

УДК 76.01:003.628:796.032.2

Шумарова Д.В.

Харківська державна  
академія дизайну і мистецтв

## ДИЗАЙН ПІКТОГРАМ ЛІТНІХ ОЛІМПІЙСЬКИХ ІГОР: СТИЛЬОВИЙ ТА ФОРМОУТВОРЮЮЧИЙ АСПЕКТИ

*Шумарова Д.В. Дизайн піктограм Літніх Олімпійських ігор: стильовий та формоутворюючий аспекти. В статті розглянуті піктограми Олімпійських ігор – багатонаціонального і максимально розгалуженого в інформаційному плані заходу – як засоби комунікації з багатомовними глядачами, репрезентації культури країни-господині Ігор та здійснення естетичної функції. Окреслено характерні виміри: часу (з 1936 по 2012 рр.), простору (Олімпійські ігри проводяться на п'яти континентах: Австралії і Океанії, Азії, Європі, Південній Америці, Північній Америці) та глибини (варіативності в рамках однієї олімпійської події). Розглянуто дизайн піктограм Літніх Олімпійських ігор за стильовими та формоутворюючими аспектами: сформовані основні взаємозалежні чинники, які впливають на форму піктограми, загальні закономірності в дизайні піктограм, а також виявлені деякі тенденції розвитку зображень олімпійських видів спорту.*

**Ключові слова:** піктограма, спортивний символ, Літні Олімпійські ігри, візуальна комунікація.

*Шумарова Д.В. Дизайн пиктограмм Летних Олимпийских игр: стилевой и формообразующий аспекты. В статье рассмотрены пиктограммы Олимпийских игр – многонационального и максимально разветвленного в информационном плане мероприятия – как средства коммуникации с многоязычной аудиторией, репрезентации культуры страны-хозяйки Игр и осуществления эстетической функции. Очерчены характерные измерения: времени (с 1936 по 2012), пространства (Олимпийские игры проводятся на пяти континентах: Австралии и Океании, Азии, Европе, Южной Америке, Северной Америке) и глубины (вариативности в рамках одного олимпийского события). Рассмотрен дизайн пиктограмм Летних Олимпийских игр согласно стилевым и формообразующим аспектами: сформированы основные взаимозависимые факторы, которые влияют на форму пиктограммы, общие закономерности в дизайне пиктограмм, а также выявлены некоторые тенденции развития изображений олимпийских видов спорта.*

**Ключевые слова:** пиктограмма, спортивный символ, Летние Олимпийские игры, визуальная коммуникация.

*Shumarova D. Summer Olympics Pictogram Design: stylistic and formative aspects. The modern Olympic Games are the most multilingual and informationally branched event. Pictograms of Olympic Games provide visual communication with multilingual audience, represent the culture of the Olympic host country and carry out an aesthetic function. They are characterized by the following dimensions: time (from 1936 till 2012 year), space (the Olympic Games are held on five continents: Australia and Oceania, Asia, Europe, South America, North America) and the depth (variation within a single Olympic event). The article describes the pictogram design of the Summer Olympic Games concerning stylistic and formative aspects. To determine main trends in the development of Olympic pictogram design a number of interdependent factors, that affect the shape of the icon, and sets of consistent patterns are found.*

**Keywords:** pictogram, sports symbol, Summer Olympic Games, visual communication.

**Постановка проблеми.** Кожні Олімпійські ігри приймають міжнародну і різномовну аудиторію, яка має бути зорієнтована та проінформована. Крім інформаційного повідомлення – головної функції, яку виконують піктограми Олімпійських ігор, – вони є засобами вираження культурного міжнародного діалогу, а також носіями кращих дизайнерських концепцій епохи. З метою розгляду сучасного стану розвитку піктографіки виникає необхідність детального аналізу спортивних піктограм Олімпійських ігор та виявлення загальних тенденцій в дизайні олімпійських піктограм.

**Зв'язок роботи з важливими науковими або практичними завданнями.** Статтю написано відповідно до теми НДР кафедри графічного дизайну Харківської державної академії дизайну і мистецтв.

