

УДК 101.1:74.01/.09

ГРАФИЧЕСКОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ В ДИЗАЙНЕ КАК ОТРАЖЕНИЕ ИСТИНЫ

Питько О.А., Пищугина О.С., Сложеникина Н.С.

«Магнитогорский Государственный технический университет им. Г.И. Носова», Магнитогорск,
e-mail: pitko-olga@mail.ru

В статье рассматривается вопрос о графическом изображении в дизайне как отражение истины. Авторам удается взглянуть на проблемы поиска истины через призму графического изображения в дизайне. Графическое изображение в дизайне - это одно из особых средств, которое имеет в качестве своего объекта графическую деятельность дизайнера. В связи с этим констатируется, что истина в дизайне, в частности в графическом изображении – это характеристика самого дизайна по отношению к изображаемому, т. е. к «необходимой для изображения действительности». Всё, что нам известно о художественной истине, что говорит опыт её познания и изучения, свидетельствует о том, что истина в дизайне – это наше человеческое, глубоко эмоциональное переживание, возникающее при столкновении сознания с теми или иными произведениями дизайна.

Ключевые слова: истина, дизайн, гносеология, эстетика, философия, субъект, познание

GRAPHICS INTO THE DESIGN AS A WAY OF REFLECTION OF THE TRUE

Pitko O.A., Pishchgina O.S., Slozhenikina N.S.

"Nosov Magnitogorsk State Technical University" Magnitogorsk, e-mail: pitko-olga@mail.ru

The article deals with the question of graphic representation of the design as a reflection of the truth. The author manages to look at the problem of finding the truth in the light of the graphic design. Graphical representation of the design - it's one of the special funds, which has as its object the graphic designer's work. In this connection, it is stated that a true design, in particular graphical image - a characteristic of the design with respect to the represented, i.e. E. To "necessary for image reality." All that we know about the truth of art that tells her experience of learning and study, suggests that the truth in the design - it is our human, deeply emotional experience that occurs in the collision of consciousness with various design artworks.

Keywords: truth, design, epistemology, aesthetics, philosophy, subject, knowledge

В научном мире существует множество подходов к определению смыслового содержания дизайна вообще, и проектной деятельности в частности, их методов и уровней познания. Причиной этому является глубина и неисчерпаемость различных графических изображений в дизайне, представляющей собой как способ существования человечества, так и грандиозный искусственный мир, внутри которого складываются различные связи и отношения. Философская методология графических изображений становится необходимой теоретической основой дизайнерской деятельности, позволяющей адекватно осмыслить с одной стороны уже функционирующие в дизайне научные, культурологические, искусствоведческие и другие практические его модели, а с другой – философский анализ онтологических и теоретико-познавательных проблем дизайна позволяет существенно оптимизировать социальную природу и социальные функции дизайна.

Специфика дизайна заключается в осознанном стремлении средствами проектирования удовлетворить те потребности, которые не удовлетворяются другими, имеющимися на сегодняшний день в обществе средствами. Познание, которое возникает как способ идеального освоения окружаю-

щего мира, как средство практической ориентации в нем, с необходимостью приводит к представлениям и понятиям, концепциям и теориям, в которых отображаются реальные черты и свойства материальных объектов, попадающих в сферу интересов человека.

В дизайне, в частности в графическом изображении, познавательная цель составляет первостепенную необходимость отразить и познать живую полноту чувственно-конкретного, познать форму бытия. Но познание – это не просто отражение, а лишь то отражение, которое адекватно реальности в её существенных, закономерных связях и отношениях. Что касается изображения, то оно адекватно внешним связям и отношениям явлений. Поэтому возможность познания через изображение находится в прямой связи с тем, как изображаемое явление выражает свою сущность. Гносеологическая роль дизайна состоит в том, что благодаря ей выявляется и подчеркивается существенное, закономерное в объекте познания в конкретно-чувственной форме.

Особенность современного состояния графических изображений в дизайне состоит, прежде всего, в том, что в нем сильно развиты проектировочные подразделения, значительно слабее — философские.

В данной статье мы будем придерживаться положения материалистической гносеологии и исходить из общего понимания истины как соответствия наших знаний объективному миру. Дизайн отражает жизнь, и в силу этого он является формой или средством познания мира. Причем отражение это не зеркальное, не поверхностное, но схватывающее (хотя и в своеобразной форме) эстетическая сущность явлений. Категория отражения фиксирует, прежде всего, проблему источника субъективных образов: он всегда находится в самой действительности. Поэтому содержание сознания всегда обладает свойством предметной соотнесённости, состоящим в том, что любой его образ является образом какого-то конкретного объекта, факта, явления.

