

УДК 72.012.9,74.01/09

Л.Н. Солодовиченко, проф. КарГУ им. Е.А. Букетова, г. Караганда, Казахстан, E-mail: lsolo@mail.ru

КОМПЬЮТЕРНЫЙ ДИЗАЙН КНИГИ

В статье дано определение понятию «компьютерный дизайн книги». Выявлено место компьютерного дизайна книги в графическом искусстве. Раскрыты особенности архитектуры полиграфической и виртуальной книги.

Ключевые слова: компьютерный дизайн книги, архитектура печатной книги, архитектура виртуальной книги, интерактивная книга, типографика, электронное тиражирование.

Важным направлением научного исследования дизайна книги являются вопросы общей теории художественного конструирования с определением актуальных задач иллюстрации книги и дальнейших путей развития искусства книги в период становления информационного общества. Актуальны проблемы, связанные с методическими вопросами художественной практики дизайна книги: содержание и алгоритм творческой деятельности в процессе формообразования и композиции книги с использованием мультимедийных технологий, принципы активизации и методы проектной деятельности в условиях компьютеризации дизайна книг, средства и приемы формирования компьютерно-графической готовности к творчеству в процессе дизайн-образования.

Анализ искусствоведческой, философской, культурологической литературы показал, что в теории дизайна недостаточно изучена целостная художественно-техническая структура книги как культурный образец, характеризующий эстетические признаки генезиса культуры, не определены новые тенденции развития дизайна книги в современной цивилизации. В имеющихся источниках обращение к этим проблемам носит эпизодический характер. В связи с этим представляется актуальным изучить компьютерный дизайн книги не только как элемент визуально-коммуникативной системы, но и выявить его специфику как явления искусства. Важно рассмотреть книгу как феномен материальной и духовной культуры, определить методологические основы компьютерно-графического творчества, дать обоснование стратегии создания компьютерной книги, ее визуального образа, книги как «визуального текста» [1, с. 32]. Также важно разработать технологию компьютерно-графического моделирования «визуального текста» в графической проектной деятельности. Современные тенденции интеграции компонентов культуры: технологий, искусства и образовательных систем, определяют значимость формирования профессиональной компьютерно-графической готовности дизайнера книги. Данные положения являются существенными для полноты изучения компьютерного дизайна книги как целостной структуры в графическом искусстве и для качественной реализации ее средствами компьютерно-графического творчества в процессе подготовки дизайнера. Соответственно, эффективность этого процесса влияет на качество визуального пространства культуры и дальнейшее совершенствование искусства книги средствами компьютерно-графического моделирования как этап развития графического дизайна.

Формирование современной теории графического дизайна предполагает введение новых терминов и интерпретацию трактовок классических дефиниций. Для этого рассмотрим генезис понятий «дизайн», «компьютерный дизайн» «компьютерный дизайн книги». Известно, термин «дизайн» образован от латинского слова «designare», которое трактовалось как «определять, обозначать» [2, с. 9]. В.Л. Глазьев дает эlegantное пояснение проектной деятельности, называя ее «огромной культурой», – «...итальянцы называли её приятным таким словом «Disegno», что означает «рисунок, проект и знак Бога»» [3]. В Италии эпохи Возрождения и позже понятие «desegno» применялось для обозначения различного рода рисунков, проектов, ведущих идей. Есть сведения, что в Англии слово «design» употреблялось с XVI века. Для определения

вида проектной деятельности слово «дизайн» становится популярным в конце XIX века. В соответствии с современной теорией и практикой закреплено несколько интерпретаций термина «дизайн» (англ. Design – проектировать, конструировать): «задуманный человеком план или схема чего-то, что будет реализовано, первый набросок будущего произведения искусства»; «художественное конструирование предметов; проектирование эстетического облика промышленных изделий» [4, с. 167]. На международном семинаре по дизайнерскому образованию в Брюгге в 1964 году была сделана попытка дать универсальное понятие термина «дизайн». В этом определении «дизайн» трактовался как 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 [5, с. 7].

