

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
Учреждение образования
«Витебский государственный технологический университет»

ОСНОВЫ ФОРМООБРАЗОВАНИЯ ЗНАКОВ

Учебное пособие

Допущено

*Министерством образования Республики Беларусь в качестве
учебного пособия для студентов учреждений высшего образования
по специальностям «Графический дизайн и мультимедиадизайн»,
«Дизайн предметно-пространственной среды»,
«Дизайн костюма и текстиля».*

Витебск
2024

УДК 76
ББК 85.15
О75

Рецензенты:

доцент кафедры графического дизайна
УО «Белорусская государственная академия искусств» Тореев Ю. А.;

доцент кафедры «Промышленный дизайн и упаковка»
УО «Белорусский национальный технический университет»
Кашевский П. А.

Одобрено кафедрой «Дизайн и мода» УО «ВГТУ»,
протокол № 7 от 30.01.2023.

Рекомендовано к изданию редакционно-издательским
советом УО «ВГТУ», протокол № 4 от 27.12.2023.

Тарабуко, Н. И., Дударева, Д. Д.

О75 Основы формообразования знаков: учебное пособие /
Н. И. Тарабуко, Д. Д. Дударева. – Витебск: УО «ВГТУ», 2024. – 204 с.
ISBN 978-985-481-765-1

В учебном пособии «Основы формообразования знаков» по курсу «Основы формообразования знаков» рассмотрены понятия знака и знаковых систем, их виды и классификация, а также особенности работы по формообразованию различных видов знаков и знаковых систем, принципы и приемы визуализации графической структуры знаков.

В учебном пособии даны необходимые рекомендации к работе над выполнением знаков и их серий. Учебное пособие содержит пояснительный и большой иллюстративный материалы.

Предназначено для студентов учреждений высшего образования по специальностям «Графический дизайн и мультимедиадизайн», «Дизайн предметно-пространственной среды», «Дизайн костюма и текстиля».

УДК 76
ББК 85.15

ISBN 978-985-481-765-1

© Тарабуко Н.И., Дударева Д.Д. 2024
© УО «ВГТУ», 2024

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
1 ЗНАК И ЗНАКОВЫЕ СИСТЕМЫ.....	7
1.1 ПОНЯТИЕ О ЗНАКЕ И ЗНАКОВЫХ СИСТЕМАХ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ СЕМИОТИКИ.....	7
1.2 СЕМАНТИКА ЗНАКА.....	8
1.3 СЕМАНТИКА ЗНАКОВОЙ СИСТЕМЫ.....	9
1.4 КЛАССИФИКАЦИЯ И ТРЕБОВАНИЯ К ГРАФИЧЕСКИМ ФОРМАМ ЗНАКОВ. ВИДЫ ЗНАКОВЫХ СИСТЕМ ПО ОТНОШЕНИЮ К СТРУКТУРНЫМ ХАРАКТЕРИСТИКАМ ЗНАКА..	10
1.5 ГРАФИЧЕСКИЕ ЗНАКИ: ТЕНДЕНЦИИ И ТРЕНДЫ.....	14
2 ВИДЫ И СПЕЦИФИКА ГРАФИЧЕСКИХ ЗНАКОВ	27
2.1 ПРИНЦИПЫ ФОРМООБРАЗОВАНИЯ ЗНАКА/ЗНАКОВЫХ СИСТЕМ.....	27
2.2 СТРУКТУРНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРИЕМОВ ФОРМООБРАЗОВАНИЯ ЗНАКОВ	29
2.3 ОСНОВЫ И МЕТОДЫ ФОРМООБРАЗОВАНИЯ ЗНАКА/ЗНАКОВЫХ СИСТЕМ.....	34
2.4. ВОСПРИЯТИЕ ЗНАКОВ И ЗНАКОВЫХ СИСТЕМ.....	37
2.4.1 ЛОГИКА ВОСПРИЯТИЯ ДВИЖЕНИЯ	37
2.4.2 ВНУТРИЗНАКОВОЕ ПРОСТРАНСТВО ЗНАКА.....	42
2.4.3 ИЛЛЮЗИИ: ЭМОЦИИ И ЧУВСТВА В ЗНАКООБРАЗОВАНИИ	46
2.4.4 ИЛЛЮЗИЯ РЕАЛЬНОСТИ. ОТПЕЧАТКИ.....	55
3 КОНВЕНЦИОНАЛЬНЫЕ ЗНАКИ-ИНДЕКСЫ.....	59
3.1 БАЗОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ФОРМООБРАЗОВАНИЯ ЗНАКА.....	59
3.2 СТРУКТУРЫ В ЗНАКОВЫХ СИСТЕМАХ.....	72
3.3 КОЛЛАЖ, КОМБИНАТОРИКА В ЗНАКАХ.....	77
3.4 МОДУЛЬНЫЕ СЕТКИ И КОНФИГУРАТОРЫ.....	79
3.5 ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ «ЗНАКИ-ИНДЕКСЫ»	82
4 ЗНАКИ-ИНДЕКСЫ КАУЗАЛЬНЫЕ (ИНДЕКСЫ-«СИМВОЛЫ»)...	122
4.1 СВОЙСТВА ИНДЕКСОВ-«СИМВОЛОВ»	122
4.2 РАЗРАБОТКА ИНДЕКСОВ-«СИМВОЛОВ».....	124
5 ИКОНИЧЕСКИЕ ЗНАКИ	152
5.1 ИЗОМОРФИЗМ ИКОНИЧЕСКОГО ЗНАКА	152
5.2 ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ ПО СОЗДАНИЮ ИКОНИЧЕСКИХ ЗНАКОВ.....	153
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	177
СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ	178
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	201

ВВЕДЕНИЕ

«Знаки выражают идею посредством другого. Даже в небольшом числе они могут образовывать строго упорядоченные комбинации, которые позволяют передать вплоть до тончайших нюансов все разнообразие чувственного опыта».

Клод Леви-Стросс

(французский этнограф, антрополог и социолог, представитель структурализма)

Пропедевтический курс «Формообразование знаков и знаковых систем» рассчитан на 1 семестр, в курсе рассматриваются понятия знака и знаковых систем, их виды и классификация, а также особенности работы по формообразованию различных видов графических знаков и знаковых систем, принципы и приемы визуализации графической структуры знака.

Курс включает в себя проектирование графических форм знаков-индексов, индексов-«символов» и иконических знаков разных пластических способов организации, а также понимание принципа визуального «знака» как своеобразного графического носителя и смысловой «единицы», установление взаимосвязей между формой и значением, корреляцией всех основных аспектов в знаке.

Курс по формообразованию знаков для студентов всех специальностей в дизайне способствует развитию принципиально отличного (особого) вида композиционного мышления – мышления автономными визуальными моносистемами – графическими формами знаков. Способность мыслить категориями знака способствует профессиональной компетенции и возможностью применять законы знакообразования на объекты как графического дизайна: собственно товарные знаки, иконки, пиктограммы, плакаты, обложки и т. п., так и на предметный дизайн – стул, светильник, дом; дизайн костюма – театральный костюм, фирменная одежда и пр.

Знаки – основа профессиональной грамоты дизайнера. Дизайнер оперирует знаками разной степени сложности (от простейшего до многоуровневого, разного принципа организации информационного поля). Содержание (значение) знака включает в себя как семантику изобразительных объектов/символов, так и формально-пластические свойства самого графического носителя, взаимодействие двух составляющих знака – означаемого и означающего. Выбор атрибутики и символов представляет собой когнитивный аспект воздействия знака. Аффективными и эмоциональными факторами являются способы организации

объектов в знаке, выбор визуального языка – стилизации, трансформации, условности, угла зрения, даже инструмента, дающего определенные эффекты в образной и пластической структуре знака. Рассматривая знак как наименьший элемент коммуникационной системы, признавая за ним организующую, решающую роль в передаче информации, важно на практике понять как разные способы и приемы формообразования знаковых систем могут влиять на содержание знака, и на силу его воздействия.

Тип отношения между материальной формой знака и обозначаемым им объектом послужил основанием для классификации знаков, предложенной одним из пионеров семиотики американским философом и психологом Чарльзом Пирсом. Пирс выделял три основных типа знаков в зависимости от характера связи с обозначаемыми объектами: знаки-индикаторы, или индексы, иконы и символы [27]. Разделение Чарльзом Пирсом знаков на виды актуально для всех областей дизайна. Например, формообразование флаконов для парфюмерии может быть основано по индексальному принципу – на основе формальных геометрических или пластических биоморфных форм или по иконическому принципу – на основе предметных или антропоморфных форм. Каждый флакон как объект дизайна является утилитарным предметом, и в то же время знаком того продукта, который содержит, и его формообразование также подчиняется законам знаковой формы, но уже в трехмерном пространстве. Знаковость как принцип и пластический прием в композиции имеет свои визуальные нормы и характеристики, знаковые системы работают по определенным законам, которые в той или иной степени распространяются на другие дизайн-системы.

Пластической и формальной сторонам графических форм знаков уделяется самое детальное и пристальное внимание в процессе курса и практических занятий. В поиске и проработке знаковых формообразований необходимо определить как общие композиционно-выразительные черты, так и найти уникальные характеристики в визуальном прочтении каждой формы, и даже индивидуальные графические приемы и схемы, выражающие эту уникальность. На практических занятиях отрабатываются приемы и способы формообразования знака, визуализация смысловых контекстов, трансформации смысла, переноса ассоциативных и коннотативных характеристик, эмоций и ощущений. Первоначальная задача курса – выстроить внутреннее чувство знака, определить его «количественные» и «качественные» характеристики и границы. Умение «говорить» на языке знаков и знаковых систем позволит студентам свободно и точно овладеть языком создания профессиональных идентифицирующих и ориентирующих знаков.

Дизайнер должен пройти за курс «Основы формообразования знаков и знаковых систем» основные базовые способы и приемы ручного создания знаковых форм, что позволит выстроить профессиональное

мышление, «зрение» и «руку». Возможен также и перевод ручных техник знакообразования в векторную графику с дальнейшей проработкой деталей. При этом именно ручные техники с самыми различными инструментами – карандаш, перо, кисть и др. являются базовыми техниками разработки формы знака и его структуры.

Цели изучения курса «Формообразование знаков и знаковых систем»:

- формирование знаний о видах знака и знаковых систем, их общности и различиях;
- формирование умений композиционно выстраивать знаки-индексы разной степени сложности в разных пластических решениях, максимально оптимального и качественного исполнения;
- формирование умений композиционно выстраивать и развивать знаки-индексы в серию на основе 1/~n изменения принципов (динамический знак);
- формирование умений композиционно выстраивать индексы-«символы» по заданному «символическому» значению, формирование понимания возможностей семантики пластических и композиционных приемов на содержание «символики» знака;
- формирование умений композиционно выстраивать иконические знаки предметного и биопоморфного характера с использованием таких семиотических приемов как гипербола, литота, гротеск, морфинг, антропоморфизм и пр.;
- приобретение навыков рисования ручных скетчей знаков на основе разнообразных графических техник и инструментов;
- приобретение навыков перевода знаковых изображений в векторные электронные версии.

В разработанных знаковых формах (знаках) должно быть продемонстрировано понимание знакообразования в разных пластических и эстетических принципах, умение работать разными инструментами для создания экспрессии и эмоционального кода, умение стилизовать и трансформировать образы и смысл, точность и виртуозность исполнения, ясность графического решения.

В основе курса формообразования знаков лежат образовательные концепции, основанные на опыте УНОВИСа, БАУХАУЗа и ВХУТЕМАСа. Базовыми знаниями мирового дизайнерского образования весь XX век являлись вводные курсы, учившие видеть простое в сложном, расщеплять любую форму – на геометрические первоэлементы, жизнь – на функциональные процессы и т. д.

В пособии в основном в качестве иллюстративного материала использованы учебные и творческие работы студентов кафедры дизайна и моды УО «ВГТУ», начиная с 1998 года по 2022 год, созданные под руководством автора курса.

1 ЗНАК И ЗНАКОВЫЕ СИСТЕМЫ

1.1 Понятие о знаке и знаковых системах с точки зрения семиотики

Семиотика – наука о знаковых системах в природе и обществе. Семиотика, устанавливая общее в различных знаковых системах, заставляет видеть всеобщую связь между принципами организации: а) языка; б) материальной культуры (планировки пространства); в) духовной культуры (духовного отношения к пространству, этики).

