

Квітка О. Л.

аспірант кафедри «Дизайн», старший викладач кафедри «Графічний дизайн», Харківська державна академія дизайну і мистецтва

МІЖДИСЦИПЛІНАРНІ АСПЕКТИ СЕМАНТИКИ ТЕРМІНА «ГРАФІКА»

Анотація. У статті розглядаються міждисциплінарні аспекти дефініції «графічний», стосовно до теорії і практики графічного дизайну, виявляються семантичні відмінності значення терміна в графічному дизайні, образотворчому мистецтві, у точних науках, в лінгвістиці, в області комп'ютерних технологій і в інших сферах людської діяльності, обґрунтовується важливість розуміння цих відмінностей для питань проектування сучасного візуального мови.

Ключові слова: графічний дизайн, графічний знак, графіка, візуальна мова, мистецтво, комунікація, інформація, управління.

Анотация. Квитка О. Л. Междисциплинарные аспекты семантики термина «графика». В статье рассматриваются междисциплинарные аспекты дефиниции «графический», применительно к теории и практики графического дизайна, выявляются семантические различия значения термина в графическом дизайне, изобразительном искусстве, в точных науках, в лингвистике, в области компьютерных технологий и в других сферах человеческой деятельности, обосновывается важность понимания этих различий для вопросов проектирования современного визуального языка.

Ключевые слова: графический дизайн, графический знак, графика, визуальный язык, искусство, коммуникация, информация, управление.

Annotation. Kvitka O. L. *Interdisciplinary aspects of the semantics of the term "graphics".* The article considers interdisciplinary aspects of definition of «graphic», in relation to the theory and practice of graphic design, identifies the semantic meaning of the definition in graphic design, fine arts, in the exact sciences, in linguistics, in computer technology and other spheres of human activity, substantiated the importance of understanding of these differences for the design issues of contemporary visual language.

Keywords: graphic design, graphic sign, graphic arts, visual language, art, communication, information management, control.

Постановка проблеми. Еволюція в професії графічного дизайну завжди була і залишається пов'язаною з розвитком технологічної бази. Все більшу частку в професійних навичках дизайнера займають комп'ютерні технології, які приносять з собою свою термінологію, своє осмислення нового значення багатьох професійних понять. До того ж всі ці процеси сьогодні отримують соціальний резонанс, завдяки стрімкому розвитку в усьому світі системи мережевої комунікації, яка дозволяє величезній кількості самих несхожих людей з легкістю приєднуватись до глобальних процесів візуальної комунікації. На даний момент ключове поняття графічного дизайну «*графічний*» і «*графіка*» вийшло за межі завдань професійної ніші дизайну і мистецтва, та стало предметом утилітарного використання і творчого освоєння задля самих широких мас. Інтернет революційно змінив не тільки форми комунікації, а й самі форми акумулювання індивідуального і колективного досвіду, світогляду та самовираження, замінюючи собою всі функції «Галактики Гутенберга».

У сучасних публікаціях, критичних статтях, у словниках користувача програм та в професійних словниках, які мають відношення до проблем візуальної комунікації, очевидні значні відмінності у вживанні цих термінів. А на сторінках веб-сайтів, в інтернет-блогах, на форумах, ареал значення цих термінів розростається і розмивається. І наскільки це можливо з контексту, який дозволяє розглядати їх синонімами поняття «*графічний*», відбувається їх подальше змішання і заміна термінології, що іноді доходить до повного свавілля.

Методи сучасної лінгвістики ґрунтуються на тому, що структура будь-якої мови — це не мертва жорстка конструкція, а складний живий організм, що знаходиться у постійній зміні, в якому значення слів змінюються в часі і в просторі свого існування. З цього випливає, що суть слова чи терміна визначається контекстом його вживання, а не самий контекст визначається значенням слів. У сучасних умовах небувалого рівня плюралізму розумінь, форма спільного досвіду і традицій вживання терміна «*графічний*» вступає в протиріччя з індивідуалізмом використання його в приватних, найсуб'єктивніших і вузько корпоративних взаємозалежних формах.

Візуалізація форм комунікації призводить до того, що нове покоління не просто заліковує значення слів з «новими» картинками, іконками чи ярликами, а починає використовувати ці картинки вже не тільки, як інструмент комунікації, але і як сучасну форму уяви та мислення новими візуальними символами. Зараз створюється зовсім нова, незрозуміла для старого покоління мова, з новою лексикою, новою граматиною, новими засобами виразності та естетичними критеріями.