В современных исследованиях теории дизайна ученые отмечают, что понятие «дизайн» используют в различных областях социально-культурных отношений, «включая не имеющие непосредственной связи с проектно-графическими методами. Руководители радиостанции «Эхо Москвы» рассуждают о «радийном дизайне», представители Центробанка говорят о новом дизайне финансовой системы страны» [2, с. 8]. Таким образом, В.Ф. Рунге и В.В. Сеньковский, определяя понимание объекта дизайн-проектирования не изделие, а потребности, наличие спроса, дают следующее определение явлению «дизайн» – это «специфическая сфера деятельности по разработке (проектированию) предметно-пространственной среды (в целом и отдельных ее компонентов), а также жизненных ситуаций с целью придания результатам проектирования высоких потребительских свойств, эстетических качеств, оптимизации и гармонизации их взаимодействия с человеком и обществом» [2, с. 12]. Данное определение может быть взято за основу для раскрытия сущности компьютерного дизайна книги в условиях современной информационной коммуникации.

Анализ рассмотренных трактовок термина «дизайн» позволил выявить, что в теории искусствоведения и художественной практике термин «дизайн» используется для характеристики процесса художественно-технического проектирования, и для обозначения результатов этого процесса – проектов или готовых вещей. Таким образом, можно сделать вывод о том, что интерпретация содержания данного понятия характеризует эволюцию проектной культуры в соответствии с целями и задачами проектной деятельности, новыми смысловыми, образными и методологическими основаниями развития искусства и технологии. В то же время, многоаспектность исследованных трактовок и смыслов понятия «дизайн» свидетельствует о том, что место, роль и содержание дизайна в искусстве, эстетике и производстве однозначно не определены, а в результате стремительного изменения культурных формаций современной цивилизации, находятся в динамике преобразования и становления новых форм и направлений.

В нашем исследовании дизайн рассматривается как вид искусства, графический дизайн как вид дизайна, а дизайн книги как вид графического дизайна. В дизайне книги, по нашему

мнению, реализуются два вида искусства: дизайн, выраженный в художественном проектировании книги – архитектонике и типографике, и изобразительное искусство, представленное произведениями книжной графики – иллюстрациями и элементами оформления. Следовательно, возникает вопрос: «Каково место компьютерного дизайна в дизайне книги?». Существует мнение, что компьютерный дизайн является частью графического дизайна через его коммуникативную ветвь, что компьютерный дизайн переходит в самостоятельный вид творчества (например, разработка Web-site в Интернет), так как построение графических изображений, всей сис-

темы информации в этой сети определяется своими, довольно жесткими правилами [2. с. 13].

Культурологическую интерпретацию компьютерного дизайна выполняет в диссертационном исследовании А.А. Останин. Он характеризует компьютерный дизайн как «новейшую разновидность» современного дизайна, как феномен социокультурной деятельности [6]. О.Г. Яцюк рассматривает термин «компьютерный дизайн» в двух понятиях: «как реализация проекта с использованием компьютерных технологий», и как «возникновение нового направления в дизайне, ориентированного на разработку компьютерной виртуальной реальности и требующего развития существующих методов» [7, с. 43-44].

