

3. Танец длиною в жизнь. Государственному ансамблю танца Беларуси 60 лет: [Видеозапись]. – URL: <https://youtu.be/qeHxn7uKJvE> (дата обращения: 14.03.2025).

4. Чурко, Ю. М. Белорусский хореографический фольклор / Ю. М. Чурко. – Минск : Вышэйшая школа, 1990. – 415 с.

Бронзова Я.В., студент 233 группы
очной формы получения образования
Научный руководитель – Гладырева Н.А.,
преподаватель

КНИЖНЫЙ ДИЗАЙН В ЭЛЕКТРОННОЙ СРЕДЕ

Появление цифровых технологий дало импульс для развития инноваций в сфере книжного дизайна. Эта тема имеет потенциал для глубокого исследования и развития, что обуславливается появлением новых тенденций в области графического дизайна книжных изданий.

Книгопечатание – это совокупность производственных процессов, целью которых является изготовление печатной книги, журнала, газеты или листовки. Состояние книжного дела всегда было определяющей доминантой формирования общества на протяжении многих столетий. Само изобретение книгопечатания послужило причиной основательных преобразований в сфере производственных отношений, науки, культуры, просвещения, в решении многих социальных и экономических задач [1].

Книжное дело в XXI веке тесно связано с компьютерными технологиями. Пропорции текстового блока, интервалы и шрифты теперь можно редактировать бесконечно в рамках одного документа, что невозможно было в прошлом, когда книжная графика только начинала развиваться.

Искусство оформления книги зародилось в 40-х годах XV века в Европе с появлением книгопечатания. В XVI веке появились такие труды, как «Руководство к измерению циркулем и линейкой А. Дюрера, «Луг цветущий» Жоффра Тори, в которых описывалось построение шрифтов и пропорций. Рост книгопечатания способствовал появлению профессиональных писателей.

В эпоху Нового времени книжная индустрия развивалась стремительно. Увеличение количества печатных изданий благоприятно повлияло на развитие оформления книги. Появлялись брошюры «на злобу дня», карманные издания, энциклопедии, ставшие популярными в XVIII–XIX веках.

В XIX веке книжное дело достигло определенных высот: тиснение на обложках, иллюстрации лучших художников, разнообразие шрифтов, использование дорогой бумаги. На рубеже XX века художественное оформление книги было связано с деятельностью «Мира искусства». А. Н. Бенуа подчеркивал, что художник, связанный с книгой, должен помнить об архитектурной организации печатного текста (набор, верстка, формат, пропорции, размер шрифта, колонцифр, колонтитулов) [2].

В книгопечатной индустрии XXI века возникла потребность в услугах высококвалифицированных дизайнеров как людей, способных грамотно подойти к разработке дизайн-концепции литературы, играющей в наше время значительную роль в культурном просвещении и эстетическом воспитании общества всех возрастов.

Существует множество видов печатных изданий: пресса, очерки, журналы, книги и т.д. Выбор тематики книжного издания обуславливает его концепцию, стилистику, визуальное и графическое оформление, верстку страниц книги, иллюстрации и прочее. Именно книги являются основой передачи знаний от поколения к поколению, ключевым ресурсом в образовании, освоении культуры и истории. На протяжении веков книга считалась важнейшим источником знаний и информации [3].

На сегодняшний день книга приобрела невероятный облик: существуют 3Д книги, книжки-игрушки для детей, креативный дизайн верстки. Все это

появилось благодаря техническому прогрессу, совершенствованию графических редакторов и полиграфического оборудования [2].

Современный мир наполнен разнообразными технологиями, которых с каждым днем становится все больше. Процессы, касающиеся как появления новых технологий, так и усовершенствования имеющихся, влияют на то, как оформляется, хранится и передается та или иная информация. Взаимодействие человека с технологиями заставляет искать новые способы и формы подачи данных о знакомых предметах, имеющих отношение к определенным сферам жизни, как для привлечения внимания читателя, так и для дальнейшего продвижения. Так, привычный для каждого пользователя вид книги, выступающий продуктом сферы книжного графического дизайна, меняется под воздействием цифровых технологий [5].

Тема влияния цифровой культуры на книжный дизайн важна, так как существует проблема неполного уровня знаний о ней, который необходимо не только восполнить, но и уточнить. Связано уточнение с тем, что условия современного мира постоянно изменяются и дополняются технологиями, связанными с научными и инновационными открытиями, а также возникновением как новых форм, так и форм, полученных путем трансформации существующих.

Стоит отметить, что понятие «цифровизация» связано со средой, в которой предположительно будет находиться книга. Продукт сферы книжного дизайна может функционировать в трех средах: предметно-вещественная, электронная и технология, совмещающая реальную и цифровую среду в одну.

Первая среда – предметно-вещественная: состоит из того, что окружает определенную рассматриваемую сферу деятельности в совокупности с материальной средой вокруг человека. Книга предметно-вещественной среды имеет форму и вид привычной материальной книги, изготовленной чаще всего из бумаги.

