

МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ДИЗАЙНЕ КНИГИ

В статье представлена план-карта исследования компьютерного дизайна книги в целях раскрытия морфологии компьютерной книги и конструирования содержания компьютерно-графической деятельности.

Ключевые слова: компьютерный дизайн книги, морфология компьютерной книги, творческая деятельность.

Методология и структура художественной деятельности с использованием компьютера, специфика современного информационно-графического творчества требуют осмысления и теоретического обоснования. Разные аспекты этих проблем исследованы в трудах философов, психологов, культурологов, педагогов, искусствоведов. В то же время, ученые утверждают, что по методологии художественной деятельности публикаций недостаточно, хотя «по методологии научной деятельности имеется огромный массив публикаций... по методологии практической деятельности подобный массив публикаций во много раз скромнее» [1, с. 374] Б.С. Мейлах отмечал, что при изучении художественного творчества почти не разрабатывается методология [2]. Данная проблема существует и в современных научных исследованиях искусства книги и художественно-графической творческой деятельности. Условия становления визуальной информационной культуры компьютерного дизайна и книжной графики практически не исследованы, что обусловило актуальность раскрытия методологических основ компьютерного дизайна книги, выявления специфики графической деятельности с использованием компьютера.

Исследования дизайна книги и книжной графики базируются на классических принципах оформления и иллюстрации книги, которые в отечественной науке обосновал В.А. Фаворский. Существенный вклад с теорию и практику искусства книги внесли Е.Б. Адамов, Б.В. Валуенко, А.Д. Гончаров, Н.А. Гончарова, Н.Н. Куприянов, В.Н. Ляхов, Ф.И. Юрьев и др. Искусство типографики исследуют в своих работах К. Герстнер, П.Г. Гиленсон, Э. Рудер, Я. Чихольд, А. Херлберт и др. Научное и художественное творчество, их специфика и универ-

сальность показаны в трудах Л.Д. Анцуповой, Ц.Г. Арказаньяна, М.Д. Ахундова, Е.Ф. Бадулина, А.П. Баронаса, Д.Б. Богоявленской, В.В. Бычкова, А.Г. Дмитрук, М.С. Кагана, А.Н. Лук, А.Х. Маргулана, А.М. Новикова, Д.А. Новикова, Е.В. Черневич и др. Методология искусствознания и эстетики не может развиваться вне общепсихологических теорий и психолого-педагогических направлений художественного творчества (Д.Н. Абрамян, В.И. Андреев, Л.С. Выготский, В.Н. Дружинин, В.П. Зинченко А.Я. Зись, А.Н. Леонтьев, Б.Ф. Ломов, С.Л. Рубинштейн, Б.М. Теплов, Д.Н. Узнадзе, В.Д. Шадриков, К.Г. Юнг, М.Г. Ярошевский и др.).

Ученые обращаются к традиционным и современным видам и жанрам искусства, рассматривают многообразие художественной деятельности, ее теории и практики, анализируют особенности инновационных технологий и форм в искусстве, выявляют социокультурный феномен искусства XXI века. Однако, «как бы ни были существенны отдельные практические опыты и педагогические эксперименты, их обобщение и преждевременно и неосуществимо до того момента, когда корпус современного дизайна будет переосмыслен в целом, в широком философском, культурологическом и искусствоведческом контексте. Слишком резкими, слишком быстрыми были метаморфозы нашей социальной жизни, чтобы наработать необходимую для такой работы дистанцию» [3]. Вместе с тем, осознание важности современных форм творчества с использованием инновационных технологий в культуре постиндустриального периода определяет потребность исследования и классификации, выявления тенденций их развития в условиях становления информационного общества. Таким образом, определена актуальность разра-

ботки методологических основ компьютерно-графического творчества в дизайне книги.

Обзор научных исследований и энциклопедических изданий позволил выявить две трактовки понятия «методология»: в общетеоретическом и эмпирическом значениях, как «система принципов и способов организации и построения теоретической и практической деятельности», в отличие от более частного, методического понимания методологии как учения о методах деятельности (метод и «логос» – учение) [4]. В науке методологию художественной деятельности рассматривают как систему особого вида эстетической деятельности, определяемую «на основе развития общественной практики и общественного разделения труда» в результате чего «происходит профессионализация и, собственно, выделение в рамках эстетической деятельности особого вида эстетической деятельности – художественной деятельности – искусства», при этом «художественная культура, то есть искусство как функционирующая система художественных ценностей, выступает ядром эстетической культуры» [1, с. 76]. А.М. Новиков и Д.А. Новиков определяют, что художественная деятельность характеризуется теми же общими критериями, как и любая человеческая деятельность, но, в то же время, она имеет и свои ярко выраженные специфические особенности, среди которых наличие специальных способностей: «сильно развитое образное мышление, воображение, фантазия, высоко развитое чувство эмпатии (сопереживания)» [1, с. 376]. Мы рассматриваем «методологические основы» как теоретическое обоснование морфологии компьютерной книги и организации проектной компьютерно-графической творческой деятельности в дизайне книги. Данные основы являются базовыми для выявления содержания нового метода художественного компьютерно-графического моделирования и иллюстрации книги. Особенности содержания компьютерного дизайна книги, по нашему мнению, обусловлены синергией искусства и техники в процессе стремительного развития информационных технологий художественно-графической практики.

