

DOI: 10.31866/2410-1176.45.2021.247254

УДК 76.01:003.212

**ПІКТОГРАМА:
ІСТОРІОГРАФІЧНИЙ АСПЕКТ
ТА СУЧАСНИЙ РОЗВИТОК**

Зінченко Андрій Георгійович^{1а},
Голіус Валентин Анатолійович^{2а},
Левадний Олександр Миколайович^{3а}

¹Асистент,

ORCID: 0000-0002-3429-070X,

e-mail: zinchenko.andrew.art@gmail.com,

²Асистент,

ORCID: 0000-0001-9116-4665,

e-mail: ottobisma@gmail.com,

³Народний художник України, доцент, професор,

ORCID: 0000-0002-5469-1842,

e-mail: levadnyart@gmail.com,

^аХарківський національний університет

міського господарства імені О. М. Бекетова,

вул. Маршала Бажанова, 17, Харків, Україна, 61002

Мета статті — узагальнити теоретико-методологічні підходи формування та розвитку піктограм як графічних елементів із різних галузей життєдіяльності людини на сучасному етапі. Методи дослідження. Хронологічний та історико-порівняльний методи сприяли реконструкції основних історичних віх піктографічної мови в часовій послідовності та виявленню сучасних галузей її використання. Метод художньо-композиційного аналізу систематизував деякі проєктні рішення для детального розкриття образного потенціалу піктограм. Метод термінологічного аналізу забезпечив виявлення сучасних термінів для позначення піктограм, зокрема в цифровому середовищі. Наукова новизна роботи полягає в комплексному дослідженні джерел з історіографічного аспекту формування піктограм та їхнього розвитку на сучасному етапі; представленні історичних етапів розвитку піктографічної мови та її трансформації, нових функціональних та естетичних якостей у цифровому середовищі. Висновки. Важливим поштовхом у розвитку піктографії став початок ХХ століття. Активне функціонування школи Баухауз та встановлені цим закладом орієнтири, у тому числі й у графічному дизайні, сформували нову систему піктографічної мови для наочного подання інформації. Професійна діяльність О. Нейрата та Л. Лисицького також активізувала лаконічність, впізнаваність та зрозумілість як основні орієнтири у формуванні піктограм. Кінець ХХ століття ознаменував початок цифрової ери, у якій піктограми не лише посіли одне з провідних місць, але і трансформувалися змістовно й естетично, набули інтерактивності та видозмінилися в графічному виконанні. Піксельна структура відображення на моніторах телефонів, планшетів, комп'ютерів зумовила нові правила формування виразності піктограм. На сучасному етапі найбільший розвиток піктограм забезпечується ігровою індустрією, проте риси цілісності, єдиного стилю та підпорядкованості залишаються основними векторами у формуванні цих графічних елементів, зокрема в гейм-дизайні.

Ключові слова: піктограма; ідеограма; іконка; знак; символ; інфографіка

Вступ

Життя сучасної людини неможливо уявити без піктограм. Як у фізичному, так і в цифровому світі, ці графічні елементи є провідниками, які за період формування й розвитку зазнали певних функціональних та естетичних змін. На сьогодні піктографічна мова стрімко розвивається у різних галузях людської життєдіяльності, зокрема в контексті професійної творчої діяльності.

Аналіз останніх джерел і публікацій. Здебільшого автори, вивчаючи історіографію в розвитку знаків та піктограм, посилаються на семіотику, розроблену американським філософом ХІХ — початку ХХ століття Чарльзом Сандерсом Пірсом (Charles Sanders Peirce). Семіотика Ч. Пірса (2000) стала темою численних досліджень, зокрема Ферруччіо Россі-Ланді (Ferruccio Rossi-Landi), Томаса Себеока (Thomas Sebeok), Едмунда Рунггальдіра (Edmund Runggaldier) та інших. О. Шепетяк (2014) у своїй праці розглядає триступеневу систему класифікації Ч. Пірса, а також знак у його багатовимірності.

О. Бразговська (Бразговская, 2019) структурно й систематизовано аналізує семіотику, К. Д. Волощук (2010) досліджує піктографіку під різними кутами, а також підкреслює роль Л. Лисицького в розвитку піктографічної мови.