Законы семиотики с самого ее возникновения в виде отдельной науки распределялись по трем разделам (Чарльз Уильям Моррис, американский философ, один из основателей семиотики):

- синтактика – отношение знака к знаку;
- семантика – отношение знака к значению, к смыслу;
- прагматика – отношение знака к тому, кто знаками пользуется, к человеку. [25]

Знак в общем виде рассматривается «как неразрывное свойство двух сторон – означаемого и означающего, которые нельзя разделить точно так же, как нельзя разделить лицевую и оборотную стороны листа бумаги». Фердинанд де Соссюр (швейцарский лингвист, заложивший основы семиологии и структурной лингвистики) [6].

Синонимом «означающего» являются термины «форма» и «план выражения», а в качестве синонимов «означаемого» используются также термины «содержание», «план содержания», «значение» и иногда «смысл».

Фердинанд Де Соссюр открыл в знаке два значения:

а) его конкретное значение, определяемое неповторимыми качествами данного знака как отдельного явления (например, таковы значения знаков, носящие описательный характер);

б) абстрактное значение знака, т. е. отношение данного знака ко всем другим знаковым системам (символическое значение, формально-пластическое значение) [6].

Наличие двух ярусов – явного и неявного в знаковых системах было осознано позже, чем в отношении психики. Это особенно понятно при сопоставлении стилистики разных знаковых систем. Стилистика – это такое явление в формообразовании знаковых систем, когда при выражении одной и той же идеи одним символом или изображением, имеется несколько разных способов – стилей преобразования внешних форм данного символа (изображения). При этом начинает значить и сам факт выбора стилистики.

Явный уровень: в психике – все, что осознанно, осознаваемое; в знаковых системах – простые изображения без переноса смысла.

Неявный уровень: в психике – неосознаваемое; в знаковых системах – использование символов (этнографических, религиозных и др.), стилистика способов переноса смысла – метафор, метонимий, ассоциаций и т. п., особых принципов формально-пластического строения графической структуры знака.

1.2 Семантика знака

Знак – материальный предмет (явление, событие), выступающий для интерпретатора в качестве представителя некоторого другого предмета, свойство или отношение и используемый для приобретения, хранения, переработки и передачи сообщений (информации, знаний).

Значение знака (экстенсионал) – предмет, представляемый (репрезентируемый) данным знаком.

Смысл знака (интенсионал) – информация о репрезентируемом предмете, которую содержит сам знак или которая связывается с этим знаком в процессе общения или познания.

Взаимосвязь этих характеристик можно графически представить в виде семантического треугольника (рис. 1.1) [31].



Рисунок 1.1 – Семантический треугольник

Знак – наименьший элемент коммуникации внутри коммуникационной системы. Это может быть слово, изображение, цвет, звук, жест, элемент одежды и т. д. Знак следует понимать как **объект с определенным значением**, имеющий два компонента – **означаемое и означающее**. При этом означаемое относится к ментальной концепции (в рамках которой знак понимается в данной культуре), тогда как означающее представляет собой чисто материальный носитель.

Семиотика выделяет **простые** знаки, состоящие из одного носителя смысла, и знаки сложные, состоящие, в свою очередь, из простых знаков, смысл которых, соединяясь определенным образом, создают совокупный смысл, чаще всего неравный сумме простых знаков, а превышающий ее.

Человек мыслит знаками и образами. Знак делает человека социальным явлением, личностью. Употребление с другими знаками и приращение значимости многим вариантам сочетаний одних и тех же знаков позволяет добиваться любых эффектов. Знаковые средства позволяют перестраивать образы реальности, создавать заместители репрезентируемых объектов, переходить к различным формам коммуникации.

Визуальный знак, как и все знаковые системы – это структура, имеющая содержание, т. е. означение понимания знака в данном ментальном контексте, называемое **денотатом**, или означаемым знака, и сам графический материальный носитель, именуемый означающим.

Значимость является основной системной характеристикой знака в плане содержания, но не менее значимыми в визуальном знаке являются пластические оптические характеристики самого носителя: выбор графического языка, стиля его выражения, способы и эффекты, возникающие при применении различных инструментов, которые зачастую несут ведущую информативную нагрузку, являясь эмоциональной характеристикой денотата знака. Основная задача при создании знаков – как можно более точно указать потребителю сообщения на некоторый объект и его свойства и пробудить в нем потребность в определенных действиях, направленных на этот объект.

1.3 Семантика знаковой системы

Знаковая система в природе есть система, передающая информацию, отличную от энергии. Поэтому знаковые системы существуют объективно, независимо от того, наблюдает их человек или не наблюдает, в той мере, в какой в природе, особенно в живой природе, существует обмен информацией.

Знаковая система – система, состоящая из множества знаков и отношений между ними, **основное понятие семиотики** [1]. Обеспечивают единообразное представление и интерпретацию сообщений или сигналов, которыми обмениваются в процессе общения. Таким образом, знаковые системы структурируют процесс общения и придают ему предсказуемость.

Для человеческих систем знак можно определить как то, что имеет значение. Значение же в самом общем виде определяется как частичная предсказуемость явления. Для участников системы знаковость дан-

ной системы существует лишь в диапазоне их осознанного восприятия. Сформулированное таким образом определение включает явление **значения** в еще более широкий круг явлений, известных под названием «отражение». Общее свойство отражения в различных видах и степенях пронизывает всю известную нам природу, включая неорганическую.

Знаковая система как совокупность знаков (чаще всего однотипных) обладает внутренней структурой, явными (формализованными) или неявными правилами образования, осмысления и употребления ее элементов и служащая для осуществления индивидуальных и коллективных коммуникативных и трансляционных процессов.

Знаковая система в дизайне – система формализованного искусственного языка, состоящая из упорядоченных и подчиненных общим правилам графических знаков (пиктографических, иконических и абстрактных).

Знаковая система отвечает ряду научно обоснованных требований, так называемых «требований эффективности», которые обеспечивают следующие функции: коммуникативную – функцию передачи сообщения; апеллятивную – функцию «побуждения» адресата информации к ее отправлению; фатическую – функцию установления контакта между отправителем сообщений и получателем; конативно-познавательную [5].

1.4 Классификация и требования к графическим формам знаков. Виды знаковых систем по отношению к структурным характеристикам знака

Знаковая система – система, состоящая из множества знаков и отношений между ними, основное понятие семиотики. Знаковые системы обеспечивают единообразное представление и интерпретацию сообщений или сигналов, которыми обмениваются в процессе общения. Таким образом, знаковые системы структурируют процесс общения и придают ему предсказуемость.

Классификация знаковых систем может осуществляться по типам составляющих их знаков (вербальные, жестовые, графические, иконические, образные, формализованные); основанием для классификации могут также служить специфические особенности их синтактики, семантики или прагматики.

В современной теории знаковой коммуникации существует множество подходов к построению классификации знаков. Многие из них опираются на классическую типологию знаков, предложенную Чарльзом Пирсом (философ, основатель прагматизма, крупный логик, математик), и развивают ее. По Пирсу, любой знак имеет три основные ха-

рактеристики: 1) материальная оболочка, 2) обозначаемый объект, 3) правила интерпретации, устанавливаемые человеком. На основании критерия характера отношения между означающим (знаком) и означаемым (объектом) Пирс выделил три типа знаков: иконические, знаки-индексы и знаки-символы [27]. **Иконические знаки** – знаки-образы, имеют естественное сходство с обозначаемым объектом и функционируют в качестве знаков именно на основании факта подобия между означающим и означаемым. В качестве иконического знака может выступать икона, изображение, картина, фотография. Таким образом, иконы (или иконические знаки) – это знаки, чья форма и содержание сходны качественно или структурно, то есть план выражения схож с планом содержания.

Индексальные знаки (знаки-индексы) выражают функциональную (каузальную) и/или условную (конвенциональную) связь между обозначаемым и означающим. Их воздействие основывается на реальной смежности между знаком и объектом, который он обозначает и/или по договору [31]. Конвенциональные знаки-индексы и каузальные знаки-индексы (индексы-«символы») относятся по классификации к индексам, имея различную визуально-смысловую нагрузку – первые, полностью условного характера по отношению к денотату, и вторые, имеющую с ним определенную причинно-следственную связь. Термин индекс-«символ» определяет, дает возможность связать знак с некоторыми характеристиками денотата. В данном пособии в качестве практических заданий используются оба вида индексов для достижения различных целей в формообразовании знаков.

Конвенциональными индексами являются и буквы алфавита, о значении которых люди договорились, так как они не имеют никакой связи со звуками, которые выражают, и дорожные и указательные знаки и т. п. Условность конвенциональных знаков позволяет активно прорабатывать их форму и внутренние связи между элементами, свободно оперировать всеми компонентами для достижения яркой выразительности.

Примерами казуальных индексальных знаков могут быть: в природе дым как знак огня, в коммуникации – улыбка как знак хорошего настроения и радости, в визуальной рекламе очень часто используют этот индекс как создающий атмосферу вокруг продукта/услуги, причем даже **часть окружности** как графический индекс улыбки вполне справляется с этой целью, часть окружности, концы которой обращены вниз, воспринимаются как грусть и уныние, огорчение. В данном случае, правильнее говорить о наличии определенных причинно-следственных связей между знаком и обозначаемым объектом. Формообразование каузальных индексов, в пособии индексов-«символов», дает возможность связать на уровне чувственного аппарата восприятия человека знак-индекс с денотатом, конкретно не указывая на него, через выбранные визуальные пластические и формальные признаки и свойства денотата.

Это задание развивает наблюдательность, способность к отбору важных характеристик денотата и их визуализацию в знаке.

Символы выражают еще более условную, являющуюся результатом часто неявной договоренности между членами данного общества/сообщества связь между означаемым и означающим.

Символы – это знаки, для которых связь между формой и содержанием устанавливается произвольно, по соглашению, касающемуся именно данного знака, то есть план выражения не имеет ничего общего с планом содержания.

Символ (от греч. *symbolon* – знак, опознавательная примета) – идея, образ или объект, имеющий собственное содержание и одновременно представляющий в обобщенной, неразвернутой форме некоторое иное содержание. Символ стоит между (чистым) знаком, у которого собственное содержание ничтожно, и моделью, имеющей прямое сходство с моделируемым объектом, что позволяет модели замещать последний в процессе исследования. Являясь разновидностью знака, символ обладает теми же признаками и свойствами, как и другие виды знака. Однако символ обладает и значительными отличиями от них [32].

По словам С. С. Аверинцева, известного советского и российского филолога, культуролога, агноста, историка культуры, символ в отличие от аллегии, которую способен распознать любой, могут расшифровать только «посвященные» [1]. Таким образом, символ не только объединяет предмет и смысл, но и людей, понимающих этот смысл. В этом состоит значение символа как центрального понятия культуры и признака культурной идентичности, поскольку совокупность символов выражает совокупность взглядов на окружающую действительность и ее концептуализацию.

Символ включает в себе множество смысловых оттенков, и, в отличие, например, от образа, выражающего единичное явление, обладает рядом значений, иногда разнонаправленных и противоположных, но при этом являющимся единым целым. Многослойность символа рассчитана на активную работу воспринимающего. Смысл в символе не предстает как данность, он задается, то есть смысл невозможно свести к определенной логической формуле, его можно пояснить с помощью дальнейших символических сцеплений, уточняя его рациональную ясность, но при этом в его трактовке невозможно прийти к чистым понятиям. **Символ – это «образ, взятый в аспекте своей знаковости, и он есть знак, наделенный всей органичностью мифа и неисчерпаемой многозначностью образа» (С. С. Аверинцев) [1].**

Ю. М. Лотман (советский литературовед, культуролог и семиотик) подчеркивает, что «символ» – одно из самых многозначных понятий в системе семиотических наук, а выражение «символическое значение» широко употребляется как простой синоним знаковости [45].

Можно сказать, что символы имеют архетипическую природу, они не могут однозначно расшифровываться, становление символа может занимать от нескольких десятилетий до столетий, однако символ проявляется в конкретной ситуации или контексте, читаясь для респондентов определенным образом – маленькое черное платье или белое нарядное (как социальные символы) создают вполне определенные значения, при этом, возможно, в конкретной ситуации не являясь таковыми. Использование в знаке символов – звезды, солнца, др. или символических геометрических форм – квадрата, круга, овала отсылает семантику знака к их символическим значениям уже на подсознательном уровне восприятия человека.

В пособии символы рассматриваются исключительно как один из основных видов знаков, они не включены в перечень заданий, так как символ формируется ментально как «коллективное бессознательное» длительное время и не может быть «создан».