Методологические основы компьютерного дизайна книги строятся на понимании единства формы и содержания компьютерно-графической деятельности, эволюционной взаимосвязи развития культуры и дизайна книги. При этом

книга является цивилизационным признаком эпохи, отражающим формы и направления художественно-образной графической деятельности. Мы опираемся на общую теорию искусства и методологическую картину дизайна, разработанную О.И. Генисаретским и Г.П. Щедровицким. Они отмечают, что «одним из важнейших средств деятельности являются научные знания, а анализ общественной природы дизайна и построение его теории не могут быть осуществлены без опоры на широкий круг философских, социальных, гуманитарных и технических наук» [5]. Следовательно, для определения методологических основ, для выявления специфики художественной компьютерно-графической деятельности в дизайне книги, совершенно новых проблем построения виртуальной формы компьютерной книги, нам потребуется выделить и описать те знания, те направления научных разработок, которые необходимы для анализа исследуемого содержания и форм деятельности. В то же время, анализ сложных видов деятельности, которые должны быть осуществлены посредством этих знаний для получения продукта компьютерно-графической художественной деятельности, предполагает несколько последовательных этапов. «Когда подобные цепи построены, а сложные вещи деятельности разложены на свои составляющие, задачи организованы в иерархизированную систему зависящих друг от друга единиц, можно ставить вопрос о видах соединения с точки зрения различных параметров деятельности... Построение схем комплексов различных видов деятельности дает возможность анализировать ее на моделях и определять наиболее удачные и эффективные формы организации деятельности заранее, до осуществления и реализации самих комплексов на практике. Таким образом, основным методом исследования дизайна и разработки его теоретической картины является метод восхождения от абстрактного к конкретному... сначала мы строим простейшие модели, учитывающие только часть связей, глубинных и лежащих как бы в генетическом основании всего социального организма, а затем, на базе этого, развертываем более сложную модель, сначала включающую в себя первую модель как часть, а затем перестраивающую ее как элемент более сложной системы организма» [5]. Следовательно, обоснование методологических основ

новой компьютерно-графической деятельности в дизайне книги, выдвигает задачу построения план-карты исследования компьютерного дизайна книги: его исторических предпосылок и современных функций в культуре.

Описание процедур деятельности и тех средств, которые необходимы для их осуществления, позволили О.И. Генисаретскому и Г.П. Щедровицкому ввести исходную рабочую схему исследования объектов дизайнерских областей (блок-схема 1, рисунок 1). Ученые указывают, что такое обобщение позволит представить в качестве конечного продукта «блок-схемное представление некоторого организма, «работа» которого обеспечивает нормальное производство и жизнь вещей в современном обществе» [5]. Определим отношение объекта нашего исследования к элементам блок-схемы 1, разработанной О.И. Генисаретским и Г.П. Щедровицким (рисунок 1).

Объект ограничен областью проектирования компьютерной книги. В данной работе не предусмотрено решение проблем технологии производства и потребления компьютерной книги, условий художественного восприятия ее человеком в рамках культуры, так как это требует дифференцированного анализа аксиологической специфики, что целесообразно сделать в специальном исследовании. Формулирование предмета исследования возможно, по мнению О.И. Генисаретского и Г.П. Щедровицкого «в отвлечении от производства и потребления идеальных предметов... Наука, искусство и образование не выделяются и не отбрасываются механически... Как таковые, они точно так же берутся в нашей абстракции и входят в материальный состав первого блока» – «проектирование» [5]. Данные дефиниции являются средой обеспечения процесса проектирования и будут уч-

тены и раскрыты при дифференцированном исследовании целостной структуры компьютерного дизайна книги. В результате более детальной проработки вопроса О.И. Генисаретский и Г.П. Щедровицкий определили содержание блока «проектирование»: служба выработки знаний о деятельности проектирования; служба задания номенклатуры и моделей вещей; служба описания жизни вещей (рисунок 2). В нашей работе это соответственно: знания о деятельности проектирования компьютерной книги как культурного образца; морфология и моделирование компьютерной книги, визуальное мышление и восприятие образа компьютерной книги, пропедевтика компьютерного дизайна книги как подготовка к творческому процессу. Представим область предмета исследования в соответствии с содержанием раздела «проектирование» блок-схемы 2, разработанной О.И. Генисаретским и Г.П. Щедровицким (рисунок 2).