Что же касается истины, то в марксистской гносеологии она содержится в знании, т. е. в субъекте и эту истину художник должен запечатлеть в графическом изображении. Под истиной понимается идеальное воспроизведение в познании содержания действительности так, как она существует вне и независимо от сознания, от познающего субъекта (человека и человечества), т. е. истина представляет собой совпадение с объектом.

Конструктивный, творческий характер поиска истины обнаруживается уже на исходных ступенях познания, когда умственная деятельность и мыслительные образования непосредственно вплетены ещё в ткань производства. Даже в самых простых случаях мышление не просто воспроизводит внешнюю форму и отличительные особенности предметов, но стремится проникнуть в их внутренний строй, разглядеть за случайными признаками сущностные определения.

Графическое изображение – это закодированный в зрительном отображении вид информации, который становится достоянием сознания художника, в нашем случае, очевидно, художника-графика, проектировщика, чертежника. Ему предстоит зафиксировать свое зрительное восприятие объекта, содержащее соответствующую информацию в таком новом коде, который мог бы передать эту информацию субъекту. Дизайнер на бумаге воссоздает свое зрительное восприятие, рисует, чертит изображение, т. е. перекодирует полученную зрителем информацию в материальный код картины, посредством которого информация, им получена, сможет быть воспринята всеми.

Гносеологический уровень дизайна устанавливает меру соответствия реальности эстетического бытия и его отражения в общественном или индивидуальном созна-

нии. Изображение реалистично постольку, поскольку в нем адекватно воспроизведены картины действительности. Реализм, в нашем понимании, это результат диалектики субъект-объектных отношений, где адекватно отражаются и объект, и субъект. Объективно данное в нем – это результат отображения внешней среды, субъективное – выражение внутреннего мира человека, его отношение к внешнему. Это единство объективного и субъективного в изображении и их адекватность отображаемому объекту и изображающему субъекту и есть отражение. Но само это отражение не есть механическое копирование, клиширование действительности, а есть творческий процесс. Этот процесс есть объективация, т. е. превращение в конкретно-чувственный образ, который не есть внешняя копия действительности [1].

Познание есть не простое исследование того, что лежит на поверхности, а постижение внутренней природы предмета, оно требует высокой активности мышления. Теория познания исходит также из того, что в процессе активного (практического) вторжения в окружающую действительность субъект получает больше ощущений, восприятий и представлений о явлениях и процессах объективного мира. Отсюда отношение между субъектом и объектом в процессе познания является не односторонним действием объекта на субъект, а диалектическим взаимодействием между ними, включающим активность субъекта, его обратное воздействие на объект познания. И из этого исходит материалистическая теория отражения, которая подчеркивает диалектическое взаимодействие познающего субъекта и объекта. Исходя из этих отношений, и проявляется специфика истины. Эта истина рождается из взаимодействия субъекта и объекта.

Обладая гносеологической направленностью – стремлением получить объективную истину, дизайн в достижение этой цели регламентируется фактором стремления к истине через проникновение в сущность объекта посредством обобщения. И на любом этапе творческого процесса общее сохраняет богатство разнообразия единичного как особенного, где субъективное, т. е. идущее от художника начало соединяется воедино со свойствами познаваемого объекта.

Это идущее от дизайнера начало есть субъективность, и задача дизайнера – отразить в изображении эту субъективность, что требует определенных позиций и определенного к ним отношения, чувств, понимания, другими словами, олицетворения художником своего «я» как представителя «человеческой субъективности». Такая

субъективность является «идеализированной субъективностью», она характерна для дизайнера, так как вбирает в себя объективное. Именно к ней в полной мере относится утверждение, что субъективное может быть выражением объективного не тогда, когда оно противостоит ему, а когда включает его в себя. Об идеализированной субъективности, по убеждению Г. Гегеля, можно говорить только тогда, когда субъективность воплощена. Это не абстрактная субъективность, каковой является, например, абсолютная субъективность, а проникнутая объективным и реализованная в художественном творчестве субъективность. Для субъекта как представителя общества, социума, своего народа объективная истина в изображении будет являться отражением этого общества через субъективное преломление.

Субъект-дизайнер творит в своём произведении некую новую реальность, которая реальна в своём существовании, он раскрывает трансцендентную и трансцендентальную реальность, т. е. бытие в его полноте (совершенстве). Именно интуиция играет в этом явлении свою роль, т. к. художник, творец уже изначально предчувствует эту потенциальную действительную реальность, которая лежит за пределами окружающей действительности. Эта реальность закрыта для дискурсии, которая связана с эмпирическим происхождением знания. Дизайнер познает бытие, к которому он устремляется с помощью интуиции. Таким образом, искусство передаёт предчувствие бытия через ощущение тайны, которое и даёт ощущение трансцендентности бытия.