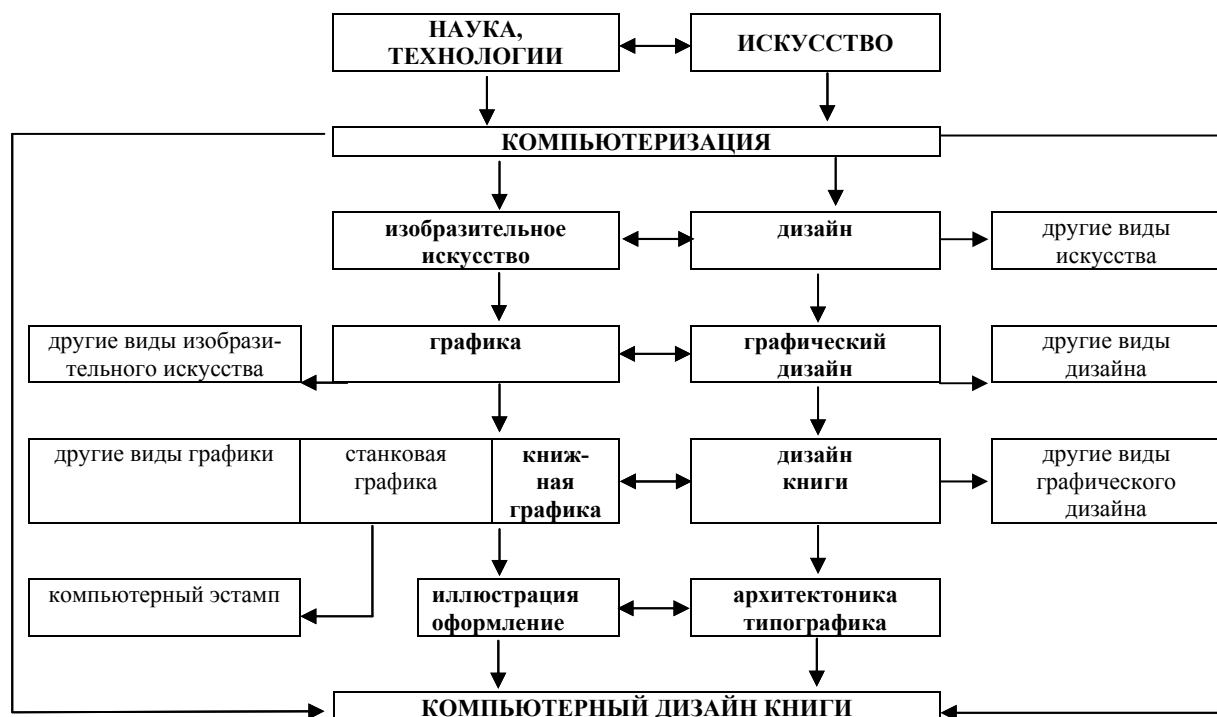


Рис. Компьютерный дизайн книги в системе графического искусства

В нашей работе понятие «компьютерный дизайн» представлено как форма графического дизайна. Под трудом дизайнера-графика мы понимаем создание визуальных текстов в любом направлении графического дизайна, в том числе и в дизайне книги с использованием компьютерно-графических средств и технологий (см. рисунок). Из представленного рисунка видно, что компьютеризация коснулась и дизайна, и изобразительного искусства. Следовательно «компьютерный дизайн» в целом, и «компьютерный дизайн книги» в частности, не есть самостоятельный вид искусства, а есть новая форма компьютерной информационно-коммуникативной творческой деятельности.

Анализ рассмотренных понятий, позволил сформулировать авторское определение термина «компьютерный дизайн книги» в трех аспектах: 1) содержательно-эстетическом; 2) процессуальном; 3) результативном. По этому поводу В.Л. Глазачев пишет, что «дизайн» означает собственно деятельность художников в промышленности, значительно чаще – продукт этой деятельности (вещь или система вещей), а иногда – область организации деятельности, взятую как целое [8]. По нашему мнению, компьютерный дизайн книги – это: 1) новая форма графического дизайна, определяющая эстетические закономерности формирования визуального текста информационно-коммуникационной среды современной культуры; 2) процесс визуального компьютерно-графического моделирования информации, образная компьютерно-графическая визуализация текста книги; 3) результат компьютерно-графической деятельности в дизайне книги, представленный

как компьютерный оригинал-макет визуального образа книги, подготовленный для полиграфического тиражирования или цифровая форма визуального образа информации книги, предназначенная для экспонирования в виртуальной среде – виртуальная книга: электронный вариант печатной книги, гипертекстовая книга, мультимедийная книга, интерактивная книга.

Базовым положением анализа дизайна книги с использованием компьютерных технологий, по нашему мнению, является классическое понимание того, что книга есть целостная структура (В.А. Фаворский, Я. Чихольд, Э. Рудер, К. Герстнер, А.Д. Гончаров и др.). Дальнейшее развитие компьютерно-графического творчества в дизайне книги определено утверждением о значимости процесса визуализации в современной культуре, то есть книга есть «визуальный текст» (Е. Черневич), «есть проявление совершенно новых сторон визуального мышления вообще, о которых можно говорить лишь по отношению к искусству и в целом визуальному искусству» [1, с. 90]. Осознавая этот процесс и путь развития дизайна в XXI веке, ученые отмечают возникновение новых задач визуальной коммуникации, определяют потребности, наряду с коммерческими задачами, решать более важные задачи – художественные. Они утверждают, что «внутри визуальной деятельности идет непрерывный процесс обособления самих изобразительных средств, ... внимание художников фиксируется на самом визуальном языке, и он становится объектом изучения и проектирования. При освоении специфики про-