Определение объекта и предмета нашего исследования позволили разработать план-карту методологических основ компьютерного дизайна книги в виде 5 этапов целостного алгоритма.

1 этап. Вычленение художественной составляющей проектной деятельности в компьютерном дизайне книги (обособим ее от производства). «Но после того как проектирование выделяется в особый вид и в особую область социальной деятельности, оно перестает подчиняться производству и, наоборот, становится первой и господствующей деятельностью, само начинает подчинять себе производство» [5]. Следовательно, в этой ситуации необходимы базовые ориентиры, определяющие целеполагание художественно-творческой деятельности, которыми могут быть научные знания развития графического искусства и архитектоники книги. То

есть, выявить основу для разработки общелогических, структурно-системных средств исследования, а так же ввести специфические структуры и понятия нового знания. Вычленим основные вопросы теории компьютерного дизайна кни-

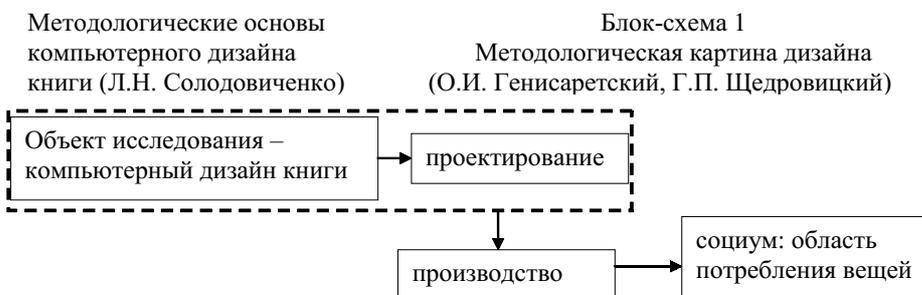


Рисунок 1. Блок-схемное представление объекта исследования

ги: морфология объектов книжного дизайна (рукописной, печатной и электронной книги) на макро и микроуровне, что; новый понятийный аппарат компьютерного дизайна книги. На основе этой структуры предложена план-карта исследования компьютерного дизайна книги; определено место и роль компьютерного дизайна книги в системе культуры; проанализирована морфология компьютерной книги.

2 этап. Рассмотрение структуры и системы связей элементов компьютерно-графической дизайн-деятельности с точки зрения функционирования книги в информационно-коммуникативной среде. «Этим обусловлено и то разнообразие средств научного исследования, которые должны быть применены, а во многом и разработаны совершенно заново в ходе создания теории дизайна» [5]. Сформулированы основы теории компьютерного дизайна книги и ее эволюционные тенденции в целях выявления специфических особенностей. На данном этапе значительная роль отводится приемам моделирования и использования абстрактных знаковых форм. Иными словами, на втором этапе раскрыто содержание компьютерного дизайна книги: структурно-смысловая система книги; архитектура электронной книги как технико-эстетическая система; характеристика компьютерной графики как техники иллюстрирования книги, специфика компьютерного эстампа; иллюстративная и когнитивная функции компьютерной графики.

3 этап. Определение тенденций книжной проектной деятельности в современной культуре во взаимодействии науки, искусства и образования, обосно-

вание синкретизма компьютерной графики в информационно-коммуникативной социальной среде, так как «проектирование (и производство) вещей составляет особую область человеческой социальной деятельности. Как очень большое, глобальное подразделение человеческой деятельности, оно находится в одном ряду с наукой – как производством идеальных предметов, научных знаний и систем знаний, обучением и воспитанием – как производством и «изготовлением» людей, искусством – как производством художественных ценностей» [5]. Уточним, что теория деятельности предполагает единство процессов теории и практики, творческого мышления и деятельности, причем креативная деятельность преобразования и трансформации элементов компьютерного дизайна книги воздействует на когнитивную мыслительную деятельность дизайнера. Более того, современная теория деятельности, по мнению О.И. Генисаретского и Г.П. Щедровицкого, ставит вопрос о глобальном, или тотальном, проектировании и планировании всего социума, об управлении им на научных основах [5]. Следовательно



Рисунок 2. Блок-схемное представление предмета исследования

но, на данном этапе было целесообразно показать многовекторность компьютерно-графической творческой деятельности. На этой основе выявили синкретизм компьютерной графики, который проявляется в таких факторах как креативность, виртуальность, интерактивность, визуальность. Синкретизм компьютерной графики опирается на «новое мышление» в контексте «информационно-синергетического подхода» (И.В. Мелик-Гайказян [6; 7]) постнеклассической методологии. Для него характерны сращение логического и образного, синтез понятийного и наглядного, формирование «интеллектуальной образности» и «чувственного моделирования» [8, с. 20]. Причем, по мнению Г.Г. Курьеровой, основной чертой такого синкретического, полного мышления является его органичность, жизненность, живость – витальность, противостоящая технократическому идеалу искусственного, машинного интеллекта. Именно в этом резервы нового мышления [9].

