Т.О. Габриелян

ДЕКОНСТРУКТИВНЫЕ, ВАРИАТИВНЫЕ И ГЕНЕРАТИВНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ФОРМЫ В СЕМИОТИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ

В статье рассматриваются понятия деконструкции, вариативности и генеративности в семиотическом дизайне. Осуществляется анализ гарнитуры шрифта, в контексте семантики, синтактики, прагматики. Изучаются вариативные возможности дизайн-программы отдельного глифа, как репрезентатнта стиля. Определяются генеративные особенности дизайн-программ в контексте традиционного генеративного подхода, а также средствами Семиотико-интерактивной графической дизайн-среды.

The article deals with the concepts of deconstruction, variability and generativeness in semiotic design. The analysis of typeface carried out, in the context of semantics, syntactics, and pragmatics. Variational possibilities of the design program of a separate glyph studied as a representent of style. Generative features of design programs defined in the context of the traditional generative approach, as well as in context of the Semiotical-interactive graphic design environment.

Ключевые слова: семиотический дизайн, деконструкция, вариативность, генеративность, дизайн-программа, шрифтовая гарнитура.

Keywords: semiotic design, deconstruction, variability, generativeness, design program, typeface.

В контексте современных реалий все отчетливее проявляется процесс смены парадигм в дизайне. Массовый, стандартизированный дизайн (в том числе и визуальных коммуникаций), заменяется моделью персонального художественного-проектирования по индивидуальным

пожеланиям потребителя. Эта трансформация наблюдается в различных направлениях дизайна. Активно развиваются технологии, позволяющие говорить об этом не только в теоретическом, но также и в практическом контексте.

В коммуникативном дизайне это сфера дизайн-продуктов, разрабатываемых для виртуальной среды, например, дизайн интерфейсов. В промышленном дизайне — это аддитивные технологии, уже сегодня позволяющие потребителю в домашних условиях напечатать нужный дизайн-продукт на 3D-принтере. То же касается и дизайна-одежды, где лазерные станки ЧПУ выполняют раскрой ткани по заданной программе. Этот подход позволяет шить одежду, в том числе, и по индивидуальным меркам.

Список технологических нововведений можно продолжать. Однако существует ряд проблем, которые не преодалевает технологический прорыв. Более того, в какой-то момент развитие технологий, функционирующих в системе «производство — потребление — культура» [5, с. 301–303], будет предопределяться фундаментальными теоретическими и практическими прорывами в гумманираной сфере. В нашем случае развитие персонализированного дизайна непосредственно связано с комбинаторно-вариативными проблемами создания художественного, проектного и рекламного образов дизайн-продукта. А это уже сфера гуманитарных наук, в том числе и искусствоведения.

Целью этой статьи является рассмотрение деконструктивных, вариативных и генеративных возможностей графической формы в контексте семиотического дизайна, на примере гарнитуры шрифта. Задачами статьи являются:

— описание семантики, синтактики и прагматики шрифтовой гарнитуры и ее отдельных компонентов;

— изучение вариативных возможностей дизайн-программы отдельного глифа, как репрезентатнты стиля;

— определение генеративных особенностей дизайн-программы в контексте традиционного генеративного подхода, а также средствами Семиотико-интерактивной графической дизайн-среды (далее СИГРА).

Понятие семиотического дизайна предопределяет процесс и результат художественного-проектирования дизайн-продуктов как сложноорганизованных знаковых систем. Эти системы предстают потребителю

в виде трех воспринимаемых им полей: семантического, синтаксического и прагматического. Образ возникает на пересечении этих полей в сознании потребителя.

В качестве инструмента, позволяющего создавать дизайн-продукты в контексте семиотической методологии предлагается применять Семиотико-интерактивную графическую дизайн-среду (далее СИГРА) [2]. В ее основе лежит комбинаторный принцип создания семиотических знаков из семиотических фигур и объединение их в знаковые системы с помощью дизайн-программ.

Эстетика семиотического подхода основана на применении к различным типам дизайн-продуктов принципа деконструкции, который и позволяет на следующем этапе выполнить комбинирование (конструирование) средствами дизайн-программ. В свою очередь возможность создания дизайн-программ предопределяет вариативность образа, а следовательно и создание персонализированных дизайн-продуктов.

Понятие «деконструкция» было введено в современную философию Ж. Дерридой в работе «О грамматалогии» [3]. Деконструкция понимается как процесс освобождения скрытых смыслов текста неподвластных автору, путем разбора текста на составные части и анализ их с целью понять, как работает целое. В этой статье будет сделана попытка применения принципа деконструкции к гарнитуре шрифта семиотическими средствами.

Анализ следует начать с рассмотрения семантики. Она определяет не столько звук буквы, сколько ее идею (не следует путать с идеографическим письмом). Эта идея (эйдос) будет общей для всех графических решений одной и той же буквы. Проще говоря, как бы не менялась графика глифа, в первую очередь глиф должен передавать идею буквы, быть ее знаком. Эту особенность Т. Самара отмечает в одном из 20 правил хорошего графического дизайна: «шрифт, который невозможно прочитать не имеет смысла» [4, с. 19].

Идея буквы всегда дополняется расширенной семантикой. Например, антиквенное начертание — это не только тип гарнитуры, но также и целый исторический пласт, эпоха. Ее семантический образ может быть создан системой следующих ключевых слов: древняя, засечки, Возрождение, рукописный, почерк, минускул т.д.