**Аналіз попередніх досліджень та публікацій.** У різній мірі проблема піктографіки була розкрита в роботах С. Сильвестрова, К. Ческідова, А. Овакім'яна, М. Кряквіна, В. Волошко, Д. Бейерена, Є. Черневич, В. Устина, І. Добріцина, В. Волошко, К. Бергера та С. Серова та ін. Проблема дизайну засобів візуальних комунікацій Олімпійських ігор є висвітленою недостатньо та потребує подальшої наукової уваги. Піктографіку в графічному дизайні на прикладі спортивних піктограм Олімпійських ігор розглядає К. Волошук, в рамках розвитку художньої та візуальної культури в цілому. Більш детальний аналіз піктограм наведений американською дослідницею С. Кім, яка створює інфографіку на основі символу хокею з кожного комплекту піктограм з метою здійснення порівняльного дослідження.

**Мета статті** полягає у виявленні складових елементів стилю та форми піктограм Літніх Олімпійських ігор, а також у розкритті деяких закономірностей та тенденцій в дизайні піктограм Літніх Олімпійських ігор.

**Виклад основного матеріалу.** Починаючи з першого ряду піктографічних зображень Берлін-

ської Олімпіади 1936 року і закінчуючи піктограмами Лондонської Олімпіади 2012 року, розроблено близько 500 спортивних символів. Під піктографічним зображенням маєтвся на увазі символ, який позначає людину, місце, явище, річ або ілюстрація об'єкту чи стану, що вказує на такі. Можна стверджувати, що піктограма – це спрощене або стилізоване відтворення об'єкту, який вона позначає, а її зміст різниться від її сенсу (позначення). Синонімом обох термінів є поняття «символ» (символи = піктограми, піктографічні зображення). Значення стародавніх символів, а також відтінки значення, можуть бути дуже різними за змістом та сутністю в залежності від культури. [5].

Під олімпійськими піктограмами маються на увазі символи, які представляють індивідуальні або командні, літні або зимові види спорту з Олімпійської програми змагань. Для кожної Олімпіади розробляється новий комплект піктограм.

Вперше комплект з шістнадцяти уніфікованих спортивних символів застосовується в 1936 році для XI Олімпійських ігор в Берліні, які плануються з метою висвітлення образу Третього рейху як сучасної держави із стрімким розвитком економіки та міжнародним авторитетом, що зростає. Ці піктограми – більше, ніж просто знаки, вони є заявою про здібності молодій державі, і, отже, можуть бути прочитані як артефакти свого часу. Саме через зв'язок з ідеологією Третього рейху ці піктограми, дизайн яких заслуговує на увагу, майже зникли з історичної пам'яті і тому першим застосуванням спортивної інфографіки вважається набір піктограм для XVIII Олімпійських ігор в Токіо. Треба відзначити, що піктограми для Берлінської Олімпіади 1936 року є ймовірним прототипом, до якого звертається Л. Вайман при проектуванні відомих на весь світ піктограм для XIX Олімпіади 1968 року в Мехіко. Дизайн Берлінських піктограм можна вважати особливим за такими аспектами: відсутність зображення спортсменів, дрібних деталей; акцент робиться на абстрактне зображення спортивного інвентарю (Л. Вайман обирає саме такий хід); вдале композиційне формотворче рішення (застосування форми кола майже не зустрічається в майбутньому, але активно використовується в піктограмах Л. Ваймана). Вміле використання графічних засобів сприяє потужності прагматичного потенціалу та робить їх раціональними. Основою кожної піктограми є масивне кільце, на яке накладається лаконічне зображення характерного спортивного інвентарю. Єдиним сумнівним рішенням є застосування гірчичного та бежевого кольорів, тому що, по-перше, між цими відтінками немає контрасту, а по-друге, вони на відстані зливаються в один тон із чорним тлом, що порушує візуальне сприйняття піктограм глядачем.