фессиональных средств графики – дизайнеры выявляют совершенно новые возможности их использования и выдвигают новые задачи визуальной коммуникации» [1, с. 90]. В.Л. Глазьев, анализируя современную проблему самоидентификации дизайнера в условиях рыночных отношений, констатирует свободу книгоиздательства и почти мгновенное расширение числа журналов, равно как и количества титулов ежемесячного книгоиздательского процесса. Он отмечает: «при том, что большинство крупных издательств вполне удовлетворяется убогим воспроизведением стандартной цветной обложки, или прямым репринтом западных изданий сомнительного качества, сотни малых издательств ставят отнюдь не только коммерческие, но и художественные задачи» [9].

Художественные задачи нашей работы, ориентированной на раскрытие современных тенденций искусства книги и на осмысление реальной практики творческой деятельности в дизайне, выявляют специфику структуры книги, ее архитектуру, определяют закономерности типографики и иллюстрации классической печатной книги (полиграфического тиражирования) и раскрывают тенденции оформления и иллюстрации новой виртуальной книги (электронного тиражирования).

Проблема архитектурной разработки книжного ансамбля – это эстетическое формирование книжной конструкции за счет ритмической организации внутреннего пространства, масштабных соотношений, цветовых и фактурных рядов, все это относится к области художественного конструирования, является одной из самых важных ее творческих проблем. Термин «архитектура» (греч. *architektonike* – строительное искусство) используется в двух значениях: художественное выражение закономерностей строения, присущих конструктивной системе здания; общий эстетический план построения художественного произведения, взаимосвязь его частей. Понятие архитектуры, пришедшее в книгу из архитектуры, связано с представлением об общем строе книги, о гармоничности ее пространственных отношений, пропорций, форматов, спусков, членений и других средств моделирования. Архитектура отражает, главным образом, конструктивные характеристики книги, но в эстетически осмысленном виде. Отсюда определение архитектуры, как образной интерпретации конструкции. Компьютерный дизайн книги существенно усиливает возможности архитектуры за счет расширения технологии моделирования и средств активизации визуального образа. Но, с другой стороны, архитектура книжного издания – продукт осмысления произведения, его содержания и формы. Следовательно, в архитектуре книги отражаются стилевые особенности, структура, ритм и акцентировки содержания произведения. Таким образом, архитектура электронной книги – это построение визуального образа информации по смысловому назначению, единство всех графических элементов и виртуальной технологии в книге.

Книга как целостная структура, созданная по законам архитектуры, может быть представлена как иерархическая, знаковая структура (уровневая система – программа), объединяющая все элементы специфическими связями между уровнями. Следовательно, интересный дизайн книги отличается продуманной организацией структуры, иерархией и четким членением всех функций визуального текста (синтаксической, семантической и прагматической) по разным уровням структуры с использованием творческих приемов и методов, выразительных художественно-графических и программно-аппаратных средств искусства электронной книги, ее архитектуры и типографики.

Опираясь на выводы К. Герстнера о методических основах проектирования: от «новой», «элементарной» типографики 20-х годов, «функциональной» – 40-х, до «интегральной» – 60-х годов XX века, Е. Черневич утверждает, что «только тогда типограф свободен и сможет достичь художественного

результата, когда он обдумывает свою задачу во всех деталях. Решение, найденное на этой основе, будет являться интегральным, будет образовывать единство языка и шрифта, содержания и формы» [1, с. 112]. По отношению к объекту графического дизайна она указывает, что архитектура объекта, каждый сегмент характеризуется пятью признаками: формой, положением, размером, цветом и техникой исполнения.