Чарльз Пирс сравнивает коммуникативные характеристики типов знаков. Наиболее простым знаком является иконический. Пользование иконическими знаками возможно только на основе прошлого опыта субъекта. Это «знак-модель» реального предметного мира или же симулякр – «знак-модель несуществующей реальности», то есть, построенный по принципу подобия реальным референсам с использованием таких семиотических приемов как морфинг, гипербола, литота, анаморфоза и пр. Знак-индекс имеет более сложный характер. Он уже обладает способностью передачи информации и обогащения когнитивного потенциала субъекта коммуникации. Индексы обозначают связь с обозначаемым объектом; важность для процесса взаимодействия не самого индекса/признака, а того феномена, показателем которого он является. Наиболее сложным семиотическим конструктором является знак-символ. Именно символ имеет полное основание называться коммуникативным знаком. Этот знак способен выполнять все функции знаков, включая наиболее важную для организации коммуникативного взаимодействия – прагматическую. Символы способны образовывать суждение, передавать информацию, оценочное отношение, детерминировать действие субъекта коммуникации [29].

По принципу формирования и функционирования могут быть выделены системные, то есть включенные в некоторую знаковую систему и функционирующие как элемент этой системы, и несистемные (одиночные) знаки. Несистемные (одиночные) знаки могут иметь иконическую, индексальную и символическую формы. Знаковая система, имеющая строгую структуру и существующая по определенным законам, представляет собой не что иное, как язык, имеющий код образования.

1.5 Графические знаки: тенденции и тренды

В рамках курса рассматриваются графические формы знаков, как протоформы идентифицирующих и ориентирующих знаков, играющих важную функцию в рекламно-информационной среде и визуальной коммуникации.

Графический знак – визуально воспринимаемое изображение, предназначенное для передачи информации независимо от языка. Знак может быть нарисован, напечатан или нанесен любым другим способом (отображен на экране любого электронного прибора).

Знак (в информационных технологиях) – распознаваемая совокупность проведенных линий и касаний планшета, интерпретируемая как команда или символ. Программируемый пользователем графический знак, представляющий команду или ряд последовательно нажимаемых клавиш.

Современный графический знак – это произведение дизайна, идеальное воплощение идеи (содержания) любого продукта (референса) в точной и выверенной форме. Современный графический знак вобрал в себя все традиции визуального обозначения от самых древних времен до самых новейших возможностей компьютерных технологий, совмещая и комбинируя их на разных уровнях сложности в зависимости от поставленной задачи.

В сфере визуальных коммуникаций постоянно происходят трансформации графического языка и визуального кода представления информации. Графический дизайн в большей степени становится трехмерным, цифровым, а также быстро реагирующим на изменения социальной жизни общества, тренды в дизайне и современном искусстве, при этом оставаясь модульным, конструктивным и рациональным, чему способствует модульная структура веб-сайтов.

Стремительно во все области дизайна врываются нейросети, с одной стороны, облегчая работу дизайнера, делающую ее универсальным языком, с другой – нивелирующим индивидуальность и творческую креативность. Нейросеть, обладающая способностью совершенствования будет и дальше соперничать с профессиональными дизайнерами, и на данном этапе происходит это противостояние. Тем не менее, изображения, сгенерированное нейросетью, поражают воображение, развивают мышление, помогают видеть семантические и визуально-графические коды их создания.

Цифровые технологии дают новые средства выражения, позволившие внести изменения в знак за счет расширения возможностей визуально-графического языка, знаки становятся визуально сложнее и изобретательнее, за счет новых технологических приёмов стала возможной проработка тонких деталей и градаций цвета. При этом прин-

ципы «знаковости» графической формы знака остаются практически неизменными и лишь колеблются в определенных визуальных границах.

Если говорить о тенденциях и трендах в знакообразовании в XXI веке, то следует остановиться на основных, не учитывая незначительные изменения в пластических или колористических трендах каждого года, так как чаще всего они касаются лишь отдельных трансформаций, не затрагивая сущностные характеристики – форма/содержание знака.

Генеративные знаки. Одним из значительных явлений в последнее время можно считать такое направление в графическом дизайне как динамическая (Dynamic) или генерирующая айдентика (Generative Identity). **Генеративная айдентика** – набор правил в дизайн-системе, изменяющий форму коммуникации с изменением входных данных. Например, логотип или цвет может меняться в зависимости от местоположения пользователя, состава продукта, контекста взаимодействия с продуктом или других факторов.

Генеративный знак – знак, динамически меняющий форму, наполнение или количество/взаимодействие элементов в зависимости от задачи и контекста бренда на основе заданных правил. Генеративный знак по принципу динамической айдентики позволяет оживить содержание, сделать его многомерным, вариативным и постоянно трансформирующимся по определенной системе. Подача через динамику привлекает внимание аудитории. Крупные бренды и корпорации путем создания серии изменяющихся знаков подстраиваются под динамичный рынок. Научные открытия, цифровые технологии и интернет вынуждают создавать новые знаки эффективнее и придумывать более изощренные технологии их создания. **Апробация приема динамически трансформирующихся знаков** происходит по курсу «Основы формообразования знаков» в заданиях по созданию серий знаков-индексов, в которых изменяется один или несколько аспектов знаковой формы.

Преимущества динамической айдентики для компаний, у которых несколько направлений деятельности или для тех, кто быстро развивается:

- динамический знак легко расскажет о разных направлениях деятельности компании;
- динамический знак легко изменяется под разные мероприятия, в которых компания принимает участие. Это создает эффект большей вовлеченности компании в мероприятие.

Современные знаки должны постоянно адаптироваться к быстро меняющейся окружающей среде, чтобы конкурировать. Интернет, социальные медиа и техническая революция дали знакам возможность вести себя как живые организмы и системы. История графического дизайна, развивающаяся по спирали, свидетельствует, что истоки генеративной графики были заложены стилем Art Concrete, Тео ван Дуйбергом, Максом Биллом и Антоном Штанковски.

Прецедентом, создавшим моду на знаки-трансформеры, был ребрендинг австралийского Мельбурна в 2009 г. Многие компании копировали, ставшую иконической, работу арт-директора агентства *Landor Associates* Джейсона Литтла (рис. 1.2). Форма знака стала контейнером, в котором за счет заполнения различными паттернами, меняется понимание тематики проблем города [9].



Рисунок 1.2 – Динамический знак Мельбурна 2009 г., автор арт-директор агентства *Landor Associates* Джейсон Литтл

Динамический знак для корпоративной айдентики *Moscow Design Museum* голландского агентства *LAVA* построен на конструктивной сетке рисунка вазы из хрусталя, в которой заполняются разные ячейки (рис. 1.3–1.4) [10].



Рисунок 1.3 – Динамический знак для корпоративной айдентики *Moscow Design Museum* голландского агентства LAVA

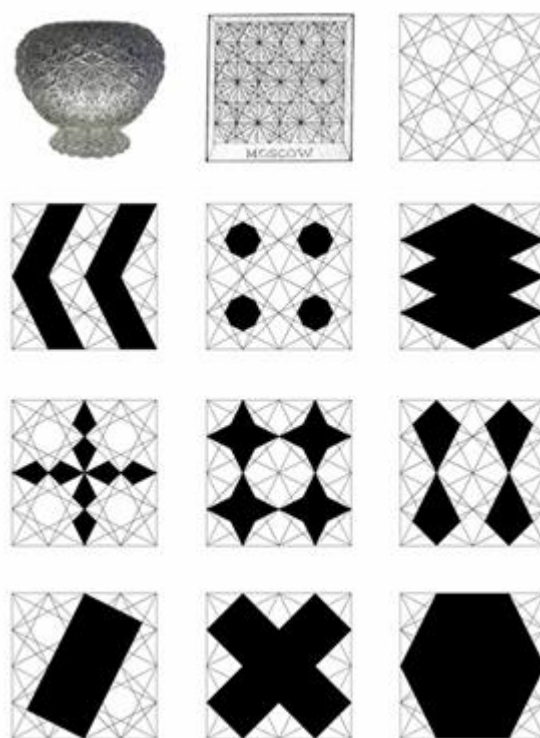


Рисунок 1.4 – Модульная сетка для создания динамического знака для корпоративной айдентики *Moscow Design Museum*

Уникальный прием для айдентики *Moscow Design Museum* модульной сетки буквально является примером для практического задания по формообразованию серии знаков-индексов.

Экспрессивный лого небольшого, но амбициозного города *Бёрнли* в Англии использует характерный прием развития из визуального центра петлеобразных линий по разным направлениям, и их пересечение на

основе динамических переплетений, – провинциальный городок хочет быть похожим на динамичный и бурлящий мегаполис (рис. 1.5).

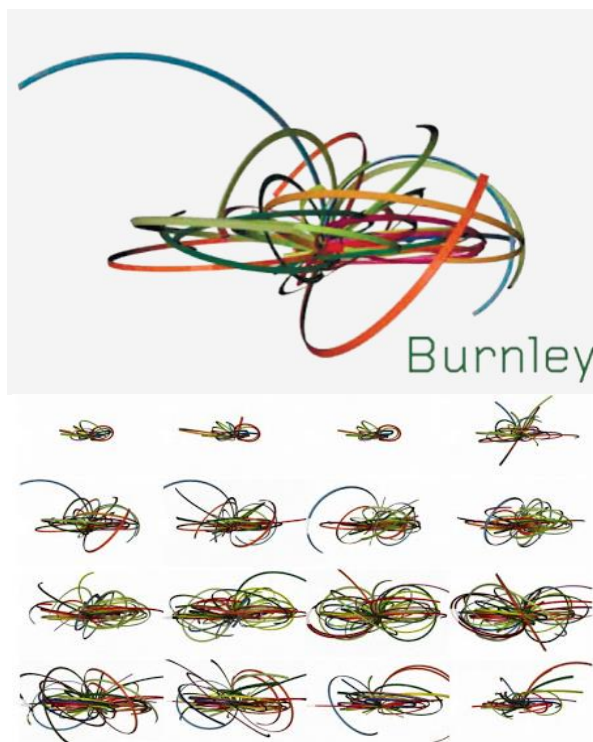


Рисунок 1.5 – Динамический знак г. Бёрнли, Англия

Экспрессивные знаки – знаки на основе непосредственно-чувственной пластики и стилистики постмодерна, которая буквально ворвалась в графический дизайн вместе с «новой волной» в дизайне и типографике в 80-х годах XX века.

Началом эпохи постмодернизма условно считается 1975 г. **Постмодернизм** – направление в искусстве, которое можно отнести к целой совокупности разнородных художественных явлений, противоположных модернизму, и его эстетике и заикленности на геометрических формах, рациональных подходах и логических решениях. С постмодернизмом в дизайн знака пришли ценности другого художественного порядка – смешение стилей, пастиш, смелые решения, ассиметричные формы, «кислотные» пятна, динамичные и свободные линии, коллажность, визуальная активность фона, вариативность т. п.

Экспрессивные знаки способны выразить любую творческую энергию и тончайшие эмоции для самых разных продуктов, а также всевозможных творческих арт-актов, фестивалей, проектов и др. Они представляют собой современную визуальную знаковую «каллиграфию» – искусство эстетики знака с авторским голосом и интонацией. Одно и то же гармоничное движение кисти или росчерк пера невозможно повторить вручную, но можно зафиксировать в движении и перевести в циф-

ровой формат, так экспрессивные знаки являются застывшей на мгновение «историей» чувства, эмоции или музыкой, транслирующей индивидуальность и неповторимость значения продукта (рис. 1.6–1.8). На первое место в дизайне экспрессивного знака выходит метафорическое формообразование, направленное на создание игровой ситуации для взаимодействия с потребителем и концептом проекта.

Мнение Лауры Уолтерс, являющейся дизайнером компании The Tin – «Трансформация индивидуальности бренда в движение станет новым этапом в развитии. Те бренды, которые представляют себя как «ориентированные на потребителя», могут выбирать не самые подходящие способы анимации элементов; могут наблюдаться легкие несоответствия» [16].