Вторая среда, в которой может находиться книга, – электронная, представляющая интегрированную коммуникативную среду, где к книгам

обеспечивается доступ через различные устройства, такие как планшеты, смартфоны и компьютеры. Книга в электронной среде – часть цифрового мира, имеющая следующие формы:

- простой текст (plain text) – тип верстки, который выглядит простым текстом без визуального сопровождения в виде картинок и иллюстраций;
- текст с оформлением – хранение информации в таких форматах, как HTML, Electronic Publication (.epub), (OPF FlipBook), OpenDocument, FictionBook (.fb2), TeX, PDF, Microsoft HTMLHelp (.chm), PostScript (.ps, .eps), ExeBook и др. Для того, чтобы получить доступ к ним, требуется найти и скачать необходимый формат в сети Интернет на специальных сайтах: ЛитМир, ЛитРес, Флибуста, Гутенберг и другие. Дальнейшее чтение файла осуществляется при помощи электронной книги как специального устройства, а также через компьютер или смартфон;
- книга-мультимедиа (мультимедийная книга) – книжный электронный формат, предоставляющий информацию на странице с музыкальным и анимированным сопровождением [4]. Мультимедиа предполагает интерактивность при взаимодействии книжного продукта с пользователем, поэтому такой тип книги называют интерактивной. Помимо этого, мультимедиа позволяет не только хранить большие объемы информации, но и получать быстрый доступ к ним в удобной форме.

В основе лежат технологии проецирования, которые разделяют мультимедийную книгу на два основных типа. Первый тип называется RealBook и рассчитан на реальное перелистывание страницы. Второй тип – Virtual book – перелистывает книгу виртуально. RealBook больше подходит для привлечения внимания за счет возможности создания необычных эффектов с применением анимации. Он часто используется в учебных заведениях, музеях, выставочных центрах и холлах образовательных организаций. Virtual book – это интерактивный терминал, демонстрирующий открытую книгу, каталог или журнал в электронном формате. Страницы книги перелистываются виртуально, но касаниями или жестами читателя. Пользователь взаимодействует с предметом

реальной среды (экраном), но при этом сами страницы передаются при помощи цифровых технологий.

- следующая технология совмещает реальную и цифровую среду в одну, обозначаемую термином Augmented reality (сокращенно AR), что переводится с английского как «дополненная реальность». Представляет технологию, сочетающую компьютерные слои с реально существующим пространством при помощи использования такого способа как наложение одной реальности на другую. Принцип работы с технологией рассматриваемого формата заключается в необходимости использовать смартфон с камерой и функцией сканирования. Дополненная реальность раскрыла сферу книжного графического дизайна с новой стороны, соединив традиционные технологии печатной бумажной книги и современные возможности электронных устройств. AR-книга – это синтез книги как продукта графического дизайна предметно-вещественной и цифровой среды, в котором страницы бумажной версии «оживают» при просмотре через приложение цифровой версии на экране смартфона. Данный процесс запускается либо через специально созданное под бумажную книгу приложение либо посредством сканирования QR-кода, в котором зашифрована основная информация в виде иллюстрации или же иллюстрированной анимации. Рассматриваемая AR-технология добавляет книге интерактивности, делая ее похожей на игру или целый виртуальный квест [5].

Таким образом исследование существующих направлений развития графического дизайна в сфере электронного книгоиздания демонстрирует тенденцию к повышению мультимедийности, интерактивности цифровых книжных изданий посредством инструментов дополненной реальности. Рассмотренные форматы книг имеют ряд преимуществ: удобство использования; интерактивные элементы; возможность оперативного использования пользователем вне зависимости от времени и места его нахождения. Кроме того, подобные форматы делают чтение детей более интерактивным, что позволяет развивать читательскую культуру юных пользователей. Однако есть и ряд минусов: ограниченность в просмотре при полном отсутствии или же недостатке

мощности технических средств (телефона, планшета, компьютера); увеличение стоимости подобных изданий по причине использования технологий при создании и работе с ними.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Ворошин С. Д., Голованова А. А. Роль дизайна в современном книгоиздании / С. Д. Ворошин, А. А. Голованова // Наука ЮУрГУ: материалы 73-й научной конференции. Секции технических наук. – 2021. – С. 19–25.
2. Исупова В. М. Компьютерные технологии в книжной графике / В. М. Исупова // ГАОУ ВО МГПУ. – 2021. – С. 435–438.
3. Чуракова Д. А. Цифровая культура и книжный дизайн: взаимодействие и взаимовлияние / Д. А. Чуракова // Казанский (Приволжский) Федеральный Университет. – 2023. – С. 1262–1264.
4. Чуракова Д. А., Яо Л. М. Использование цифровых технологий в оформлении книг: современные тенденции/ Д. А. Чуракова, Л. М. Яо // Казанский (Приволжский) Федеральный Университет. – 2022. – С. 397–402.
5. Шарикова М. В. Эволюция книжного дизайна / М. В. Шарикова // Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема Постулат. – 2022. – №9. – С. 1-8.

Булгакова М.А., студент 114(р) группы
очной формы получения образования,
Научный руководитель – Котович О.В.,
кандидат культурологии, доцент

РОЛЬ ПОМИНАНИЯ ПРЕДКОВ В ТРАДИЦИОННОЙ КУЛЬТУРЕ БЕЛОРУСОВ