Рассмотрим архитектуру книги как совокупность ее структурных элементов и признаков [10]. В архитектуре печатной книги можно выделить две большие части: внешние элементы (обложка, переплет, форзац и т.д.) и внутренние – книжный блок. В свою очередь книжный блок можно представить тремя уровнями визуального текста: 1 уровень – страница, 2 уровень – разворот (две страницы в целом как единая композиция), 3 уровень – книжный блок как целостная объемная композиция разворотов и страниц. Считаем возможным, выделяя характерные признаки объекта графического дизайна – книги, обозначить следующие три обобщенных признака данного объекта: внешняя форма (визуальный образ), внутреннее содержание (смысл) и визуальный язык – средства выражения содержания в форме (размер, цвет, техника исполнения графического образа и другие средства). Процесс создания и восприятия архитектуры печатной книги в целом представляет собой интегральную структуру с преимущественно последовательным движением в соответствии с ритмом смыслового содержания текста. Обобщая сказанное, можно сделать вывод, что архитектура печатной книги в индустриальный период имела интегральное строение визуальной формы.

Рассмотрим архитектуру виртуальной книги. По нашему мнению, в современном графическом искусстве виртуальная книга имеет преимущественно фрактальное строение, которое характеризуется тем, что отдельные элементы целостного образа книги наследуют стилевые признаки базовых (родительских) структур: содержания, формы и визуального языка. Данные стилевые признаки обладают свойствами самоподобия на разных уровнях визуального текста в виртуальной среде. Виртуальная книга представлена четырьмя основными формами: 1) электронная версия печатной книги (интегральная структура); 2) гипертекстовая книга (фрактальная структура с расширенными возможностями средств морфологии и последующего оперирования информацией); 3) мультимедийная книга (фрактальная структура: форма, содержание, визуальный язык, звук, анимация и другие средства); 4) интерактивная книга (фрактальная структура: форма, содержание, визуальный язык, звук, анимация и кинематика интерактивных действий). Таким образом, архитектура виртуальной книги в постиндустриальный период имеет многоуровневую фрактальную композицию. Следовательно, структура виртуальной книги характеризуется разветвленным программированием мультимедийного образа, позволяющим пользователю выбирать индивидуальную траекторию восприятия содержания заданной информации в соответствии с особенностями его мышления и задачами коммуникации.

Рассматривая перспективы развития дизайна книги, мы опираемся на выводы философа Е.А. Жуковой, которая предполагает, что благодаря нанотехнологии, будут осуществлены прорывы в области информационных технологий (новая элементная база, новые запоминающие устройства, оптическая передача информации и др.) и биотехнологий (биодатчики, ДНК-чипы, расшифровка геномов и мн.др.) [11]. В связи с этим, можно сформулировать тенденции развития компью-

терного дизайна книги в разных аспектах расширения возможностей информатизации, в том числе и за счет нано-

биотехнологий: миниатюризация, гигантская плотность информации, голография, «бестелесный дизайн» книги и др.

Библиографический список

1. Черневич, Е.В. Исследование языка графического дизайна: дис. ... канд. искусствовед. – М., 1975.
2. Рунге, В.Ф. Основы теории и методологии дизайна: учебное пособие / В.Ф. Рунге, В.В. Сеньковский. – М.: МЗ-Пресс, 2003.
3. Глазычев, В.Л. Лекционный курс «Проектные формы креативного мышления». – Режим доступа: http://glazychev.ru/courses/pfkm_annot/htm.
4. Словарь иностранных слов. – М.: Рус. яз., 1988.
5. Краткая стенограмма семинара в Брюгге. – М.: ВНИИТЭ, 1964.
6. Останин, А.А. Дизайн, компьютерный дизайн: культурологическая интерпретация: дис. ... канд. культуролог. – М., 2004.
7. Яцок, О.Г. Мультимедийные технологии в проектной культуре дизайна: гуманитарный аспект: дисс. ... д-ра искусствовед. – М., 2009.
8. Глазычев, В.Л. Дизайн как он есть. – М.: Европа, 2006.
9. Глазычев, В.Л. Дизайн в России: проблема самоидентификации // Проблемы дизайна: сб. ст. / под редакцией В.Л. Глазычева. – М.: Союз дизайнеров России, 2003.
10. Солодовichenko, Л.Н. Художественно-техническая структура книги: учебное пособие. – Караганда: Изд-во КарГУ, 1998.
11. Жукова, Е.А. Hi-Tech: динамика взаимодействий науки, общества и технологий: автореф. дис. ... д-ра философ. наук. – Томск, 2007.