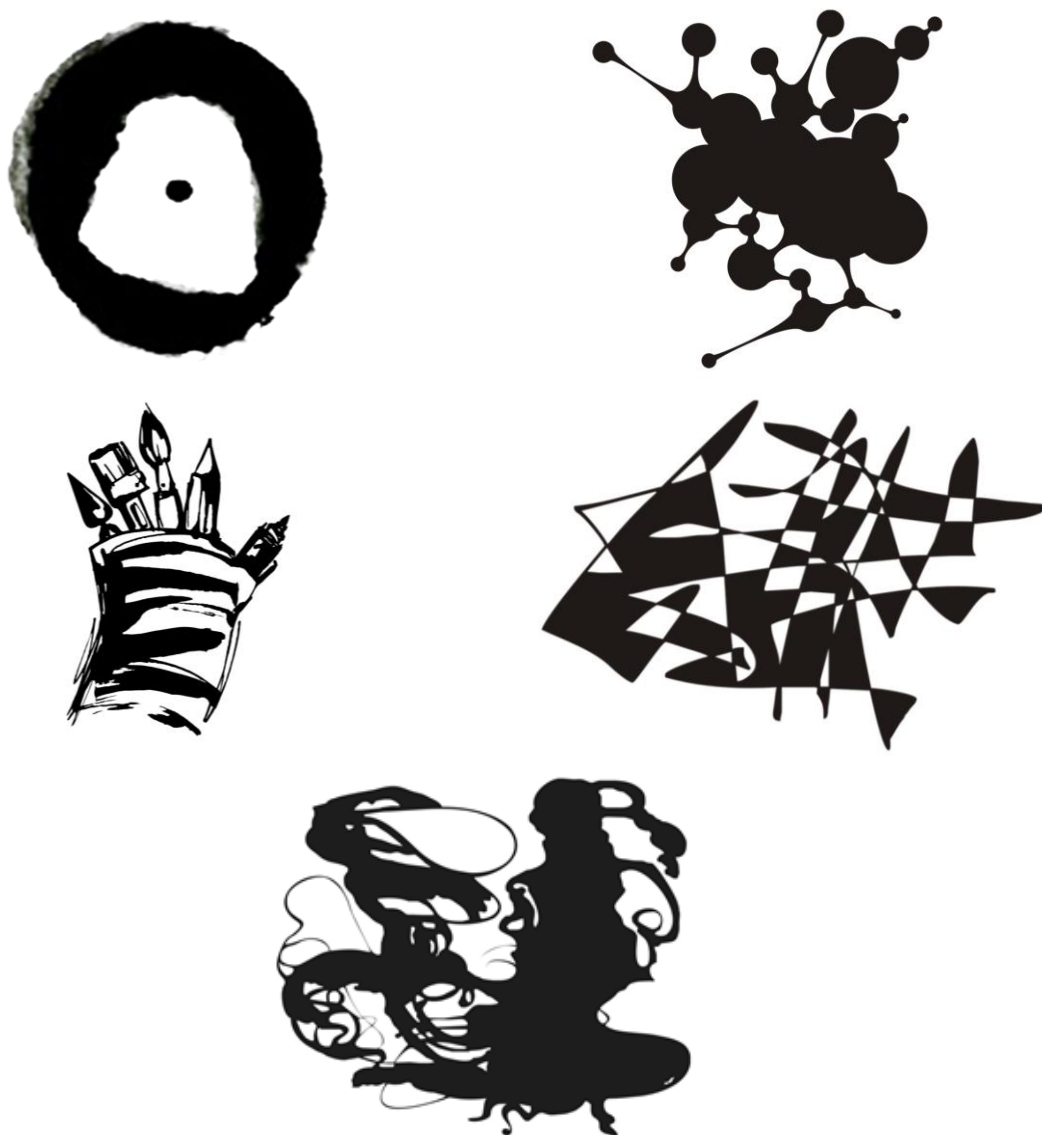


Рисунок 1.6 – Экспрессивные знаки и логотипы,
(непосредственно-чувственная пластика с преобладанием пятна)
(учебные проекты студентов)



Рисунок 1.7 – Экспрессивные знаки и логотипы,
(непосредственно-чувственная пластика с преобладанием пятна
и линии) (учебные проекты студентов)



а



б



в



г

Рисунок 1.8 – Экспрессивные знаки и логотипы,
(непосредственно-чувственная пластика с преобладанием:
а, г – линии; б, в – пятна) (учебные проекты студентов)

Знаки с активным негативным пространством. Негативное или отрицательное пространство (negative space) – свободное пространство, образующееся между, внутри или вокруг элементов. Это художественный прием, стал актуальным благодаря особому восприятию фона в постмодернистской эстетике знака. Его суть – в эффективном исполь-

зовании негативного пространства – внутреннего и внешнего пространства знака, как основного содержимого знака. Благодаря такому приему можно составить совершенно новое изображение из разных по содержанию форм и контрформ (рис. 1.9–1.11). Внутреннее пространство знака и пространство, окружающее предмет, – такие же важные компоненты, как и сам предмет (форма), и именно оно создаёт новые возможности восприятия формы по законам гештальт-психологии.

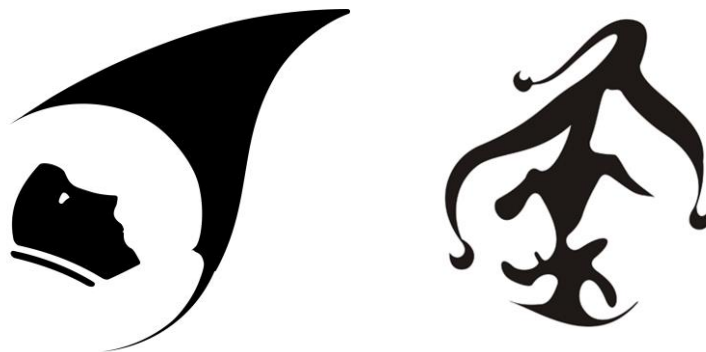
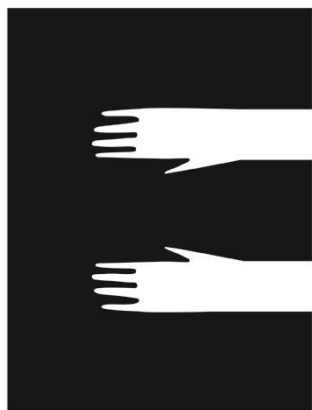


Рисунок 1.9 – Знаки с активным «негативным» пространством (образ человека) (учебные проекты студентов)



Рисунок 1.10 – Знаки с активным «негативным» пространством (флора и фауна) (учебные проекты студентов)

К О Н С Т А Н Т И Н



Е Р Е М Е Е В



Рисунок 1.11 – Знаки с активным «негативным» пространством (руки) (учебные проекты студентов)

3D-знаки (3D digital-формат). Использование трехмерной графики в знаках характеризуется обращением к современным технологиям, термин digital-формат характеризует формообразование знака характерным цифровым способом визуализации. Самая распространенная тенденция создания логотипов для продуктов, связанных с современными технологиями – это использование 3D-графических элементов в изображительной или шрифтовой составляющей логотипа.

Трехмерное изображение визуально «выходит» за пределы плоского листа, что может быть для человека является даже более привлекательным, чем плоскостное изображение. Знак, как бы, можно увидеть в объеме и пространстве и даже «потрогать» (рис. 1.12).



Рисунок 1.12 – Знаки 3D-дизайн (digital-формат)

Плоский 2D-дизайн и 3D (digital-формат). 20-е годы XXI столетия характеризуются возвратом к четкости, ясности и структурности «дизайнерских» знаков модерна. В первую очередь, это знаковая определенность, дающая гарантию качества и стабильности в постоянно меняющемся мире.

В 2019 году Volkswagen официально представила новый логотип с «плоским» дизайном и фирменным стилем, которые должен дать отсчет для новой эры компании. Ребрендинг Volkswagen – это концепция про будущее, про диджитал и электромобили. Логотипу на капоте не нужно быть объемным, объём будет создавать свет на капоте новой модели ID 3 [11].

Компания сделала логотип двухмерным и более чётким, оставив при этом узнаваемым. Это изображение или изображённый на нём текст состоит только из простых геометрических форм и текста. И как второстепенное, это следование тренду минимализма в логотипах, придание современного вида и обновления образа компании (рис. 1.13).



Рисунок 1.13 – Знак Volkswagen 3D и обновленный 2019 г. 2D

FAW Group сменила логотип на современный плоский дизайн. Компания решила отказаться от объёмного знака и ушла в модный 2D-дизайн.

Новый логотип FAW был упрощён, сохранив узнаваемый внешний вид. На нём по-прежнему присутствует цифра «1», отсылающая к истории компании. Ведь именно FAW (First Automotive Works) стала первой автомобилестроительной компанией Китая. Также, на эмблеме присутствуют и фирменные «крылья» (рис. 1.14) [12].



Рисунок 1.14 – Знак FAW 3D и обновленный 2D

Volvo вслед за другими автопроизводителями задумался об обновлении логотипа. Так, с 2023 года на автомобилях концерна будет присутствовать простая, плоская и современная эмблема. Новый лого уже размещён на официальной странице компании в Facebook.

Источники издания Jalopnik в Volvo подтвердили, что это новый логотип компании. Обод стал полностью плоским, исчезла хромированная рамка, которая много лет характеризовала знаки отличия. Кроме того, трехмерный эффект значка заменится 2D (рис. 1.15).

Подобно другим автопроизводителям, Volvo сделал ставку на простоту, которая больше не передаёт ощущение глубины. Новый графический формат призван отражать большее присутствие в цифровом мире, сделать бренд мгновенно узнаваемым более молодому потребителю [13].



Рисунок 1.15 – Знак Volvo 3D и обновленный 2D

Burger King в 2021 году сменил логотип впервые за 20 лет. Обновленная айдентика показывает эволюцию в качестве продуктов,

устойчивом развитии и следовании за digital-трендами. С момента появления логотипа в 1999 году, он стал более современным и адаптивным для digital-формата. Новый минималистичный стиль органично вписывается в эволюцию бренда, но при этом отдает дань уважения многолетней концепции: уверенному, простому и веселому дизайну (рис. 1.16) [15].



Рисунок 1.16 – Знак Burger King с элементами объема и плоский 2D

По мнению Нильса Клота, являющегося креативным директором компании Territory, мир возвращается к 2D. Он заметил, что, несмотря на повышенное внимание к 3D, в течение последнего десятилетия наблюдается сдвиг в данной тенденции. «Прозрачность и простота – главная тенденция: бренды, которые показывают вам, кто они есть, но при этом не указывают вам, кем быть; возвращение к ретуши; особое внимание к пользовательскому контенту; а также использование встроенного голоса. Все эти черты будут найдены в различных формах общения, таких как видео, фотография, общения, и вплоть до графического дизайна».

Тино Шедлер, являющийся главным дизайнером в Optimist Inc. в Лос-Анджелесе, выдвигает следующую точку зрения: «Мы наблюдаем существенное движение по направлению к постепенной интеграции физических и цифровых технологий в сферах розничной торговли, брендинга, а также выставок» [16].

Несмотря на циклические изменения в принципах знакообразования, постоянной смене трендов, можно отметить, что чистота и логичность, гармоничность визуально-графической формы знака, встроенный код с ориентацией на потребителя все еще являются основными задачами его создания для дизайнера.

Вопросы для самопроверки

1. Понятие знака с точки зрения семиотики.
2. Понятие знаковой системы с точки зрения семиотики.
3. Семантика знака.
4. Классификация и требования к графическим формам знаков.
5. Виды знаков и знаковых систем.
6. Индексальные знаки.
7. Иконические знаки.
8. Символы.
9. Современные графические знаки.
10. Тенденции и тренды в знакообразовании.

2 ВИДЫ И СПЕЦИФИКА ГРАФИЧЕСКИХ ЗНАКОВ

2.1 Принципы формообразования знака/знаковых систем

Графические знаки (знаковые системы) как и знаки с другими планами выражения с точки зрения формальной структуры внутренней организации также можно разделить на 3 группы – иконические, индексы конвенциональные и каузальные – индексы-«символы», и графические символы как форма выражения символов как таковых.

Ко всем графическим формам знаков предъявляются базовые **принципы формообразования**, сформулированные Олегом Чернышевым [39]. Они основаны на тех композиционных характеристиках, которые позволяют знакам функционировать как самостоятельно в любом визуальном пространстве и графическом «шуме» окружения, так в системе знаков:

- **автономность** как обособленность формообразования графического знака – основной прием, который позволит работать и постоянно воспринимать знак на любой поверхности и в любом контексте. Автономность воспринимается также как полная самостоятельность знака как визуально-графической формы и как смысловой единицы;

- **различимость** – визуальная выделяемость среди любых знаков и визуальной реальности и «шума» за счет индивидуальности и выразительности формообразования, энергоёмкости визуально-графического содержания;

- **запоминаемость** – ясная и четкая структура знаковой формы, построенная по принципу цельности, логичности, обобщенности и упорядоченности;

- **визуальная активность** – сила, характерность и настроенность на эмоционально-чувственный аппарат восприятия человека, семантику и символику форм, пластическую и структурную организацию, формально-композиционные приемы, сочетание всех компонентов знакообразования, энергетической и эстетической ценности знаковой формы [39].