У спільному дослідженні С. Хіранчірачіп, А. Ямазакі та В. Фююпіку (Hiranchiracheep et al., 2016) розкривають використання кольору в проєктних рішеннях піктограм та особливості його впливу на підсвідомість людей. Одна з головних тез цієї роботи актуалізує значення кольору піктограм під час сприйняття та формування у людини відповідної реакції, особливо в критичних випадках, наприклад, на складному виробництві. У публікації Карлоса Роси (Rosa, 2015) сформульовані підходи до створення піктограм та значків для аеропортів і олімпіад. Також наведена теорія про найкращий метод їхньої побудови — використання модуля та модульної сітки. Представлений матеріал переважно оглядовий і комплексно не відтворює вплив графічних властивостей піктограм на сучасному етапі.

Наукова новизна роботи полягає в комплексному дослідженні джерел з історіографічного аспекту формування піктограм та їхнього розвитку на сучасному етапі; представленні історичних етапів розвитку піктографічної мови та її трансформації, нових функціональних та естетичних якостей у цифровому середовищі.

Мета статті

Мета статті — узагальнити теоретико-методологічні підходи формування та розвитку піктограм як графічних елементів із різних галузей життєдіяльності людини на сучасному етапі.

Методи дослідження. Хронологічний та історико-порівняльний методи сприяли реконструкції основних історичних віх піктографічної мови в часовій послідовності та виявленню сучасних галузей її використання. Метод художньо-композиційного аналізу систематизував деякі проєктні рішення для детального розкриття образного потенціалу піктограм. Метод термінологічного аналізу забезпечив виявлення сучасних термінів для позначення піктограм, зокрема в цифровому середовищі.

Виклад матеріалу дослідження

Піктограмою (від лат. *Pictus* — намальований і грец. *Γράμμα* — запис) є знак, що відображає найважливіші та впізнавані риси об'єкта або предмета, на які він вказує, найчастіше в схематичному вигляді; тобто силуетне зображення конкретного предмета. Піктограма орієнтована на миттєве сприйняття її змістовного навантаження, тому ймовірність похибки в асоціаціях має зводитися до мінімуму. Графічне рішення піктограм має бути лаконічним, максимально спрощеним та водночас інформативним. Коли змістовне навантаження є розширеним за значенням, таким, що охоплює явище чи дію, буде йтися вже про ідеограму або піктограму-символ (символьна піктограма). В ідеограмі як різновиді піктограми зображення інтерпретується не буквально, бо ідеограма означає не конкретний предмет, як це здебільшого представлено в піктограмах, а визначений сценарій із певним сенсом. Зображення на піктограмах та ідеограмах схожі за своєю суттю, а основною відмінністю між ними є лише сенс. За семіотикою, за системою Ч. Пірса, піктограми можна поділити на три категорії:

1) іконічні піктограми: знакове зображення об'єкта схоже із самим об'єктом, не абстрактне, тотожність у знаку легко зчитується й розуміється;

2) піктограми-символи (символьні піктограми): знаковому зображенню умовно присвоєний певний, зрозумілий і прийнятий більшістю глядачів (споживачів) сенс, розуміння сенсу знаку не залежить від ступеня абстрагування зображення, іншими словами, ідеограма;

3) піктограми-індекси (індексні піктограми): для знакового зображення характерно «звернення» до об'єкта через емоції і відчуття, сенс повідомлення усвідомлюється, якщо в глядача (споживача) зв'язок вибудовується на рівні підсвідомості (архетипу), наприклад, смайли для чатів і соціальних мереж (Волощук, 2010, с. 131).

Сильним поштовхом у розвитку піктографії став початок ХХ століття, зокрема школа Баухауз (Bauhaus). У той час у розвитку графічного дизайну невід'ємними принципами стали техніка, функція і формоутворення. Під впливом цих орієнтирів у графічному дизайні сформувалася нова система піктографічної мови для графічного представлення соціально-економічної інформації, у сфері політосвіти та загальної освіти, яка сьогодні носить назву інфографіка. Основне завдання цього напрямку — в наочному поданні інформації, зміст якої зрозумілий глядачеві з першого погляду, незалежно від рівня його професійної підготовки.