4 этап. Переход от теории компьютерного дизайна книги к творческой компьютерно-графической деятельности, в которой вычлениются две основные стадии: разработка концептуальных моделей деятельности, разработка содержания для их реализации. Введем исходную рабочую схему предмета исследования, основанную на определении алгоритма деятельности и выявлении необходимых средств его осуществления. Для этого провели детализированный анализ условий развития визуального мышления и алгоритма языка визуального компьютерно-графического моделирования в процессе создания компьютерной книги. Таким образом, на четвертом этапе разработана визуально-семиотическая концепция компьютерного дизайна книги, опосредованная художественно-эстетической проблемой визуализации информации. В этой связи, раскрыта значимость формирования визуальной информационной культуры личности в процессе компьютерно-графического творчества в условиях усиления визуализации культурного ландшафта, рассмотрены теоретические положения развития визуально-

го мышления, обоснована методика визуального компьютерно-графического моделирования компьютерной книги.

5 этап. Разработана модель дизайн-деятельности в виде структурных схем. Адаптированы существующие и обоснованы новые средства и методы проектной деятельности в компьютерном дизайне книги. На этом этапе исследования компьютерной книги как артефакта искусства рассмотрены тенденции ее развития, то есть, исследована технология проектирования книги средствами компьютерно-графической деятельности. Следовательно, на заключительном этапе результатом является содержание пропедевтики компьютерного дизайна книги в инновационном дизайн-образовании. Для этого выявлены противоречия обучения творческой деятельности и сформулированы возможности преодоления этих противоречий. Определена дидактическая стратегия визуального компьютерно-графического моделирования, которая предполагает использование интерактивных методов дизайна. Выявлены перспективы совершенствования профессионального дизайн-образования с точки зрения инновационного образования. Тенденции развития дизайн-образования опосредованы комплексным внедрением инновационных технологий в научно-творческую и образовательную деятельность, формированием новых элитных школ дизайна в регионах, активизацией творческой деятельности, преемственностью всех ступеней дизайн-образования.

Разработанная план-карта методологических основ компьютерного дизайна книги позволила построить модель эволюции и современных тенденций компьютерного дизайна книги, модель развития визуального мышления в процессе компьютерно-графической деятельности, учитывающую взаимосвязь мышления и деятельности. Затем, на базе этого, построить модели организации профессиональной творческой компьютерно-графической деятельности в компьютерном дизайне книги и в системе профессионального дизайн-образования.

7.10.2010

Список литературы:

1. Новиков А.М., Новиков Д.А. Методология / А.М. Новиков, Д.А. Новиков. М.: СИН-ТЕГ. – 2007. 668 с.
2. Мейлах Б.С. Процесс творчества и художественное восприятие. Комплексный подход: опыт, поиски, перспективы / Б.С. Мейлах. М.: Наука. – 1985. 189 с.
3. Глазычев В.Л. Дизайн в России: проблема самоидентификации // Проблемы дизайна / Сборник статей. Под редакцией В.Л. Глазычева. М.: Союз дизайнеров России. – 2003. 256 с.

4. Философский энциклопедический словарь. М.: Советская энциклопедия. – 1983. 840 с.
5. Генисаретский О.И., Щедровицкий Г.П. Методологическая картина дизайна; Дизайн. Проблемы исследования. «Дизайн и его наука» «Художественное конструирование – сегодня, что дальше?» // Г.П. Щедровицкий. Избранные труды. М. – 1995. С. 317-341.
6. Мелик-Гайказян И.В., Мелик-Гайказян М.В., Тарасенко В.Ф. Методология моделирования нелинейной динамики сложных систем: Монография. М.: ФИЗМАТЛИТ. – 2001. 272 с.
7. Мелик-Гайказян И.В. Методология моделирования структуры элитного образования // Высшее образование в России. – 2006. – №11. – С. 69.
8. Прохоров А.В., Разголов К.Э., Рузин В.Д. Культура грядущего тысячелетия // Вопросы философии. – 1989. – №6. – С. 20.
9. Курьерова Г.Г. Экология предметного мира как стратегия дизайна в постиндустриальный период. М.: ВНИИТЭ. – 2008. С. 24-25.

Сведения об авторе: **Солодовиченко Любовь Николаевна**, профессор кафедры изобразительного искусства и дизайна Карагандинского государственного университета имени академика Е.А. Букетова, кандидат педагогических наук, доцент, член Союза дизайнеров Казахстана
Тел.: 8 (7212) 77-31-42; 8 777 2 555 864; 8 (7212) 77-03-53; факс 8 (7212) 77-03-84. E-mail: lsolo@mail.ru