Важнейшими визуально-графическими качествами знака также являются:

- **визуальная целостность**;

- **пластический способ организации формы**;

- **логичность построения формы**. Логичности построения может способствовать статичное или динамичное, симметричное или ассиметричное построение формы в соответствии с логикой структуры знака, различие в построении и размерах форм. К логичности построения формы знака относится взаимодействие его элементов и внутреннего/внешнего пространства;

– **гармоничность формы.** На гармоничность формы знака и его структуры влияют взаимное расположение его элементов, соотношение размеров элементов, пластика формы и т. д. Активным средством гармонизации формы знака могут служить разнообразные модульные сетки и заданная композиционная схема развития его динамики/статики, ритмического построения;

– **выразительность формы** усиливает воздействие следующих свойств формообразования: единства формы и внутреннего/внешнего пространства знака, логичности построения формы, гармоничности и лаконичности, масштабности формы знака и зрительным соответствием внутренних элементов по величине друг к другу и общей массе знака. Выразительные знаки отличаются усилением ёмкости и тщательной проработкой формы, хорошо выверенными пропорциями элементов, а также учетом особенностей зрительного восприятия. **Выразительность знака** – это способность формы убедительно и качественно транслировать определенные качества, чувства, эмоции, экспрессию;

– **сбалансированность формы** является важной визуальной характеристикой знака, ибо «несбалансированная композиция выглядит случайной, преходящей и поэтому несостоятельной» (Р. Арнхейм) [2]. Сбалансированность относится ко всем аспектам знакообразования, включая целостность, форму, направление, «вес», цвет, значение. Сбалансированность часто достигается за счет одного или нескольких узловых элементов, которые несут основную нагрузку. Сбалансированность знаковой формы воспринимается как сбалансированность референта знака.

Визуально-графические качества знака способствуют выделению его формы в качестве сильного компонента коммуникации, способной передавать максимум информации.

В системе знаков знаки должны быть сомасштабными друг другу, обладать зрительным соответствием знаков по величине, позволяющими объединить их в гармоничный комплекс. Только при наличии масштабности различные знаки (силуэтные и контурные, например) могут объединяться в единую систему (например, по принципу динамической айдентики).

Несмотря на лаконичные/многоуровневые приемы создания графической формы современных знаков **принципы их пластической организации** можно определить по-прежнему как:

– геометрическая пластика – ясность, четкость построения, определенность, конструктивность, архитектурность;

– биоморфная пластика – следование природным и скульптурным формам, природная ассоциативность и коннотации; [39]

– непосредственно-чувственная пластика – эмоциональность, экспрессия, импровизация, индивидуальность формообразования, влияние формообразующих инструментов.

Пластика, как характеристика знаков, влияет на эмоциональную сферу и подчеркивает принадлежность референта к временному контексту и стилю дизайна – Art concrete и швейцарский модерн XX века у строгой геометрии, непосредственно-чувственная пластика у знаков «новой волны» конца XX – начала XXI вв., биоморфизм современных знаков как эстетика нового «экологизма», возводимого в культ в обществе. Выразительные решения работают также на стыке соединения двух и даже в некоторых случаях трех видов пластических решений.

Геометрическое формообразование знаков получило свое рациональное обоснование в Art concrete, *конкретное искусство* – направление европейского авангардистского искусства начала XX века. Конкретное искусство основывается на исключительно математических и геометрических параметрах. Оно не является абстрактным в прямом смысле этого слова, так как не абстрагирует материальную реальность, но скорее материализует идеальные, духовные начала. Конкретное искусство не обладает каким-либо собственным символическим значением, оно скорее порождает чисто геометрические, умозрительные для мастера конструкции [19].

Рассматривая знаки с точки зрения принципов их формообразования можно выявить отличия по количественным и структурным характеристикам композиционного решения.

2.2 Структурные характеристики приемов формообразования знаков

Классификация структурных приемов формообразования знаков в схемах и таблицах помогает наглядно представить множество разнообразных визуально-графических способов организации знаковой формы, найти общие знаменатели в различных графических приемах. Знак как визуально-графическая форма обладает характерными индивидуальными композиционными приемами, каждый из которых можно определять конкретно, при этом можно вычленить некоторые основные структурные характеристики, которые необходимо отработать на практических заданиях курса.

Структурные характеристики приемов формообразования знаков (рис. 2.1) основаны на следующих принципах и приемах:

- принцип **моно- или мультисистемности**, который определяет количество и качество связи элементов в знаке;
- знакообразующие элементы – линия, пятно, точка, совмещение этих элементов с доминантой одного или другое;
- характер/конфигурация/заполняемость пятна/пятен, линии/линий, точки/точек;

- использование или отсутствие модульной сетки построения знака, жесткость или мобильность модульной сетки;
- системность (ритмичность) заполняемости модульной сетки построения знака/свободное заполнение модульных элементов сетки;
- принцип пластического языка – геометрическая, биоморфная, непосредственно-чувственная пластика, совмещение пластического решения на основе всех пластических решений или с доминантой одной пластики, или другое;
- симметрия/асимметрия/совмещение симметрии с асимметрией;
- статика/динамика/совмещение статики с динамикой;
- открытая форма/замкнутая форма/степень открытости/закрытости формы;
- плоскостная/пространственная/объемная форма/ совмещение восприятия пространства и объема в знаках;
- вертикальная ориентация/горизонтальная ориентация/диагональная ориентация/мультинаправленность и т. д.

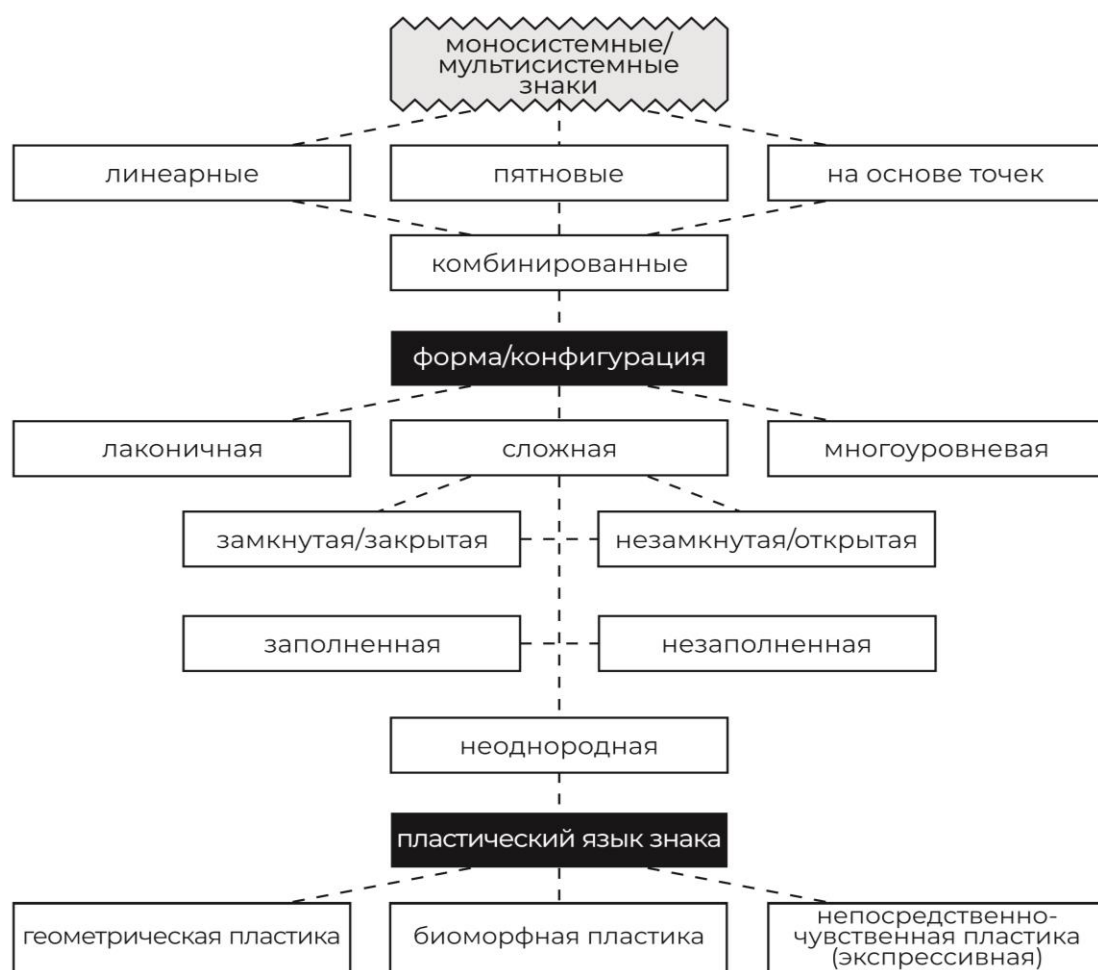


Рисунок 2.1 – Визуально-графические приемы
формообразования знаков

Знаки, организованные по моносистемному принципу композиции, основаны на доминанте одного элемента либо суммы элементов, которые в совокупности воспринимаются как **монообъект**.

Знаки, организованные по мультисистемному принципу композиции, основаны на доминанте суммы элементов или на структурированном моноэлементе, который воспринимается как **структурный мультиобъект**.

Для **моносистемных знаков** наиболее важным является характер формы и конфигурация знакообразующего элемента (линия/пятно) на основе пластического решения, а для **мультисистемных знаков** определяющим, кроме предыдущих аспектов, является принцип структурирования и взаиморасположения всех элементов в знаке.

Разделение знаков на моносистемные и мультисистемные по приему формообразования построено параллельно (но не равно) их семантическому разделению на знаки моносемичные – знаки, обозначающий один-единственный референт, и полисемичные знаки – знаки, обобщающие множество однородных предметов.

Принцип структурирования в знаке может быть основан на математической системе/ритме/модульной сетке, фрактальности, может иметь спорадический характер, спонтанный и даже ризомный (рис. 2.2). Каждый конкретный знак или знаковая система может быть организована на одном системообразующем принципе или на сочетании 2 и более принципов.

Принцип моно-/мультисистемности не абсолютен, так как любая локальная форма имеет в плоскости как минимум два измерения, а как максимум n -количество, и сложная структура в знаках должна восприниматься локальным монообъектом.

Схемы организации форм моно- и мультисистемных знаков могут рассматриваться как наиболее общие и возможные варианты формообразования знаков на основе их визуально-графического языка и принципов структурной организации/отсутствии структурной организации (рис. 2.3).