Наочність і зрозумілість візуалізації даних, побудовані на використанні відомих усім елементів, знаків і форм, є основними принципами інфографіки. У стінах Вищої школи будівництва й художнього конструювання Баухауз першим заговорив про цей напрям графічного дизайну Отто Нейрат (Otto Neurath) на лекції «Ілюстрована статистика та теперішній час». Він же заклав фундамент знакової лаконічності «Міжнародної образотворчої мови» — Ізотайп (Isotype), що була розроблена в співдружності та під час спільного обміну досвідом із художниками, архітекторами і дизайнерами з різних країн, зокрема з одним із найбільших майстрів російського авангарду Ель Лисицьким (Лисенкова, 2020, с. 77).

Головна особливість принципів побудови цієї образотворчої мови полягала в створенні системи наочної візуалізації наукових знань для розвитку візуальної освіти. Графічним оформленням наборів Isotype займався соратник Отто Нейрата — Герд Арнц (Gerd Arntz) — німецький художник-модерніст та графік, який працював у стилі «нова речовинність» та фігуративний конструктивізм. Роботи Г. Арнца — це свого роду піктограми — багатофігурні, складні за композицією, що позначають не елементарні поняття, для яких автор знайшов точну міру графічної умовності й побутової конкретності. Це була спроба створити нову образотворчу мову — графічне есперанто, яке приваблювало багатьох провідних дизайнерів із галузі типографіки. Багато хто цікавився системою Isotype та брав активну участь у її розвитку, наприклад, відомий німецький друкар Ян Чихольд (Jan Tschichold), який рекомендував використовувати в оформленні шрифт Futura.

Актуальність теми нової візуальної мови не згасла й після того, як Інститут Isotype припинив свою діяльність. Найяскравішим прикладом застосування піктограм як візуальної мови комунікацій стала виставка «Навколо Рембрандта» та її однойменний каталог (Around Rembrandt, 1938), у якому, використовуючи фігурні піктограми, О. Нейрат і Г. Арнц представили глядачеві епоху та біографію художника, його творчість, процес створення картин, сюжети й долю живописних полотен іменитого голландця. Цей захід довів спроможність системи Isotype як проекту візуальної освіти. О. Нейрат здійснив гуманістичну спробу зблизити народи, віднайти точки ідеологічних зіткнень та розширити освітні межі для широкого загалу.

Л. Лисицький як майстер і реформатор мистецтва книги широко використовував у творчості геометричні шрифти, фотомонтаж, діаграми й піктограми. Його внесок яскраво продемонстрований в оформленні видання В. Маяковського «Для голосу», оформленні журналу «Річ», у роботах «Супрематична оповідь про два квадрати в 6-ти будівлях», «4 дії», а також у його численних «проунах». Л. Лисицький використовував стилізовані знаки-образи й піктограми як навігаційні елементи, створив строго вивірені типографічні конструкції, призначені не тільки на читання, але й для візуального естетичного сприйняття. У своїй статті «Типографські знаки» (1925) дослідник прямо говорить про те, що «типографічна пластика має своєю оптичною дією виробляти той же ефект, що і голос та жести оратора» (Lissitzky & Lissitzky-Küppers, 1967, с. 356-357), бо візуальне сприйняття має велику вагу в системі пізнання світу.

Л. Лисицький та О. Нейрат через графічне узагальнення й лаконічність подання прагнули створити цілісну систему елементарної символічної мови, як альтернативу до вербальної мови. Дослідники також намагалися передати цю ідею своїм учням, слухачам і соратникам, що заклало основи нового актуального нині напрямку проектної діяльності — інформаційного дизайну.

Друга половина ХХ століття започаткувала епоху комп'ютеризації, у 70-х роках електронні обчислювальні машини стали доступнішими та зрозумілішими у використанні. Того часу з'явилася перша ігрова приставка — Magnavox Odyssey. Поява персонального комп'ютера мала не менш значний цивілізаційний прорив, ніж винахід друкарського верстата в XV столітті або радіо в XIX столітті. Засновник компанії Apple Стів Джобс (Steven Jobs) вигадав і реалізував бізнес-концепцію, змістовним сенсом якої було зробити комп'ютер масовим та долучити до нього споживача, що не володіє мовою програмування, але забезпечити комфорт та необхідні ергономічні показники цього процесу. Саме з цього моменту піктограма розпочала свій шлях у кіберпростір.