Монохромні (чорні на білому) зображення видів спорту впроваджуються на наступних XIV Олімпійських іграх 1946 року в Лондоні, але їх важ-

ко вважати засобами комунікації. Це серія «непримітних» реалістичних ілюстрацій, виконаних лише за допомогою одного засобу – лінії. Суттєва спроба візуальної комунікації в Берліні не знаходить очікуваного продовження в Лондоні.

Як повноцінна частина олімпійської дизайн-програми та максимальне приближення до сучасних концепцій, система візуальних комунікацій вперше вводиться і знаходить широке застосування в 1964 році в Токіо. Японські піктограми значно ускладнені порівняно з попередніми берлінськими та лондонськими. Це обумовлено використанням силуетів, геометричних фігур, інверсії чорних частин фігур і білого фону, квадратного поля з сіткою. Відсутність деталізації зміцнює їх інформативну функцію. Піктограми Берліна створені за допомогою наступного прийому: відтворення цілого через його частину – весла представляють веслування, хвилі – басейн і т.д. Єдність візуального сприйняття посилюється шляхом розміщення кожного мотиву проти товстого кільця, явно підкреслюючи, що Берлінські піктограми – цілісний комплекс, в той час як візуальна мова піктограм у Токіо підкреслює те саме, але не так явно і простішими засобами. Арт-директор М. Кацуми та дизайнер Йоширо Йамашита – автори серії піктограм – дотримувалися логічного, систематичного та спрощеного підходу в дизайні. Ця комплексна система навігації, яка включає в себе двадцять піктограм для різних видів спорту і тридцять дев'ять загальних інформаційних піктограм, підкреслює динаміку рухів атлетів. В той же час відсутність культурної специфіки обгрунтована подоланням відстані між культурами та миттєвим розпізнанням піктограм різномовною аудиторією. Відтак, стає очевидним, що прості піктограми, незалежні від мови та культури, є найбільш ефективним методом спілкування з міжнародною аудиторією. Піктограми можуть виступати в ролі «лінгва-франка» – інтернаціональної міжнародної візуальної мови. Це відкриття вплинуло на архетип майбутніх олімпійських піктограм.

Віхою в історії графічного дизайну та ще одним чудовим прикладом спрощеного підходу та стилізації в дизайні є серія піктограм, яку розробили Л. Вайман, М. Віллазон і М. Горіц для XIX Олімпіади в Мехіко (1968 р.) Цілком продумана в плані графічної оригінальності, інноваційного функціонального призначення, цінності для тисяч відвідувачів, система візуальної комунікації Л. Ваймана і його соратників в Мексиці була однією з найуспішніших в еволюції систем візуальної ідентифікації [6]. Виключно прості форми та нестриманий характер яскравих, чистих відтінків кольорів легко помічаються в будь-якому оточенні. Л. Вайман виправляє недоліки дизайну Берлінських піктограм, впроваджує експресію кольору та відмовляється від непотрібних деталей, але так само уникає зображення людини, тобто атлета.

Серія піктограм О. Айхера для наступної ХХ Олімпіади в Мюнхені є, навпаки, реалістичною, тобто наближеною до форми людського тіла, та водночас максимально спрощеною. Кожна піктограма складається з дуже малої кількості елементів, розміщених в рамках стриманої, строгої модульної квадратної сітки, яка розділена на горизонтальні, вертикальні і діагональні лінії. Німецький дизайнер наслідує приклад Токіо і звертає мотив піктограми до ідеалізованої абстракції. Як зазначає американський історик мистецтва, графічний дизайнер Ф. Меггс, серії піктограм 1968 та 1972 рр. заснували своєрідний мінімалізм в дизайні піктограм, який перевершив логіку філософії того часу і порушив загальну плавну залежність процесу дизайну від течії часу.

Мюнхенські олімпійські піктограми О. Айхера далі «мігрують» в Канаду, де права на їх використання без змін на Олімпіаді 1976 року придбав Олімпійський комітет Канади. Те, що Канада вирішає використовувати німецькі піктограми, які, в свою чергу, засновані на японському дизайні, підкреслює міжнародний аспект і здатність піктограм забезпечувати візуальну комунікацію незалежно від культури.