Стильний, образотворчий, декоративний, естетичний, візуальний, візуалізований, наочний, письмовий, виразний, імплікаційний — всі оці, та безліч інших слів у плюралістичному словнику графічного дизайну, який сьогодні складається,

Надійшла до редакції 10.12.2012

можуть позначати дуже близькі поняття, всілякі відтінки смислу, а іноді і принципово різні явища. У рамках сфери візуальної комунікації проблема визначення *«графічний знак»* ще й полягає в історично сформованій невизначеності та міждисциплінарної приналежності цього терміна.

Зв'язок роботи з важливими науковими чи практичними завданнями. Стаття написана у відповідності з актуальними проблемами, які розглядаються на кафедрі графічного дизайну ХДАДМ.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Для графічного дизайну важливо, що саме визначення *«графічний»* поєднує в понятті знака, як елемента візуальної мови, область міждисциплінарного наукового інтересу психології, загальної лінгвістики і семіотики з областю естетики, мистецтвознавства і культурології.

Визначення терміна *«графічний»* (від грецьк. *Grapho* — пишу, малюю) можна знайти в образотворчому мистецтві, в сакральній іконографії, в точних науках (математиці, накреслювальній геометрії, інженерній графіці, фізиці, хімії, астрономії, картографії, тощо), в лінгвістиці та багатьох інших сферах людської діяльності. При аналізі цих визначень очевидний висновок, що семантика терміна змінюється в залежності від області застосування і має безліч градацій смислу, який врешті решт, визначається контекстним змістом.

Тлумачний словник визначає термін *«графічний»* як «варіант написання слова» та «виражений за допомогою креслення» [1]. У лінгвістиці *«графіка»* — це сукупність всіх засобів даної писемності, а *«графема»* — мінімальна одиниця писемного мовлення (буква, поєднання букв, ієрогліф або його частина), відповідна фонемі (її варіанту або послідовності фонем) в усному мовленні.

Графіка письма (епіграфіка, мистецтво шрифту, каліграфія) — це первинна традиційна **область знака**, ведуча своє походження ще від давньої магії та сакральних мов (від «писання по воді», рунічних рис і різів, ієратики, ієрогліфіки, до пізніших алфавітних систем), і включає в себе системи знаків всіх подальших мов. Графіка письма з самого початку утворює особливу, самостійну сферу, що примикає до дизайну [2].

Як відомо, родова властивість нашого мислення — це «річ», форма, в якій ми думаємо. Усвідомлене спрощення будь-якого нового «речового» **досвід-вображення**, так звана «зворотна генералізація мозку», породжує в мисленні всі відомі магічно-релігійні, утилітарно-комунікативні та естетичні **позначення-символи**. І первинно, малювання — це **предметно-маніпулятивна діяльність позначення та іменування**, а не відображення. Також перші малюнки дитини, як і первісні піктограми, це лише **схематичне** позначення речі, а не її зображення. У цьому виявляється і розвивається **знакове мислення** — головне нематеріальне знаряддя людини. Після періоду піктографії — дитинства людства, з **розвитком стародавньої писемності, малювання втратило**

комунікативну функцію, зберігши за собою естетичне і магічно-релігійне значення. Вже як образотворче завдання, навмисний **естетичний схематизм** виникає пізніше знову, — у графічному мистецтві, де принципово використовується мінімум образотворчих засобів.

Основна закономірність розгляду естетичних аспектів графічного дизайну історично виробилася з традицій **мистецтвознавчого аналізу образів** станкового і декоративно-прикладного мистецтва, а також народних художніх промислів і ремесел [3. С.329]. За типом свого виникнення, існування, специфіки стильових засобів і способу обробки матеріалу розрізняються й різновиди мистецтва графіки.

Традиція розуміння терміна *«графічний»*, *«графічний стиль»* або *«графічна манера»* в мистецтвознавчих визначеннях зазвичай йде *«від слідства»*, від взаємозалежності можливостей технології і матеріалу, або ж авторського стилю чи техніки, та частіше за все полягає в досить розмитому протиставленні засобів графіки засобам живопису. При цьому, існують і винаходяться нові засоби та матеріали, які можуть бути кваліфіковані, як графічні чи живописні. І, паралельно, в мистецтвознавстві виникають різні, досить суб'єктивні поняття графічних засобів чи графічних технік. Часом у сенсі *«графічного»* виділяється **умовність зображення** або його **серійність**, іноді емоційна стриманість і строгість, а інколи уявлення, що впливають із перебільшення будь-яких інших стильових формальних ознак.