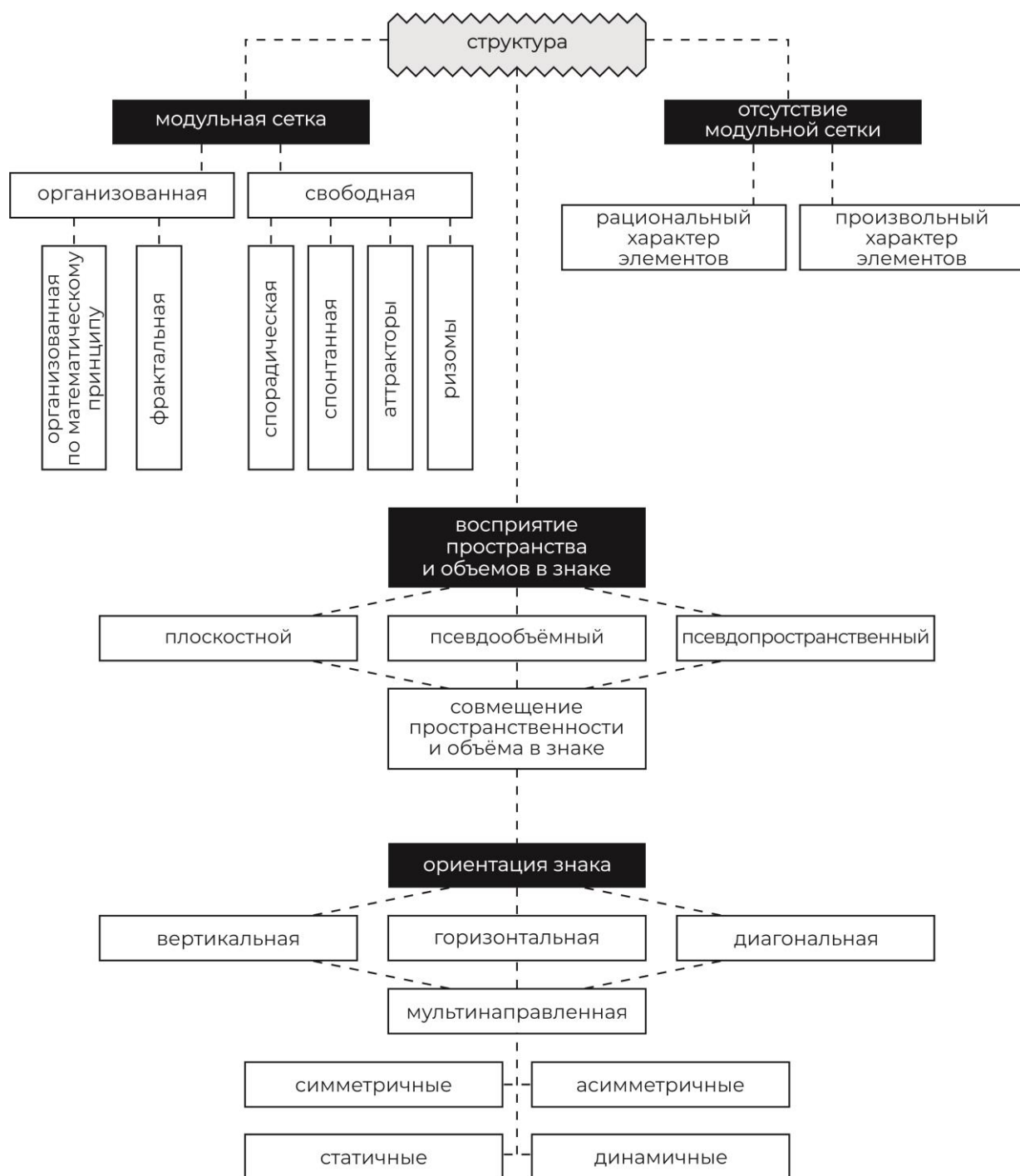


Рисунок 2.2 – Структурные характеристики формообразования знаков

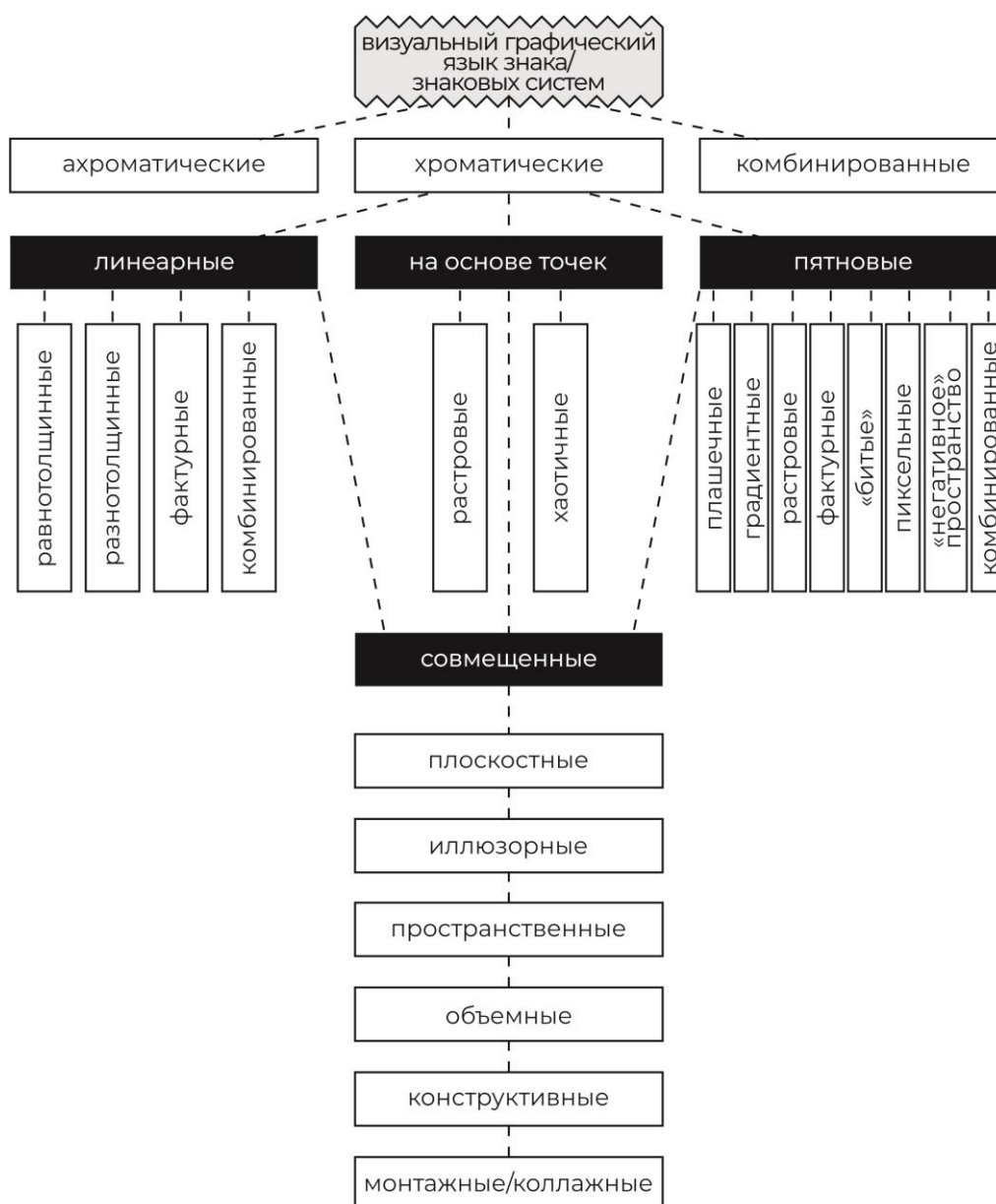


Рисунок 2.3 – Классификация визуально-графического языка формообразования знака/знаковой системы

Графический язык знаков и знаковых систем можно структурировать на основе основных формообразующих компонентов – линии, пятна, точки, при этом если линия и пятно могут существовать как единственный элемент знака, то точка рассматривается исключительно как система точек из двух и более.

Визуально-графический язык формообразования знака (рис. 2.3) способствует пониманию его принадлежности к эстетичной направленности знака – классической, модернистской или постмодернистской (рис. 2.4 а). Рассматривая любой знак, например, на основе цельного пятна, геометричный, плоскостной, замкнутый, симметричный, статичный, горизонтально или вертикально направленный, можно говорить о соответствии модернистской парадигме знакообразования (рис. 2.4 б), а

знак на основе расщепленного/битого пятна, непосредственно-чувственной пластической организации, незамкнутый, асимметричный, динамичный, мультинаправленный соответствует постмодернистской эстетике знака (рис. 2.4 а) и т. д. Подробнее этот аспект рассмотрен в подразделе 2.4.2. В знаке (рис. 2.4 в.) используется прием псевдообъем, который характерен для стиля конструктивизм.



Рисунок 2.4 – Знаки с разными принципами пластической и пространственной организации: а – непосредственно-чувственная пластика/плоская форма; б – геометрическая пластика/с элементами объема; в – геометрическая пластика/объемная форма (учебные проекты студентов)

Выбор каждой категории в схемах подразумевает не только особый формальный прием организации знака, но и определенное смысловое содержание в рамках этих парадигм. Сочетание различных способов подразумевает **полисемантичность знака** и выделение тех или иных важных контекстов.

2.3 Основы и методы формообразования знака/знаковых систем

В основе формообразования знака и знаковых систем – положение семиотики о том, что освоение людьми окружающей их реальности происходит посредством понятий и знаков, в которых предыдущие поколения облекли свой опыт осмысления объектов и явлений действительности.

Общая методика формирования знака построена на теории отражения, как свойства всей материи, где на вершине эволюции стоит человеческое осознанное отражение – т. е. сознание, при наличии которого уже возможны и явления вроде чисто субъективных, фантастических, научных и художественных представлений.

Принципы и методы формообразования графических структур знаков и знаковых систем основаны на механизме психологии восприятия и поэтапного формирования умственных действий.

Суть общей методики можно представить в виде триады: **осознать – прочувствовать – выразить (организовать, структурировать)**, которая характеризует механизм психологии восприятия и поэтапного формирования умственных действий. Стадия осознания в понятийно-логической форме выявляет все наиболее существенные факторы объекта или понятия.

Исследовательская работа об исходных предметах и понятиях в знаковой системе строится по определенному плану, включающему наблюдение, анализ, оценку и контроль субъективных и объективных образов ощущений, восприятий, представлений, перцептивных схем и имеющихся знаний. Система анализа и поиска выразительных средств включает:

- регистрацию явления/понятия;
- анализ явления/понятия, выделение его существенных признаков;
- сравнение с другими/подобными явлениями/понятиями;
- отбор необходимых признаков и элементов, имеющих требуемые характеристики и стимулы;
- преобразование их в визуальные формы через упорядочивание и структурирование;
- необходимую формализацию всех составляющих с фиксацией наиболее существенных элементов, а также использование качеств, сторон, признаков, характеристик и умений, которые хранятся в «кладовой» индивидуального опыта каждого студента и которые в совокупности помогут им сформировать в своем воображении содержательно емкий, целостный знаковый образ-представление, соответствующий заданным характеристикам [39].

Стадия прочувствования выявляет образно-художественную форму выражения всех глубинных явных и неявных уровней объекта или понятия. В понимании любого знака (знаковой системы) есть два слоя, два уровня – явный и неявный. Для исследования понятий в знаке важно явление в целом, для формообразования знака лишь **некоторые черты явления** (формы, особенности, функции, эмоции и т. д.), которые делаются **представителем** всего явления, сигналом о нем, т. е. его знаком. Знак здесь уже не тождественен тому, что он означает, не тождественен означаемому (объекту, явлению), хотя и составляет его неотъемлемую часть.

Стадия организации знаковой системы основана на знании механизмов восприятия и архетипов человека, законах формальной композиции. Для участников системы знаковость данной системы существует лишь в диапазоне их осознанного восприятия. Исследователи пришли к выводу, что процесс и механизм восприятия взаимосвязей универсален и происходит автоматически. У всех людей механизм восприятия оди-

наков. Человек воспринимает знак согласно «закону кратности», который является базовым в психологии восприятия. Он гласит, что все внешние ощущения сводятся человеком к самым простым и удобным формам: чтобы понять нечто, мозг человека разбивает сложные внешние ощущения на массу основных, простейших образов и форм. Если они не полны или не идеальны, то человек старается угадать, какими они должны быть. Например, даже неправильная или неполная окружность воспринимается человеком все равно как «окружность», а не последовательность дуг. И этот процесс происходит в мозгу человека автоматически [23].

С точки зрения дизайна, если в знаке обозначить то или иное движение или часть объекта, то потребитель сам дополнит или домыслит другие аспекты явления [23].

Не следует забывать о «доле иррационального» в знаках, ибо при противопоставлении логической концепции и неожиданного возбуждения потребитель получает стимул для воображения.

Принципами формообразования служит не «сходство – сходство», как источник заблуждения, ошибки, а принцип «тождество – различие»: за внешним сходством может скрываться как внутреннее тождество, так и внутреннее различие. Для формообразования знака дизайнеру важно уметь видеть сходство разных явлений и понятий, и находить различие, ибо предметы сходятся своими грубыми чертами и отличаются наиболее тонкими.

Графические знаки могут обладать эстетическими свойствами, независимыми от интеллектуальных значений, которые они должны передавать, и именно эти свойства необходимо использовать при формообразовании любого знака, используя выразительность пластических элементов, нахождение их равновесия, отсутствию застывшей симметрии. Графическая (иероглифическая) модель мира, сочетающая изобразительные элементы с абстрактными символами, отражает направленность сознания на нелогические формы познания. Идеограмма воздействует на психику вне словесных образований, поэтому отдельная иероглифическая единица несет больше информации, чем единица алфавитного письма.

Поиск среднего пути между логическим мышлением и эстетическим восприятием в создании знаков должен вдохновляться примером музыки, которая всегда избирает такой путь.

Геометрические формы и производные от них поступают в распоряжение художника уже как порождения культуры: они связаны с непосредственным опытом не более, чем музыкальные звуки.

Знаковая система или знак должны обладать визуальной целостностью, эстетической самооценностью и направленной целевой установкой. Общая структура композиционных связей и отношений превращает мате-

риал знаковой системы в целостную знаковую форму и придает ей определенный логически-содержательный и образно-чувственный смысл.

2.4. Восприятие знаков и знаковых систем

Восприятие – сложный процесс приема и преобразования информации, обеспечивающий организму отражение объективной реальности и ориентировку в окружающем мире. Как форма чувственного отражения предмета включает обнаружение объекта в поле восприятия, различение отдельных признаков в объекте, выделение в нем информативного содержания, адекватного цели действия, формирование образа восприятия.

Восприятия могут быть определены по сенсорным признакам (зрительные, слуховые, обонятельные, тактильные, вкусовые), или по содержанию (восприятие пространства, времени, движения и др.). При восприятии человеком знака могут возникать так называемые иллюзии восприятия. В знаковых системах эти иллюзии широко используются и дают дополнительный психологический эффект воздействия.