Процесс отражения в произведении дизайнера представляет собой воспроизведение одной вещи в материале другой. Исходя из этого, образ отражаемого предмета никогда не будет тождественен самому этому предмету, ибо он так или иначе воспроизводится в другом предмете, значит, на качество образа всегда будет влиять тот материал, в котором он формируется. И поскольку предметность отражения есть результат опредмечивания потребностей и интересов субъекта, он всегда является ценностной предметностью.

Всё выразительное в художественном произведении обусловлено субъективностью, переработкой субъектом того, что служит объектом в восприятии. Творческое воображение направляется по пути субъективного переживания образа. Объективный образ используется как символ такого переживания. Весь мир рассматривается сквозь это субъективное преломление.

Субъект-зритель от встречи с дизайне-

ром меняет свои прежние взгляды и мнения, какими бы они ни были. Зритель должен был готов к тому, что станет другим, открывает свою истину. Открытие предполагает открытость. Каждый видит то, что может, и столько, сколько вмещает его восприятие. Одно и то же художественное произведение рассматривается с разных точек зрения, расщепляется на множество отличных друг от друга истин.

Субъект-зритель, при просмотре художественного произведения соотносит себя с каким-либо объектом действительности, а не со своей действительностью. Этот художественный образ как истина имеет не только гносеологическую природу, но также и онтологическую природу. Ведь если бы образ имел бы только лишь гносеологическую природу, то постижение действительности, искание истины оказались бы невозможными.

Переживание отдельно взятого произведения дизайнера в созвучном развитии творческого процесса субъекта-дизайнера и субъекта-зрителя, функционально связанного с содержанием и формой самого произведения дизайнера, всё более расширяется. Оно как утверждение некой объективной связи между миром внутренним и внешним, некой внесубъективной реальности может включать в себя переживание, познание содержания и форм искусства в их объективной значимости от личного, индивидуального до общечеловеческого.

Безусловно, духовный мир человека, так или иначе является отражением, которое есть знание. К примеру, всем известно, что ощущение линии, пятна просто переживается (хотя может и познаваться, но в нашем случае переживается), и то, как мы его переживаем, - не истинно и не ложно, это лишь факт нашего субъективного мира.

Если дизайнер будет фиксировать только наблюдаемое, мы не увидим область его понимания сущности явлений. Таким образом, графичное повествование, несмотря на внешнее сходство с описанием каких-то реальных ситуаций, вовсе им не является, а представляет собой обобщение реального эмпирического материала.

Истина переживается всеми людьми, но дизайнер знает, как облечь её в форму. Иначе говоря, главная задача дизайнера – истина, и уж потом критика выясняет, точен ли художник.

Графическое изображение в дизайне - это одно из особых средств, которое имеет в качестве своего объекта графическую деятельность дизайнеров. Элементы этого объекта — художник-конструктор (или дизайнер-проектировщик), создающий определенные проекты, обслуживающие сферу

массового производственного тиражирования. В этой области нужны знания, необходимые, с одной стороны, самому дизайнеру-проектировщику, а с другой — дизайнеру, разрабатывающему методики художественного конструирования. Знание механизмов и закономерностей графической деятельности необходимо для создания научно обоснованных методик дизайнерского проектирования.

Список литературы

1. Сложеникина, Н.С. Философский анализ истины в изобразительном искусстве: автореф. дис. ... канд. философ. наук [электронный ресурс] - Режим доступа: <http://elibrary.ru/item.asp?id=15908746&>
2. Благо и истина: классические и неклассические регулятивы / под ред. А.П. Огурцова. – М. : Институт философии РАН, 1998. – 265 с.
3. Генисаретский, О. И. Методологическая картина дизайна [электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.fondgp.ru/gp/biblio/rus/30>
4. Глазычев, В. Л. Дизайн как он есть / В.Л. Глазычев – М.: Изд-во Европа, 2006.
5. Денет, Д. Постмодернизм и истина: Почему нам важно понимать это правильно / Д. Денет // Вопросы философии. – 2001. - №8. – С.93-100.
6. Питько О.А., Пищугина О.С., Сложеникина Н.С. К вопросу об акторно-сетевом аспекте виртуального рекламно-дизайнерского сообщества // Современные проблемы науки и образования. 2014. № 3. С. 678
7. Сложеникина Н. С., Питько О. А., Пищугина О. С. Характеристика дизайна и рекламы в постмодернистской эстетической парадигме // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1; URL: www.science-education.ru/121-17687 (дата обращения: 08.03.2015).
8. Сложеникина Н. С., Питько О. А., Пищугина О. С. Особенности потребления вещи в философии дизайна // Фундаментальные исследования. 2015. № 2-20. С. 4586-4588
9. Pitko O., Pischugina O., Slozhenikina N. Philosophical foundation of a virtual community of network advertising // Moral potential of the society: reproduction preservation and intensification issues research articles. Science editor: A. Burkov. San Francisco, 2013. С. 12-19.