Сьюзан Кер (Susan Kare) — магістр витончених мистецтв Нью-Йоркського університету, працювала скульптором у Музеї образотворчих мистецтв Сан-Франциско (Fine Arts Museums of San Francisco, FAMSF). Одного разу з нею зв'язався її друг Енді Херцфельд (Andy Hertzfeld), член першої команди розробників Apple Macintosh. За його замовленням вона зобов'язувалася розробити шрифти та значки (піктограми) для Apple, проте складність полягала в тому, що піктограми мали позначати ситуації, що не мають аналогів у реальному світі, а функціонували лише в цифровому, наприклад, що комп'ютер «зависнув» або файл «битий» (Ромашин, 2019).

Для цієї графічної й одночасно цифрової задачі С. Кер почала зображати іконки в простому блокнути із сіткою 32x32, і, розфарбовуючи квадрати з мозаїчною точністю, вона, по суті, зобразила кожен клітинку в блокнути як піксель на екрані. Ці пікселі об'єднувалися для створення графічно виразних символів із при-

голомшливим рівнем пізнаваності. Завдяки цій графічній техніці С. Кер розробила мінімалістичні, проте зрозумілі та виразні образи. Після свого проєкту з Apple вона й надалі працювала з такими технічними корпораціями як IBM, Microsoft, Facebook та іншими. Її новаторська робота в дизайні піктограм стала величезним проривом та спростувала поширений тоді стереотип, що індустрія технологій призначена лише для діяльності інженерів, а проєкти С. Кер надихнули інших графічних дизайнерів активно працювати в цій та інших суміжних галузях. Із цих проєктних експериментів Сьюзан Кер в Apple почалася нова епоха в розвитку піктограми, саме тоді й увійшло в обіг це слово «іконка», коли піктограма набуває інтерактивності.

Слово «іконка» походить від англ. «Icon» і носить більш сленговий характер, проте цей різновид піктограм у комп'ютерних програмах і мобільних додатках також має зберігати риси пізнаваності та лаконічності. Інтерактивність піктограм передбачала ще вищу швидкість зчитування інформації, а їхнє формотворче рішення мало стати практично непомітним для користувача, перетворившись, по суті, із зображення на одиницю інформації. Усі ці нові вимоги диктувалися маркетингом, який до 2000-х років стає «головним» у ситуації постановки завдань і прийнятті рішень у створенні систем візуальних комунікацій, а саме необхідності такої піктограми вміщуватися у квадрат розміром 32 пікселі. У 2000-х технологічні обмеження, пов'язані зі створенням іконок, почали поширюватися на проєктування логотипів. З розвитком маркетингових технологій сформувався розуміння того, що споживача легше навчити розпізнаванню максимально простого значка, ніж складного й багатослівного.

Отже, законодавцями в цих процесах стають гігантські комунікаційні компанії типу Facebook або Instagram, що й досі формують тренди, у тому числі й в айденітиці. Логотип такої компанії — це максимально простий, легко запам'ятовуваний знак, що витримує будь-яке масштабування, і під час зміни якого не втрачається графічна виразність. Зауважимо, що поняття піктограми вже настільки розширилося та поглибилося в різних галузях, що часом користувачам не завжди зрозуміло, з яким саме графічним елементом вони комунікують. Натиснувши на значок, користувач розуміє, що цей значок відповідає за певну дію, наприклад, відкриває додаток. Усередині додатків розміщені інші значки (піктограми), які виконують уже інші дії, наприклад, зберігають поточний прогрес або процес роботи. Так, піктограми із зображенням дискети позначають збереження файлу або прогресу, а не дискету, а курси інформатики та інші подібні навчальні матеріали вчать запам'ятовувати та інтуїтивно розпізнавати ці знаки. Подібно, як і букви в алфавіті, ми вивчаємо піктограми з їхніми ідеограмами.