Психологи выделяют основные свойства восприятия: его избирательность, предметность, целостность, структурность, константность и другие. Люди не воспринимают все подряд. Избирательность восприятия определяется потребностями человека, его мотивацией. Предметность определяется возможностью соотнесения знаний о предметах с самими воспринимаемыми предметами. Здесь большую роль играют психологические установки. (Лебедев А. Н., Боровиков А. К., 1995) [23].

2.4.1 Логика восприятия движения

Знак не изменяется в физическом времени, но живет сложной жизнью, проявляется и развивается в психологическом времени воспринимающего. При разработке знака необходимо учитывать динамику восприятия, видеть знак не как застывшее и неизменное целое, а как развертывающийся ролик, длящийся пусть и доли секунды, но имеющий сюжет с направленным развитием.

В каждом знаке можно проследить явные и неявные движения, помогающие или мешающие восприятию. Движение формы вверх, вглубь, вширь или ее статичность вызывают вполне определенные ассоциации, связанные с врожденными психофизиологическими особенностями человека. Эти движения определяются логикой восприятия: вверх и низ определяются любым пользователем, для тех, кто пользуется западной культурой письма и ходом часовой стрелки, изображением се-

верного полушария и ощущением пути движения жизни, ощущение направления вперед смотрит направо, а назад – налево (рис. 2.5).

«Позитивные» направления вверх и вперед определяются этим «коллективным бессознательным». Если совместить все четыре основных направления и суммы их векторов, то в результате получатся восемь направлений.

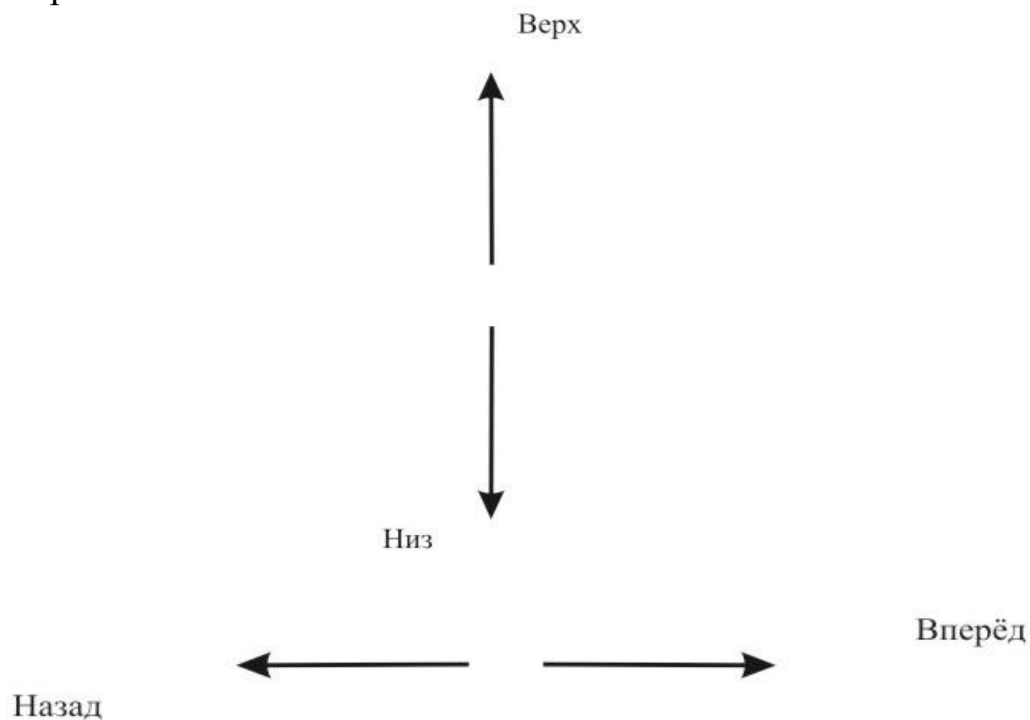


Рисунок 2.5 – Логика восприятия движения

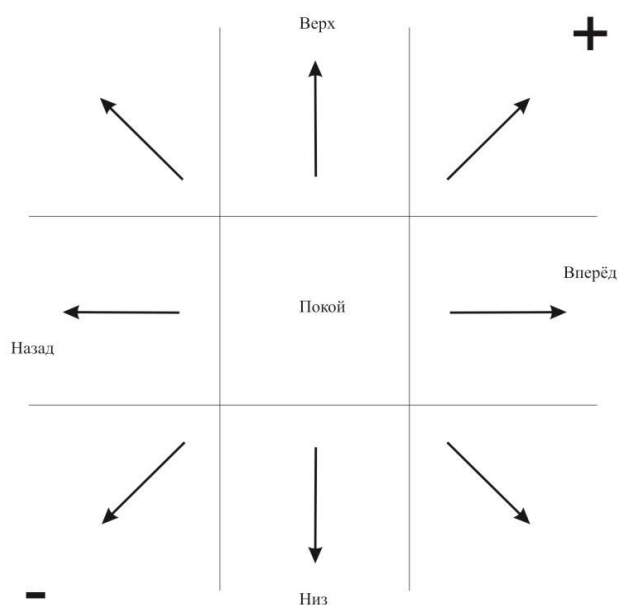


Рисунок 2.6 – Схема восприятия движения в знаке

На схеме рисунка 2.6 видно, что сумма векторов вверх и вперед представляет собой направление в сторону правого верхнего угла. Это самый «позитивный» угол направления движения в двухмерном пространстве. В противоположной стороне располагается, соответственно, самый «негативный» угол. Стремление в левый верхний угол может рассматриваться как движение наверх, но «в прошлое», а в правый нижний – как стремление вперед «к падению». Объект, расположенный в середине, как правило, спокоен и поддерживает симметрию знака [22].

Логике восприятия эмоций в знаке нельзя применять буквально и по любому поводу – существуют исключения и частные случаи. Однако необходимо учитывать баланс связей эмоций и направлений в знаках для выявления превалирующего значения (рис. 2.7–2.8).

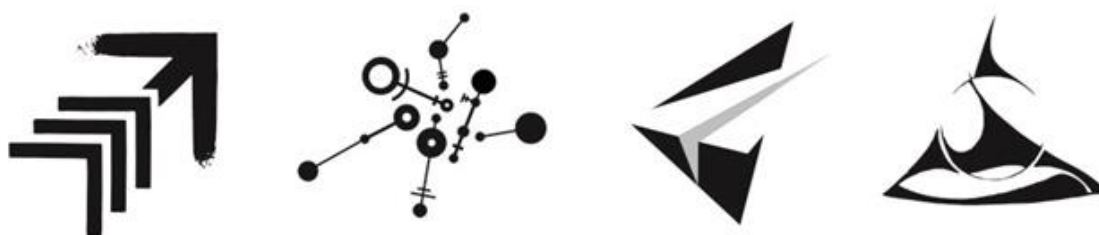


Рисунок 2.7 – Примеры направленного движения в знаках (учебные проекты студентов)



Рисунок 2.8 – Движение в знаках (учебные проекты студентов)

Дизайнеру необходимо составлять для знака «карту течений»: основные направления, места сгущения и разряжения, выраженные узловые точки направления и смысловые завязки, что позволит увидеть, насколько точно подается информация, и что нужно изменить, чтобы сделать ее восприятие более точным и комфортным.

Простейший способ добавить в знак динамичности – воспользоваться изображением объекта, которому свойственно движение: автомобиля, птицы, бегущего человека, летящего мяча, направленной стрелки (рис. 2.9–2.11) и т. п., движение которых иногда поддерживается строем соседних элементов.

Стрелка – визуальный элемент с разнообразными возможностями применения. Стрелки всегда куда-нибудь указывают или направляют: вверх или вниз, вовнутрь или наружу, на предмет или от него. Они встречаются порознь или группами, могут быть собраны в пучок и направлены в один центр, выражая концентрацию. А иногда они стремятся в разные стороны и символизируют разнообразие путей и воздействий, олицетворяют целеустремленность или поиск направления, ассоциируясь с успехом, излучая силу и компетентность.

Стрелки притягивают взгляд и возбуждают внимание. А вот вектор их направления зависит от дизайнера. Стрелки бывают прямые и изогнутые, могут вести в обход, крутить спирали или что-то обрамлять – иногда они направлены в противоположную сторону или вообще никуда (рис. 2.11).

Любой, даже динамичный объект, упирающийся «лбом в стену» прекращает движение, т. к. не имеет места для развития. Условное создание «свободного места», позади объекта больше, чем впереди делает движение замедляющимся, подходящим к концу, в обратном случае ускоряющимся, только начавшимся. Равная дистанция с обеих сторон создает максимальную «психологическую скорость». Все движения в знаке должны быть скоординированы даже в сложных линиях, они задаются взаимодействием суммы векторов всех линий и пятен, а также внутризнаковых пространств.

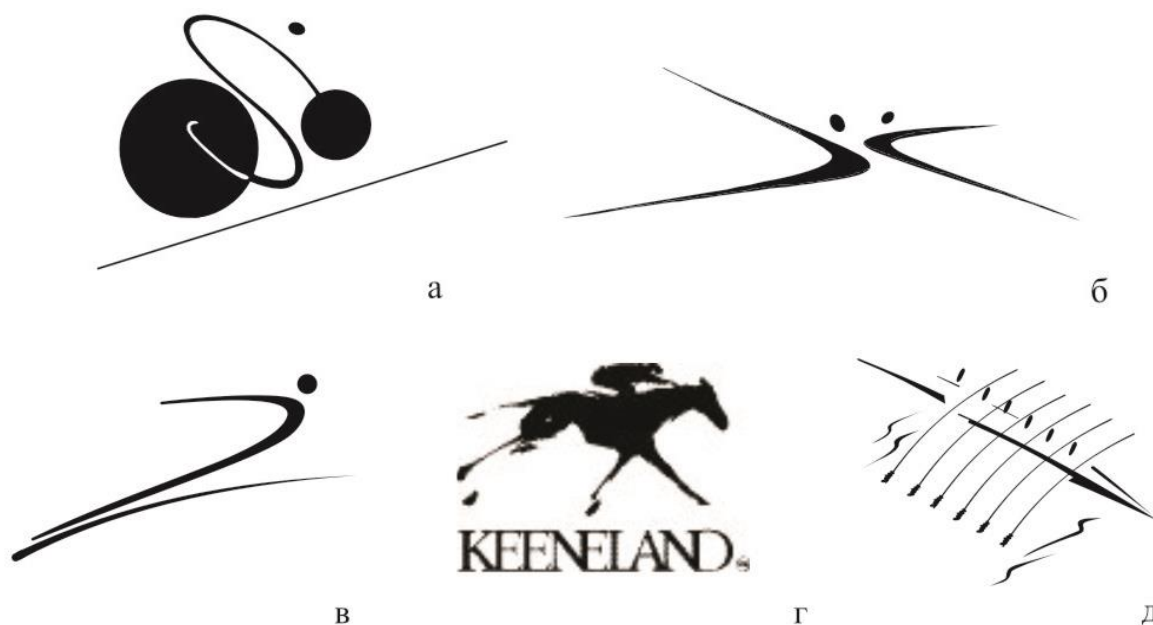


Рисунок 2.9 – Знаки с изображением спортсменов:

а – велосоревнования; б – фигурное катание; в – прыжки с трамплина;
г – KEENELAND; д – соревнования на байдарках
(а, б, в, д – учебные проекты студентов)

Энергия движения в знаках – это поэзия знаков! Движение – это рост, развитие, жизнь, наконец. Признавая статику движением покоя, мы осознаем, что любая знаковая система, есть система движения.

Концепция организации многоэлементного знака: каждый элемент имеет значение – значимо всё. **Каждый графический элемент и движение – элемент и движение смысла.** Важно, в какой динамической последовательности воспринимается информация: слева направо, сверху вниз, по диагонали, по окружности, от главного к второстепенному и т. д. Принцип восприятия знака должен быть выстроен предельно ясно и определенно, многосложность оправдана содержанием и способностью аудитории к прочтению, ее установок на сложные «истории» знаковых систем, т. к. **воплощение должно быть симметрично идее.** Если нужна сложная «история», следовательно, она должна быть.

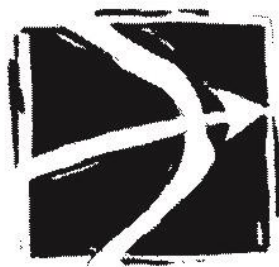


а

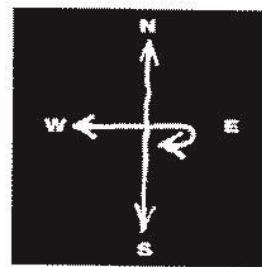


б

Рисунок 2.10 – Направленные знаки: а – магазин; б – кинофестиваль (учебные проекты студентов)



а



б

Рисунок 2.11 – Знаки со стрелками: а – эковыставка; б – акция N.E.W.S.