Статья поступила в редакцию 04.10.10

УДК 81'1

*Е.М. Булатова, соискатель ВолГУ, ассис. кафедры английского языка ВолГУ, г. Волгоград,
E-mail: ekaterinabulatova@yandex.ru*

ФРЕЙМОВЫЙ ПОДХОД К АНАЛИЗУ ФРАЗЕОЛОГИЗМОВ СО ЗНАЧЕНИЕМ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ (НА МАТЕРИАЛЕ РУССКОГО, ЧЕШСКОГО И АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКОВ)

В работе описываются фразеологические средства наименования интеллектуальной деятельности субъекта с применением метода построения фреймовых структур, выявляются лингвокультурные особенности фразеологизмов русского, английского и чешского языков.

Ключевые слова: фразеология, когнитивная лингвистика, фрейм, сопоставительная лингвистика, семантический анализ, интеллектуальная деятельность, близкородственные и неблизкородственные языки, лингвокультурология.

Вопросами изучения интеллектуальной деятельности человека уже долгое время занимаются различные дисциплины – психология, физиология, философия, психолингвистика. Не остается в стороне и языкознание, в задачи которого входит обнаружение и описание средств отображения интеллектуальной сферы человека в языке. В первую очередь анализу подвергаются лексические единицы – глаголы и фразеологические обороты, что связано с их способностью именовать отдельные этапы и типы мыслительных операций, а также особым образом характеризовать те или иные особенности интеллектуальных действий.

Особый интерес к изучению глагольной лексики со значением интеллектуальной деятельности наметился в 80-90-е гг. XX в. в работах Ю.Д. Апресяна, Л. М. Васильева, В.Г. Гака, Г. В. Степановой и др. Этими учеными были проанализированы лексико-семантические группы данных глаголов, описаны их синтагматические, семантические, прагматические, коммуникативные и синтаксические свойства. В дальнейшем, в период активного развития антропоцентрического, лингвокультурологического и когнитивного направлений лингвистики, уже на новом этапе научно-исследовательской мысли начинается изучение фразеологических средств выражения мыслительной деятельности человека. При этом делается акцент либо на сравнительно-сопоставительном изучении единиц [1], либо на способах реализации когнитивных структур [2], либо на анализе их структурно-семантических особенностей [3].

В современных исследованиях в области фразеологии, как и в целом в лингвистике, происходит перемещение акцента с системноцентризма на антропоцентризм под влиянием интереса к номинативным закономерностям формирования идиом, который связан с изучением их коммуникативного предназначения. Смена научной парадигмы способствовала уточнению понятия «фразеологизм». В отличие от предшествующего этапа изучения фразеологии, где фразеологические единицы рассматривались, прежде всего, как единицы системы языка, в рамках когнитивного направления значение фра-

зеологизма начинает восприниматься не просто как конструктор, а как «достояние языкового сознания, реальный источник информации, работающий как единица языкового кода»; как макрокомпонентная структура, включающая в себя различные блоки информации; как многомерный информационный комплекс [4, с. 103].

С целью выявления этой многогранности фразеологического значения в данной работе применяются различные подходы – метод компонентного, лингвокультурологического, а также сопоставительного анализа в сочетании с методом построения фреймовых структур. Подобное комплексное рассмотрение материала является особенно актуальным в рамках современной лингвистической науки, стремящейся к синтезу разных направлений и точек зрения на объект исследования. Оно позволяет более объективно взглянуть на особенности фразеологической семантики, а также выявить общее и национально специфическое в различных языках.

Способность человека мыслить является всеобщей «надязыковой» категорией, а основные процессы мыслительной деятельности будут общими для представителей самых разных наций и национальностей. Поэтому значительный интерес представляет рассмотрение данного фрагмента языковой картины мира в близкородственных (в частности, русском и чешском) и неблизкородственных (в частности, русском и английском языках).

Фреймовый подход к анализу фразеологизмов обусловлен стремлением в наиболее типизированном виде восстановить универсальную структуру процессов интеллектуальной деятельности, общую для всех рассматриваемых языков. Современная концепция национальной специфики фразеологических систем основывается на признании того факта, что познание человеком действительности имеет интернациональный характер, в котором нет каких-либо национальных ограничений. Н.Ф. Алефиренко объясняет это тем фактом, что «при фиксации результатов познания в языке происходит некое «упрощение» процесса познания», в результате чего «формируются универсальные по своей природе минималь-