Піктограми ХХІІ Московської Літньої Олімпіади заслуговують окремої уваги. Цікаво, що цей проект є одночасно дипломною роботою молодого лєнінградського архітектора М. Белкова. Саме принципіальна новизна піктограм була помічена Оргкомітетом ігор. М. Белковим знайдений загальний принцип, оснований на поєднанні верхньої та нижньої сторін рисунка, темної та світлої поверхонь. Кожний символ складається з двох частин поля-квадрата, розділених фігурою спортсмена. Піктограми схожі на ще одну версію піктограм О. Айхера, але, на відміну від розроблених О. Айхером, на піктограмах М. Белкова фігура спортсмена чітко розташована на роз'ємі двох частин. Плавність і мальовничість фігур досягається за рахунок побудови фігур з кутами 30–60° (в системі піктограм Мюнхенських ігор використовуються кути 45–90° та 135°), а також округлих рамкових квадратів. Найголовнішим досягненням дизайну М. Белкова стало те, що його піктограми можуть застосовуватися в декількох образотворчих варіантах: в прямому, зворотному, контурному і зворотному контурному. Вперше в історії олімпійської ідеографії кожна піктограма здобула до чотирьох кольорних градацій [4: 154].

Піктограми ХХІІІ Олімпіади 1984 року в Лос-Анджелесі, де зображення спортсмена складається з десяти конічних форм та широко застосовуються яскраві кольори 80-х рр, в значній мірі нагадують відповідну тому часу візуальну мову MTV – відомого американського телеканалу. Тим не менш, це все одно модифікована версія Мюнхенських піктограм О. Айхера. Форми американських піктограм виглядають незграбно після струнких силуетів Московських піктограм. К. Брайт продовжує застосування

чорного фону, який попередньо використовувався протягом Московських ігор, та геометричних формальних методів, що протрималися до ігор в Сеулі, 1988 року. Первісний дизайн піктограм Б. Хванга для ХХІV Олімпіади в Сеулі визнаний занадто схожим на дизайн О. Айхера, тому його використання заборонив Канадський Олімпійський комітет. Відтак, він розробляє нову серію, але вона є не більш, ніж черговою модифікацією. Єдиною особливістю є «не зафарбований» тулуб спортсмена.

В Барселоні на ХХV Олімпіаді 1992 року геометричний метод Мюнхена теж використовуються в якості відправної точки, але відбувається досить сміливий прорив у стилі: відмова від геометричної формули на користь трьох (або більше) вільних ліній – мазків пензля, що є основами спрощеного зображення людського тіла (три лінії – три частини тіла: голова, руки і ноги).

В 1996 році Національний олімпійський комітет Греції відмовляється від встановленої моделі спрощення на користь вільного силуету в дизайні піктограм для наступних ігор в Атланті. На додаток, вводиться теракотовий колір, який нагадує античні грецькі вази. На піктограмах Атланти передано витонченість фігури спортсмена і досконалість її спортивної форми. Дизайнери черпали натхнення в мистецтві і культурі Стародавньої Греції.

Пол Сандерс – автор піктограм ХХVІІ Олімпіади в Сіднеї (2000 р.) – теж звертається до витоків культури, але вже не грецької, а відповідно австралійської, а саме до зображення традиційної зброї аборигенів: бумерангу. В піктограмах поєднуються два кольори та зворотні силуети. Бумеранг виступає в якості частини зображення людини – ніг, або торсу, або рук, і має декілька варіацій масштабу.

Дизайн піктограм ХХVІІІ Олімпіади в Афінах (2004 р.) відновлює рішення Атланти і знов звертається до культури Древньої Греції, а саме до Кікладської культури та чорнофігурного стилю розпису античних грецьких ваз. Важливою зміною в дизайні є ніби випадкова неправильна форма фону, на якому тримається фігура. Це пояснюється зверненням до архаїчних, пасторальних форм і здійснює переворот в логіці дизайну останніх років. Слід відмітити, що піктограми досить точно зображують найбільш упізнаванні рухи людини з різних видів спорту.