На сучасному етапі одним із найрозвинутіших напрямів є створення піктографічної мови в ігровій індустрії, зокрема в гейм-дизайні. Цей процес вимагає цілісного та грамотного підходу, бо добре продумані піктограми оформлюються в різні елементи гри. Вони є частиною візуальної комунікації гри з користувачем, починаючи від її запуску та відображення головного меню; налаштовують ігровий процес; створюють ігрового персонажа; забезпечують процес проходження сценарію за основними (сюжетними) та допоміжними квестами, коли необхідно взаємодіяти з іншими персонажами, вести діалоги, робити передбачений сценарієм вибір.

Важливим чинником у створенні піктограм для тієї чи іншої гри є цілісність, єдиний стиль та підпорядкованість певній системі. Жанрова градація ігор також має значення в цьому випадку, адже формує її змістовне наповнення та певний алгоритм ігрового процесу, від якого залежать способи використання піктограм. Якщо це браузерна гра, що переважно має простий за змістом сюжет, коли необхідно відгадувати слова або складати комбінації із різнокольорових елементів, то в таких випадках візуальна комунікація гри з користувачем не тільки здійснюється з допомогою подібних піктограм, але й вони є головними ігровими елементами, ті ж самі літери для вгадування слова або різнокольорові елементи, які потрібно збирати в певні комбінації. Якщо гра складніша за змістом та структурою, а саме рольова гра (Role playing game, RPG), де алгоритм керування персонажем здійснюється від першої та третьої особи, де потрібно досліджувати оточення, вести діалоги та виконувати інші ігрові дії, піктограми у цьому випадку особливо функціональні. Проте організація їхньої графічної системи значно складніша за браузерні та мобільні ігри. Це багатопланова структура, де піктограми можуть бути ігровим об'єктом у середовищі; відображати об'єкти в інвентарі персонажу; забезпечувати комунікацію персонажа з іншими неігровими персонажами (Non-Player Character, NPC) у цифровому середовищі.

Висновки

У статті з'ясовано стан наукової розробленості процесу формування та розвитку піктограм як графічних елементів на сучасному етапі. Представлено основні історичні віхи у розвитку піктографії, по-

чинаючи з ХХ століття, коли активне функціонування школи Баухауз та встановлені цим закладом орієнтири, в тому числі й у графічному дизайні, сприяли формуванню нової системи піктографічної мови. Основне завдання цього процесу — наочне подання інформації, зрозумілої глядачеві з першого погляду, незалежно від рівня його професійної спеціалізації, що пізніше здобуло назву — інфографіка.

Професійна діяльність О. Нейрата та Л. Лисицького також сприяла активізації лаконічності, впізнаваності та зрозумілості як основних орієнтирів у формуванні піктографії. Кінець ХХ століття ознаменував початок цифрової ери, у якій піктограми не тільки зайняли одне з провідних місць, але і трансформувалися змістовно та естетично. Вони набули інтерактивності, сприяли розширенню функціонального навантаження через безпосередню взаємодію з користувачем, використовувалися як провідники у цифровому світі. Піктограми перетворилися в графічному виконанні, бо піксельна структура відображення на моніторах телефонів, планшетів, комп'ютерів зумовила нові правила формування виразності піктограм. Зокрема компактність, адже піктограма (іконка) має вміщуватися в обмеженому просторі девайсу, особливо під час розроблення інтерфейсів. Не менш важливою є акуратність та чіткість проектних рішень піктограм, їхня графічна вивіреність.

На сучасному етапі найбільший розвиток піктографічної мови забезпечується ігровою індустрією. Так, у гейм-дизайні важливим чинником у створенні піктограм для тієї чи іншої гри є цілісність, єдиний стиль та підпорядкованість певній системі, адже піктограми є не тільки частиною візуальної комунікації гри з користувачем, але й безпосереднім учасником ігрового процесу як елемента ігрового середовища, статичного або динамічного, що забезпечує процес проходження ігрового сценарію.

Подальше дослідження планується спрямувати на поглиблений аналіз розвитку та використання піктограм у віртуальній реальності — створеного технічними засобами світу, що сприймається користувачем з допомогою спеціальних шоломів.