Головний акцент у визначенні *«графічності»* ставиться на **зв'язку візуального образу з «малюнком» або «відбитком»**, і насамперед на *«лінії та пустоті»* зображення, його *«контури і тоні»*, на лаконізмі, чіткості та ясності силуетів, на гостроті різності лінії та світлотіні, на факті будь-якої «обмеженості засобів вираження», атональності або відсутності кольору. А традиційними графіками *«графічність»* розуміється в *«рельєфній пластичності площини»*, в *«архітектонічності»* і *«структурності»* форми, в близькості до проблем *«монументальності»*. [4. С.300-310].

Мабуть ще й дотепер, найбільш глибоке розуміння *«причинних основ графічності зорової характеристики форми»* залишається в класичному виразу Генріха Вельфліна: *«лінійний стиль є стиль пластично відчутної визначеності»*, який *«викликає відчуття дотику»*, і в якому *«зображення і річ є ніби тожними»*. «Лінійне мистецтво» графіки Вельфлін називає *«мистецтвом суцього»*, а графічні образи *«відчутними»*, *«дотичними»* на протигагу *«мистецтву видимості»* живопису з його чисто ілюзорними *«зоровими образами»*. Відповідно, *«графічний знак «відповідає речі», а живописний знак — її «вображенню»* [5. С.38-39].

Думка Вельфліна про два основні типи образотворчої правдоподібності завершує класичну традицію антитези естетики *«благородного дозвілля»* та *«етики чесноти»* елліністичної античності, що далі, вже в свідомості християнської епохи перетворилася на протистояння *«мирського і сакрального»*. Етичні

канони колишньої «героїчної» класичної античності були *монументально-графічні*. А знамениті змагання великих художників *еллінізму*, Зевксиса з Паррасієм (V століття.) та Апеллеса з Протогеном (IV століття.), були саме у *досконалості естетичної ілюзії «приватного предметного світу»* (звідки витік «обманок», «двоєвзорів» і «троевзорів» Нового часу).

У християнській культурі *«тотожність»* також протиставлена *«видимості»*. Священна *«ізографія»*, що в умовах *сурсорого об'єктивізму і подоби Першообразу* втілює «Слово», завжди була духовно протиставлена *мирському суб'єктивному натуралізму зовнішності, «художності»* (у первинному значенні слова злодійству, обману, перебільшенню, утвердженню ілюзії чого-небудь).

Результати дослідження.

Вмисленні, «реальність істини», яка приймається, близькість до ідеального зразка, протилежна правдоподібності «ілюзії істини».

Як пише про це А. Ф. Лосев: «річ, як воно є», у своїй конкретній матеріальності, зовсім не є те, що вона — насправді». [6. С.204]. Видиме нетотожне доступному. У малюнку око бачить те, що знає розум. І перефразуючи відомого сучасного концептуаліста Юрія Альберта, можна сказати: графіка не для того, щоб на неї дивитися, а для того, щоб на неї думати. В такому вигляді навіть думка Альберта лежить в царині класичних уявлень.

Однак після класичної парадигми культури, з якої виходить концепція Вельфліна, сформувалася модерністська, а за нею і постмодерністська.

Арт-плюралізм сучасного мистецтва і змішання культур *не дозволяють сьогодні сформулювати універсальне визначення «області графічного» поза контекстом*. Для квадрата Малевича, пісуара Дюшана та творів абстракціонізму, для графічних об'єктів фотографії, реклами та суперграфіки, для кіно, хепенінгу, перформансів та інсталяцій, для іншого «актуального мистецтва» і віртуальних образів Новітнього часу — *розуміння «тотожності» і «видимості» стало принципово багатозначне і багатопланове*.

У десакралізованому просторі *масової свідомості* сучасної культури сутнісне «Найголовніше» зменшилося до розміру політичної або маркетингової кампанії, роль поетичної уяви замінилася роллю реклами бізнесу, а сатира (висміювання низького) перетворилася на сьоб (опускання високого). Але й при цьому, графіка залишилася *«мистецтвом про головне»*. Здатність графіки до *лаконічного повідомлення інформації, швидкої та своєчасної комунікації в циклах, серіях зображень, її тиражованою і висока пріспособляемість до нових технологій*, від епохи Відродження до сьогодення часу виділяє їй *особливе місце в житті суспільства і специфічну соціальну функцію, безпосередньо пов'язану з виникненням графічного дизайну*.