Так само, як і в Австралії, піктограми в Пекіні на іграх у 2008 році представляють національну культуру: вони створені на основі традиційного китайського мистецтва каліграфії та систем писемності, деяким з яких більше, ніж дві тисячі років. Процес створення дизайн-концепції під керівництвом дизайнера М. Ванга заснований на поєднанні олімпійського духу та китайських цінностей. До китайських повідомлень, що несуть в собі елементи каліграфії, приєднується сучасний західний стиль візуальної мови з метою комунікації з глядачами багатьох культур. За своєю природою піктограми є образними та спрощеними.



Рис. 1. Перший комплект спортивних символів для XI Олімпійських ігор в Берліні, 1936 та піктограми Л. Ваймана для XIX Олімпіади в Мехіко, 1968

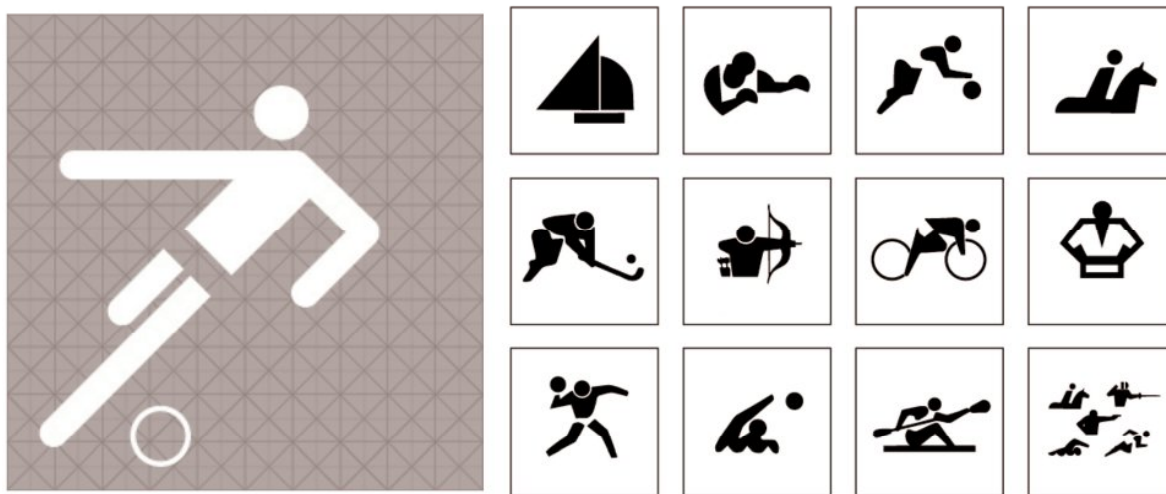


Рис. 2. Серія піктограм О. Айхера для XX Олімпіади в Мюнхені, 1972



Рис. 3. Піктограми XXV Олімпіади в Барселоні, 1992



Рис. 4. Пол Сандерс, піктограми XXVII Олімпіади в Сідней, 2000



Рис. 5. Піктограми XXVIII Олімпіади в Афінах, 2004



Рис. 6. М. Ванг, піктограми XXIX Олімпіади в Пекіні, 2008

Дизайн піктограм Олімпійських ігор 2012 року в Лондоні передає динаміку, швидкість, енергію, азарт і силу змагань. Передбачені дві версії піктограм в залежності від функції, яку вони виконують: декоративну чи інформативну. Згідно з думкою дизайнера С. Хеллера – головної фігури в сучасному американському графічному дизайні – Лондонські піктограми виглядають так, ніби дитина зробила їх: примітивними, але не в позитивному значенні. Йдеться про примітивність дизайнерського рішення, але одночасно з цим за формою піктограми дуже складні та важкі для сприйняття.