Список використаних джерел

- Бразговская, Е. Е. (2019). *Семиотика. Языки и коды культуры* (2-е изд.). Юрайт.
- Волошук, К. Д. (2010). *Пиктографика в художественной и визуальной культуре* [Автореферат диссертации кандидата искусствоведения, Алтайский государственный университет].
- Лисенкова, Ю. В. (2020). Принципы Отто Нейрата и Эль Лисицкого как основа преподавания полиграфических дисциплин в Баухазе и Художественной школе Витебска. В *Наука, образование и экспериментальное проектирование*, Материалы международной научно-практической конференции (с. 76-80). Московский архитектурный институт.
- Пирс, Ч. С. (2000). *Избранные философские произведения* (К. Голубович, К. Чухрукидзе, & Т. Дмитрев, пер.). Логос.
- Ромашин, А. (2019, 13 мая). *Пиктограмма или иконка?* Romashin Design School. <https://blog.romashin-design.com/articles/piktoqramma-ili-ikonka.html>
- Шепетяк, О. (2014). Класифікація знаків у семиотиці Чарльза Пірса. *Університетська кафедра*, 3, 129-136.
- Hiranchiracheep, S., Yamazaki, A., & Foypiku, W. (2016). A Preliminary Surveying of the Meaning of Colored Pictogram Instructions for Emergency Settings in Manufacturing. *Procedia Computer Science*, 96, 1528-1534. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2016.08.199>
- Lissitzky, E., & Lissitzky-Küppers, S. (1967). *El Lissitzky: Maler, Architekt, Typograf, Fotograf*. VEB Verlag der Kunst.
- Rosa, C. (2015). Design Processes in Pictogram Design: Form and Harmony through Modularity. *Procedia Manufacturing*, 3, 5731-5738. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2015.07.812>

References

- Brazgovskaya, E. E. (2019). *Semiotika. Yazyki i Kody Kul'tury* [Semiotics. Languages and Codes of Culture] (2nd ed.). Yurait [in Russian].
- Hiranchiracheep, S., Yamazaki, A., & Foypiku, W. (2016). A Preliminary Surveying of the Meaning of Colored Pictogram Instructions for Emergency Settings in Manufacturing. *Procedia Computer Science*, 96, 1528-1534. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2016.08.199>
- Lisenkova, Yu. V. (2020). Printsipy Otto Neirata i El' Lisitskogo kak Osnova Prepodavaniya Poligraficheskikh Distsiplin v Baukhaze i Khudozhestvennoi Shkole Vitebska [Principles of Otto Neurath and El Lissitzky as the Basis for Teaching Polygraphic Disciplines at Bauhas and the Vitebsk Art School]. In *Nauka, Obrazovanie i Eksperimental'noe*

- Proektirovanie [Science, Education and Experimental Design]*, Proceedings of the International Scientific and Practical Conference (pp. 76-80). Moscow Architectural Institute [in Russian].
- Lissitzky, E., & Lissitzky-Küppers, S. (1967). *El Lissitzky: Maler, Architekt, Typograf, Fotograf [El Lissitzky: Painter, Architect, Typographer, Photographer]*. VEB Verlag der Kunst [in German].
- Peirce, C. (2000). *Izbrannye Filosofskie Proizvedeniya [Selected Philosophical Works]* (K. Golubovich, K. Chukhrukizhze, & T. Dmitrev, Trans.). Logos [in Russian].
- Romashin, A. (2019, May 13). *Piktogramma ili Ikonka? [Pictogram or Icon?]*. Romashin Design School. <https://blog.romashin-design.com/articles/piktogramma-ili-ikonka.html> [in Russian].
- Rosa, C. (2015). Design Processes in Pictogram Design: Form and Harmony through Modularity. *Procedia Manufacturing*, 3, 5731-5738. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2015.07.812>
- Shepetyak, O. (2014). Klasyfikatsiia Znakiv u Semiotytsi Charlza Pirsy [The Classification of Signs in the Semiotics of Charles Peirce]. *Universytetska Kafedra [University Department]*, 3, 129-136 [in Ukrainian].
- Voloshchuk, K. D. (2010). *Piktografika v Khudozhestvennoi i Vizual'noi Kul'ture [Pictography in Art and Visual Culture]* [Abstract of PhD Dissertation, Altai State University] [in Russian].