У вік технологічного прогресу масового інформаційного суспільства, основна роль «високого» образотворчого мистецтва зсувається в область чистої естетики. У сучасному мистецтві зазвичай

свідомо упускається аспект візуальної комунікації, який відданий більш ефективним методам дизайну. А з іншого боку, множинність і мультикультурність різноманітних оригінальних й екстравагантних мистецтвознавчих поглядів на графіку або живопис, що змагаються одне з одним свідчить про перетворення їх у художню, суб'єктивну форму рефлексії, самовираження. Поетично яскрава виразність цих визначень і їх величезна різноманітність свідчать про процеси «дрібніння» і «дроблення» культурних критеріїв у людському суспільстві. На зміну їм все більш явно *приходять критерії цивілізації, і насамперед — інформаційно-технологічні*.

І оскільки в професії графічного дизайну еволюція завжди була безпосередньо пов'язана з розвитком технологічного забезпечення, то не можна ігнорувати той факт, що в даний час більшість зображень створюється за допомогою цифрових програмних технологій. У комп'ютерних термінах, які виходять з категорій математики, а не з категорій естетики і мистецтва, **поняття «графічний» тотожне поняттю «образотворчий»**. Види комп'ютерної графіки розрізняються принципами формування зображення при відображенні на екрані монітора або при друці на папері. Усі векторні, растрові, тривимірні та фрактальні зображення називаються *комп'ютерною графікою*. А всі призначені для цього програми так і називаються — *«графічні редактори»*.

Висновки. На сьогоднішньому етапі розвитку професії основне і центральне значення слова «графічний» в сучасному дизайні, має знайти для себе відображення в окремих і конкретних значеннях, що залежать від контексту різних сфер людської діяльності, де дизайну відведена роль *«культурного медіатора»* [7. С.44]. Для дизайну визначенням терміну «графіки» нині залишається розуміння в своєму найзагальнішому *сервільному значенні, — як сукупність прикладних накреслювальних та образотворчих засобів*.

Лише навіть виходячи з етимології, можна зробити висновок, що *«графіка» — це запис інформації у візуальній формі*. Це візуальна форма, структура людської взаємозалежності та людського самовираження. Вона може бути використана в комунікації, коли вона стає формою колективного обміну і мислення у великих і малих спільнотах. Вона ж може бути і виключно особистою, та навіть інтимною, призначеною для зберігання та використання інформації, для аналізу, узагальнення і структурування індивідуального досвіду (когнітивного, психічного, емоційного). В даний час кожна людина, навіть дитина, маючи надзвичайні можливості доступу до інформації, може накопичувати її в самому собі і з цієї позиції будувати свою більш-менш конкурентоспроможну картину світу у своїх візуальних образах.

Маршалл Мак-Люен, розмірковуючи про еволюцію форм носіїв інформації в людській цивілізації, стверджував, що мінливість і рухливість цих форм постійно «вимагають деякої реорганізації уяви життя», і що «зміна форм свідомості завжди викликає опір з боку колишніх форм сприйняття». Будь-які цивілізаційні та технологічні нововве-

дення потрапляють в поле зору культурологічних досліджень тільки після того, як вже об'єктивізуються якісь очевидні наслідки дії цих нововведень. Тому в даний час є неможливим дати чітке визначення широковживаному терміну «**графіка**», що займає одну з ключових позицій в процесі, який сам знаходиться в бурхливому революційному розвитку.

З одного боку, внашвік «розкидання каміння» можна лише прогнозувати, що специфіка дисциплінарних і буденних значень «**графічного**» буде множитися, заглиблюватися, звужуватися, спеціалізуватися і диференціюватися. З іншого боку, геомасштабна економічна і політична інтеграція, пов'язана з глобальною мережевою комунікацією, породжує і зворотній процес, — об'єднання, стандартизації, спрощення та уніфікації уявлень.

Відповідь на питання про те, на якій мовній платформі відбудеться це об'єднання, буде знаходитись в тій формі комунікації, яка забезпечить найвищу ефективність в усіх, або у найважливіших процесах оперування інформацією.

Література

1. Толковый словарь русского языка Д.Н. Ушакова <http://www.dict.t-mm.ru/ushakov/g/graf.html>
2. Волков Н. Н. Композиция в живописи. — М: Искусство, 1977. — 264 с.
3. Каган М. Морфология искусства. — Л.: Искусство, 1972. — 440 с.
4. Фаворский В. А. Литературно-теоретическое наследие/Теория графики. — М.: Советский художник, 1988. — 588 с.
5. Вельфлин Генрих. Основные понятия истории искусств. Проблема эволюции стиля в новом искусстве. — СПб.: Мифрил, 1994. — XVIII+396 с. (428 с.)
6. А.Ф.Лосев История античной эстетики, том V— М.: “Искусство”, 1979 — 766 с.; <http://psylib.org.ua/books/lose005/index.htm>
7. Розенсон И. А. Основы теории дизайна. — СПб.: Питер, 2008. — 219 с.