Также, как и у буквы, у которой существует семантическая идея, для каждого отдельного элемента конструкции глифа существует свой эталон, априори заданный семантикой. Иначе говоря, если в процессе исторического развития элемент, например, засечку начинают назвать «засечкой», в этот момент возникает идея засечки. Далее, форма засечки может развиваться, определяя эстетику различных типов гаринтур (классификация Паратайп): антиква, гротески, акцидентные, рукописные, готические, старославянские, символьные. Но в любом случае она всегда будет соотноситься с базовой идеей засечки. Даже ее визуальное отсутствие в гарнитурах «без засечек» (sans serif), не отменяет существования ее идеи (эйдоса).

Синтактика — это правила (дизайн-программа) построения конструкции. Конструкцией является гарнитура, как набор шрифтов, в нескольких размерах и начертаниях, выполненных в едином стиле. Конструкцией является шрифт, как система глифов — графических начертаний букв (графем) и графических знаков. Конструкцией также является отдельно взятый глиф (графическое начертание графемы) состоящий из базовых элементов: основного штриха (штамба), засечек (различных видов), диакритических знаков, полуовалов, ножек, концевых и выносных элементов, поперечного штриха и пр. [4, с. 116].

В основе конструкции всегда лежат правила (дизайн-программы) построения формы и стиля. Правила написания буквы (построения конструкции глифа) позволяет воспринять букву однозначно, т.е. сначала зритель считывает строение конкретной буквы, например, буквы «А», и только потом ее стилистические особенности.

Синтактика как стиль формы — это то, что отличает глиф «А» в гарнитуре Бодони [1, с. 240], от глифа «А» в гарнитуре Лазурского [1, с. 305]. Приведенный пример, это синкретичный подход к созданию синтаксиса формы глифа. Подобный синтаксис хранится в сознании художника-графика, проявляется в его работах. Описание синкретичной формы средствами дизайн-программы достаточно сложная, но выполнимая задача, т.к. шрифт — это всегда конструкция. Репрезентантом же синтактики стиля (художественного-метода) в виде дизайн-программы могут быть: угол наклона пера (например, в антикве и фрактуре), форма пера, положение компонентов относительно друг-друга, траектория построения (написания) и пр.

Прагматика, в свою очередь, позволяет наделить глиф риторическими особенностями, создающими визуальную интригу. Это все то, что делает глиф визуально привлекательным, но при этом не меняет его формы. Прагматикой глифа может быть цвет (тон, насыщенность, светлота); заливка (закраска) формы или представление только контура; графический материал, с помощью которого репрезентуется форма (ширококонечное перо, плоская кисть, остроконечное перо, брашпен и др.) эффекты наложения (применяемые в графических редакторах) и др.

При переходе от статичного (синкретичного) дизайн-продукта к современному динамичному и интерактивному, возникает потребность в непосредственном представлении дизайн-программ в явном виде

Не следует путать динамичность и интерактивность с возможностью работать с векторной моделью глифа в специализированных шрифтовых графических редакторах (FontLab Studio, FontCreator, Fontographer и др.). Здесь речь идет о возможностях трансформации и генерирования новых гарнитур в режиме реального времени, т.е. семиотическая деконструкция является аналитическим методом, а генерация — синтетическим. Отметим два генеративных подхода, в основе которых лежат дизайн-программы:

генерирование формы (синтактики) по заранее заданной программе. По этому принципу работают современные редакторы для создания генеративной графики. Генерирование осуществляется за счет: трансформации, масштабирования, наклона и других методов, изменяющих форму. Здесь семантика, синтактика и прагматика не представлены в явном виде и не всегда связаны в единую эстетическую систему;

генерирование формы нейросетью СИГРА, обученной на семиотической модели. Генерирование начинается с семантического анализа технического и креативного задания. Далее СИГРА опираясь на уже существующие в глобальной сети (наработках дизайнеров) описания (семантику), формирует наиболее подходящую для конкретной задачи семантическую сеть. Каждый семантический элемент имеет связь с синтактикой, т.е. с синтаксической и прагматической дизайн-программами. Итогом становится сгенерированное решение, новая локальная комбинация элементов глобальной сети. В зависимости от пожеланий

потребителя (оператора СИГРА) в дизайн-программы готового решения могут вносятся уточняющие коррективы, приводящие к изменению эститки дизайн-продукта.

Подводя итог следует отметить, что дизайн-продукты, которые можно деконструировать, обладают потенциальными возможностями вариативности. Однако недостаточно простой механической деконструкции, при которой остается скрытым художественный-метод. Необходима репрезентация правил создания формы в дизайн-программе. После этого может проявиться вариативность формы путем выбора генеративного подхода. Традиционный генеративный подход позволяет создавать новую форму без глубинного осмысления эстетики ее формирования. Генеративный подход средствами СИГРА позволяет преодалеть эту проблему путем репрезентации дизайн-продукта, как целостный проектный и художественный образ в виде семиотической модели (сети) через: семантику, синтактику, прагматику.

Библиография:

1. *Брингхерст Р.* Основы стиля в типографике / Р. Брингхерст. — М. : Аронов Д., 2006. — 434 с.

2. *Габриелян, Т. О.* Концептуальная модель визуальной идентификации бренда в графическом дизайне : автореф. дис. ... канд. искусствоведения : 17.00.06 / Габриелян Тигран Олегович. — М., 2016. — 28 с.

3. *Деррида Ж.* О гамматология / Ж. Деррида; пер. с фр. и вст. ст. Наталии Автономовой. — М. : Ad Marginem, 2000. — 512 с.

4. *Самара Т.* Структура дизайна. Стильное руководство / Т. Самара. — М.: «РИП-холдинг», 2008, — 272 с.

5. Теоретические и методлологические исследования в дизайне — М., [Изд-во Шк. Культ. Полит.]. 2004. — 372 с.