Стаття надійшла до редакції: 01.10.2021

ПИКТОГРАММА: ИСТОРИОГРАФИЧЕСКИЙ АСПЕКТ И СОВРЕМЕННОЕ РАЗВИТИЕ

Зинченко Андрей Георгиевич^{1а},
Голиус Валентин Анатольевич^{2а},
Левадный Александр Николаевич^{3а}

¹Ассистент,

²Ассистент,

³Народный художник Украины, доцент, профессор,

^аХарьковский национальный университет

городского хозяйства имени А. Н. Бекетова,

Харьков, Украина

Цель статьи — обобщить теоретико-методологические подходы формирования и развития пиктограмм в виде графических элементов из разных отраслей жизнедеятельности человека на современном этапе. Методы исследования. Хронологический и историко-сравнительный методы способствовали реконструкции основных исторических вех пиктографической языка во временной последовательности и выявлению современных отраслей ее использования. Метод художественно-композиционного анализа систематизировал некоторые проектные решения для детального раскрытия образного потенциала пиктограмм. Метод терминологического анализа обеспечил выявление современных терминов для обозначения пиктограмм, в частности в цифровой среде. Научная новизна работы заключается в комплексном исследовании источников с историографического аспекта формирования пиктограмм и их развития на современном этапе; представлении исторических этапов развития пиктографической языка и его трансформации, новых функциональных и эстетических качеств в цифровой среде. Выводы. Важным толчком в развитии пиктографии стало начало XX века. Активное функционирование школы Баухауз и установленные этим учреждением ориентиры, в том числе и в графическом дизайне, сформировали новую систему пиктографической языка для наглядного представления информации. Профессиональная деятельность А. Нейрата и Л. Лисицкого также активизировала лаконичность, узнаваемость и понятность как основные ориентиры в формировании пиктограмм. Конец XX века ознаменовал начало цифровой эры, в которой пиктограммы не только заняли одно из ведущих мест, но и трансформировались содержательно и эстетически, приобрели интерактивность и видоизменились в графическом исполнении. Пиксельная структура отображения на мониторах телефонов, планшетов, компьютеров обусловила новые правила формирования выразительности пиктограмм. На современном этапе наибольшее развитие пиктограмм обеспечивается игровой индустрией, однако черты целостности, единого стиля и подчиненности остаются основными векторами в формировании этих графических элементов, в частности в гейм-дизайне.

Ключевые слова: пиктограмма; идеограмма; иконка; знак; символ; инфографика

**PICTOGRAM:
HISTORIOGRAPHIC ASPECT
AND CONTEMPORARY
DEVELOPMENT**

Andrii Zinchenko^{1a},
Valentyn Holius^{2a},
Oleksandr Levadnyi^{3a}

¹Assistant,

²Assistant,

³People's Artist of Ukraine, Associate Professor, Professor,

^aO. M. Beketov National University

of Urban Economy in Kharkiv,

Kharkiv, Ukraine

The purpose of the article is to generalize theoretical and methodological approaches to the formation and development of pictograms as graphic elements at the present stage, which constantly accompany a person in various areas of one's life. The research methodology applies a chronological, historical and comparative method for a general theoretical understanding of selected problems and detection of main historical milestones of the pictographic language in chronological order and the identification of current branches of its use. The artistic and composite analysis method was used when working with some design solutions and revealing the figurative potential of the icons more fully. The method of terminological analysis was used to identify modern terms to characterize pictograms, in particular for the digital environment. The scientific novelty of the work lies in a comprehensive study of the sources that reveal the historiographical aspect of the formation of pictograms and their development at the present stage; presenting development stages of pictographic language and its transformation, new options and aesthetic qualities in the digital environment. Conclusions. The significant impulse for the development of pictography was the beginning of the 20th century, when the project activity of Bauhaus and the guidelines established by this institution, including graphic design, contributed to the formation of a new system of pictographic language aimed at the visual presentation of information. Otto Neurath and E. Lissitzky's work also contributed to the conciseness, recognition and clarity as to the main guidelines in the formation of pictograms. The end of the 20th century marked the beginning of the digital age when pictograms took the lead and transformed functionally and aesthetically. The pixel structure of the display on the monitors of phones, tablets, computers led to new rules for forming the expressiveness of the pictograms. At the present stage, the significant development of icons is provided by the gaming industry. Still, the features of integrity, uniform style, and subordination remain the main vectors in forming these graphic elements, particularly for game design.

Keywords: pictogram; ideogram; icon; sign; symbol; infographics