Щоб максимально об'єктивно дати оцінку візуальної мови всіх олімпійських комплектів піктограм, які представляють літні види спорту, є необхідність виявити властивості кожного набору піктограм та сформувані основні взаємозалежні чинники, які впливають на форму піктограми. *Таким чином виявлені наступні складові елементи: образність (співвідношення зображення і фігури людини в реальності), складність (дрібність) або спрощеність (приклад – модерністське спрощення), розмір об'єкту по відношенню до фону, комплекція фігури, ступінь худоби фігури, кількість складових елементів піктограми, товщина контуру об'єкту, наявність кадрування та інші.*

За стильовими та формоутворюючими аспектами можна виділити деякі загальні закономірності в дизайні піктограм. Перша стосується трактовки піктограми: її складності (дрібності) або простоти, спрощеного підходу в дизайні. Отже, беручи до уваги цей аспект, існують складні піктограми з великою кількістю нюансів: кількома кутами для побудови зображення, різноманітними формами та високим ступенем деталізації – з одного боку, і прості, цілісні – з другого. Можна назвати це ступенем «мозаїчності» або «грубості», що проявляється в залежності від кількості елементів, з яких складається зображення [5]. Чим більше дрібних елементів задіяні при створенні піктограми, тим складнішою вона вважається. Але є така закономірність: як рисовані (спрощені), так і викреслені за традиційною модульною сіткою (складні) символи є однаково системними і впізнаваними [2: 56]. Спостерігається і така тенденція: наприкінці ХХ століття відбувається перехід від спрощених (цілених) форм до складних (дрібних).

Наступна закономірність: чим реалістичніше зображення спортсмена, тим складніше піктограма за формою. Реалістичність з одного боку – образність (стилізація) з другого. Таким чином, сформована друга тенденція: піктограми відрізняються за дизайном від виключно образних до реалістичних, наближених до форми людського тіла.

Додатково виявлена ще одна закономірність: чим інтенсивніші зміни в дизайні піктограм порівняно з попереднім рішенням, тим успішнішим є цей дизайн.

Ще одна тенденція – спиратися на історичні та культурні особливості країни-господини ігор – набирає обертів з середини 1990-х рр. Створення олімпійської системи графічної навігації здійснюється на основі звернення до національної культурної традиції.

**Висновки.** Залежність між такими факторами, що впливають на дизайн олімпійських піктограм, як реалістичність / образність та складність (дрібність) / простота (цілісність) – є основою для формування наступних, характерних ускладненням змісту, тенденцій в дизайні піктограм Олімпійських ігор:

1. Дизайн піктограм варіюється від простого, цілісного зображення до складного: з високим ступенем деталізації та великою кількістю елементів.
2. У схожому паралельному шляху розвитку спостерігається перехід від виключно образного, стилізованого відтворення до реалістичного: використовуються силуети спортсменів.
3. Дизайн олімпійської системи навігації спирається на національну культурну традицію країни-господини Олімпійських ігор.

**Подальший аналіз** передбачає дослідження піктограм Зимових Олімпійських ігор. Перспективною також видається розробка єдиної системи класифікації олімпійських піктограм як для літніх, так і для зимових видів спорту.

#### Література:

1. Волощук К.Д. Пиктографика в художественной и визуальной культуре [Текст]: автореф. дис. на соиск. учен. степ. канд. искусствоведения: 17.00.04 / Волощук К.Д.; [Алт. гос. ун-т]. – Барнаул: [б. и.], 2010. – 26 с.
2. Лаврентьева Е. Текст и контекст в графическом дизайне: актуальные проблемы и тенденции визуализации текста / Е. Лаврентьева. – М.: МГХПУ им. С.Г. Строханова, 2008. – 231 с., 82 ил.
3. Серов С.И. Стиль в графическом дизайне. 60–80-е гг. / С.Серов. – М.: ВНИИТЭ, 1991. – 116 с.
4. Сухова М. Знаковые Олимпиады / М. Сухова // Identity – 2007. – № 3 [12]. – С. 144–159.
5. Kim S. Trends in Olympic Pictograph Design: a comparative study using Olympic Games' sports symbols / Kim S // Parsons Journal for Information Mapping. 2012. Volume IV Issue 4.
6. Philip B. Meggs / Alston W. Purvis. «Meggs' History of Graphic Design», 5<sup>th</sup> edition. – John Wiley & Sons, 2011. – 624 p.