На примере двух вариантов комбинированного знака СВЕТЛЯЧОК достаточно точно можно определить смысловые аспекты в зависимости от расположения персонажей. В первом варианте изображение «светлячка», смотрящего влево и упирающегося в букву, закрывает движение, делает знак неподвижным, обращенным во внутрь и в «прошлое». Во втором варианте изображение «светлячка» более приподнятое (он стоит вертикально) и смотрит вправо, что создает образ всего знака как более открытого, обращенного вперед и в «будущее» (рис. 2.12).

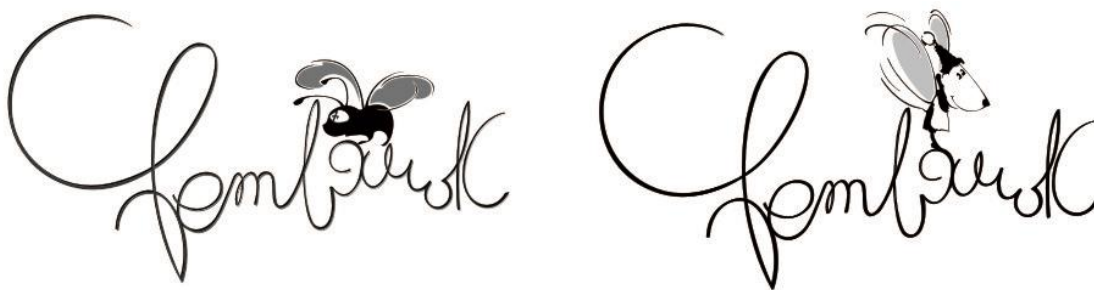


Рисунок 2.12 – Варианты комбинированного знака СВЕТЛЯЧОК
(учебные проекты студентов)

2.4.2 Внутризнаковое пространство знака

Гештальт-психологи всегда уделяли пристальное внимание проблеме восприятия формы и фона, в дизайне знака важно определить оптимальные размеры площади пятна и внутризнакового пространства знака. По закону гештальт-психологии знак воспринимается как сумма взаимодействий: пятно (форма)/внутризнаковое пространство/внешнее пространство знака.

Еще древние философы обозначили сущность «пустоты»:

Тридцать спиц встречаются в ступице,
Но пустота между ними составляет сущность колес.
Из глины получаются горшки,
Но пустота внутри создает сущность горшка.
Стены с окнами и дверьми образуют дом,
Но пустота в них создает сущность дома.
Вот что лежит в основе:
В материале – польза,
В нематериале – суть.

Лао-Цзы

В XX веке проявилось активное формообразующее значение белого пространства как самостоятельного композиционного компонента. Контраст и пространственное напряжение, осмысленность взаимодействия «пятна» и «фона» составляют главную интригу дизайна знака. Иногда внутризнаковое или внешнее пространство знака становятся основным аспектом значимости (как семантическим, так и формальным) знака, что может определяться иконичностью этого пространства или его активными формальными признаками.

Различают три принципиально различных типа отношений знак – пятно – пространство, условно их можно назвать классическим, модернистским и постмодернистским. Сергей Серов [31].

Классическое пространство знака выстраивается в результате визуального равновесия пятна и фона, в котором эти элементы взаимодействуют на основе баланса и центрально-осевой симметрии (в большинстве случаев). Это, в принципе, однозначная композиционная система, моносистема. Классические знаки имеют в основном иллюстративный характер, штриховую графичность и эстетику гравюр (рис. 2.13–2.14).

Они гармоничны и относятся к иконической парадигме. Считается, что классическая парадигма как визуально-графическая культура знака доминировала с начала книгопечатания до рубежа XIX–XX веков [31].

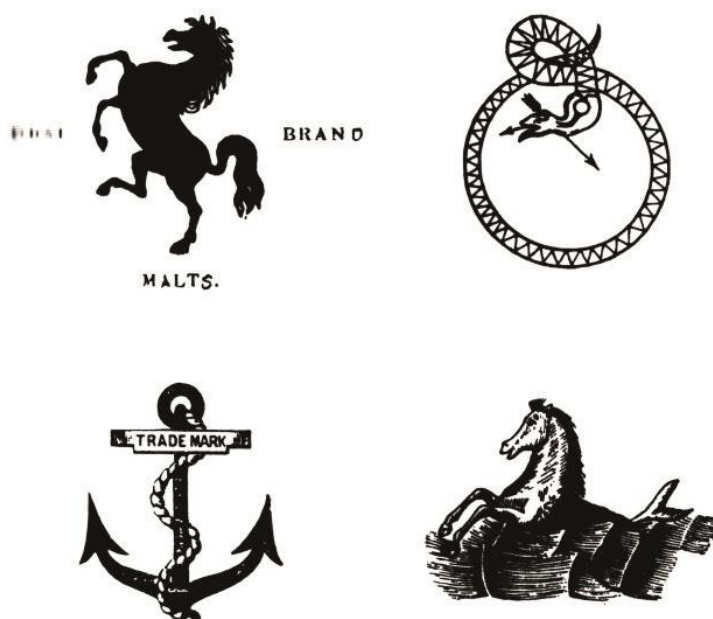


Рисунок 2.13 – Товарные знаки в классической парадигме: конец XIX – начало XX вв.



Рисунок 2.14 – Знаки в классической парадигме: учебные проекты студентов Виталия Домадовского и Надежды Ивановой

Модернистское пространство – энергетически сильное взаимодействие формы и фона, в котором значимым элементом является пятно и его конфигурация, а фон активным оппонентом. Модернистские знаки построены на модульной сетке, четком ритме и структурной композиции. В основном модернистские знаки – это геометрические знаки-индексы, конвенциональные или каузальные, а также иконические, использующие предельную обобщенность и контрастность форм. Силуэт таких знаков имеет массивный, «весомый» характер. Графика знака напоминает либо плоскую металлическую штамповку, либо передает другие механистические технологии через ясную структуру/ритм/конструкцию понятия. Этой группе знаков свойственна напряженность формы и фона (рис. 2.15). В основном это моносистемные знаки.

Модернистское пространство – пространство порядка. Оно стремится свести все к элементарным геометрическим первоэлементам – круг, треугольник, квадрат, активно используемым в знакообразовании. Все упорядочить, «разложить по полочкам». Модернистский принцип дизайна: «Дизайн – когда все на своем месте. А не дизайн – когда все на месте, но не на своем». Дмитрий Перышков «Директ Дизайн». Модернистская эстетика доминировала почти весь XX век, а постмодернистская – появилась в 80-годах XX столетия [31].

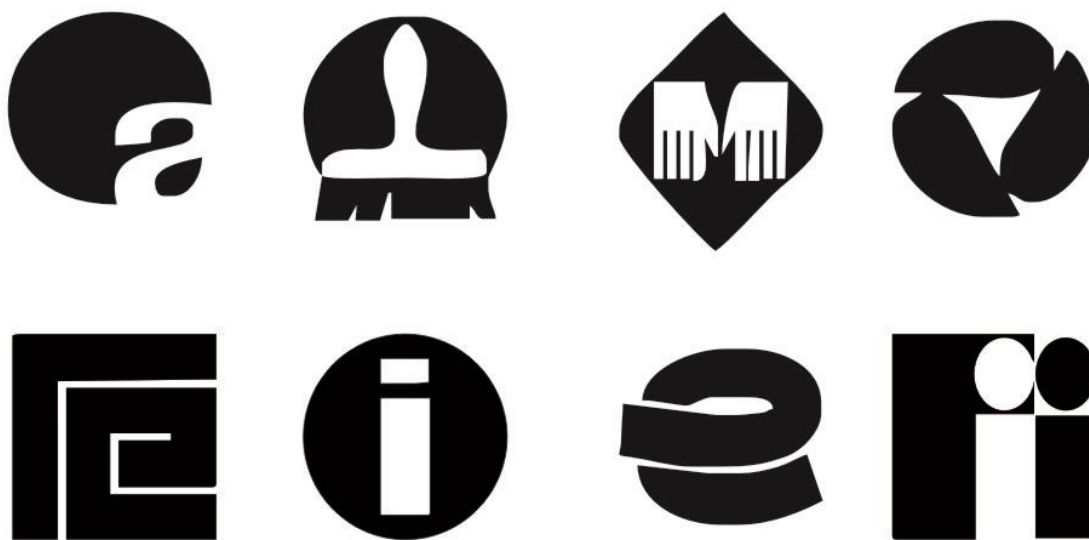


Рисунок 2.15 – Модернистские знаки 60–70 гг. XX в.

Постмодернистское пространство характеризуется таким взаимодействием формы и фона, в котором фон гораздо значимее и активнее.

В эстетике постмодернизма на первый план в пространстве знака выходит визуальное значение фона, способного переиграть любую комбинацию акцентов пятна знака. Фон оказывается главным действующим лицом – иногда он является главным изобразительным элементом

(принцип негативного пространства в знаках), он может «съедать» части изображений, может заливать все «подложками», может быть многоуровневым, многослойным. Пространство знака может становиться фактурным, средовым, каждый элемент композиции при этом получает собственное самостоятельное значение [31].

Постмодернистская эстетика знака как доминирующая появилась в 80-годах XX столетия, как следствие стремительно развивающихся новых компьютерных технологий и новых мультикультурных идей, таких как преобразование хаоса в визуальные формы.

Три базовых способа понимания форма/внешнее/внутреннее пространство знака имеют как историческое, так и типологическое значение. В историческом художественном процессе каждое из этих измерений знака поочередно выходит на передний план, доминирует в ту или иную визуально-культурную эпоху. При этом оно не уничтожает, а как бы деактуализирует другие измерения, уводит их в тень. Но типология как раз и означает, что в любые времена можно найти проявления в том или ином виде способов знакообразования. Особенно это заметно в постмодернизме, принципиально предполагающем плюрализм, полифонизм, мирное существование разных эстетик (рис. 2.16). Постмодернистские знаки в основном носят **мультисистемный** характер.



Рисунок 2.16 – Постмодернистские знаки: а – союз художников; б – фестиваль рекламы (полет мухи); в – личный знак; г – арт-фестиваль; д – фестиваль рекламы; е – текила CUERDA; ж – фестиваль рекламы (учебные проекты студентов)

Начало ХХІ века можно охарактеризовать как **метамодерн**, в котором знакообразование как и культура в целом, стремится преследовать бесконечно отступающие горизонты через постоянное обращение к прошлому – **назад в будущее**. В частности, 20-е годы явно характеризуются плоским дизайном и минимализмом форм знаков, эта концепция объявлена актуальной и адаптивной для цифрового формата функционирования визуальной культуры.

2.4.3 Иллюзии: эмоции и чувства в знакообразовании

Зрение, слух, осязание, вкус и обоняние – 5 основных базовых чувств человека. На самом деле можно добавить еще как минимум четыре: проприоцепция – ощущение собственного тела в пространстве; термоцепция – чувство температуры; эквилибриоцепция – чувство равновесия; интероцепция – ощущение своего физиологического (внутреннего) состояния.

На основе формы, конфигурации и расположения элементов в знаке можно определить характер и различные ассоциации, связанные с ощущением графики знака. Исследования в области психологии говорят о том, что выбор потребителя основан, в первую очередь, на эмоциональном восприятии продукта, подключении его к чувственному аппарату восприятия человеком, следовательно, чувства, которые испытывает потребитель при восприятии знака, являются важными в его семантическом послании.

Визуальное, т. е. зрительное восприятие изображенного объекта (знака) является не пассивным процессом, а активным изучением изображения, отбирающим его самые важные особенности, сопоставляющим его с хранящимися в памяти субъекта образами, дающим ему определенную оценку, после чего субъект формирует целостный визуальный образ. Так, на активность восприятия влияет установка реципиента, т. е. настроенность на определенное восприятие, определяемая системой его взглядов, представлений об объекте (знаке), что вызывает определенные эмоциональные состояния, предрасполагающие к определенным действиям [14]. В процесс восприятия обязательной частью входит интерпретация, которая начинается уже с уровня узнавания объекта и сопоставления его формы, пластического решения, карты движений и пр.

Рассмотрим некоторые теории восприятия графической формы знака, его элементов и их взаимодействия, которые необходимо учитывать в создании знаков.

Теория близости. Группировка и расположение

Теория близости определяется так: объекты, расположенные друг к другу, воспринимаются связанным. Этот принцип лежит в основе

осмысленного дизайна. Понимание этого влияет на расположение объектов в двух- или трехмерном пространстве знака по принципу влияния объектов друг на друга. Дальше начинаются смысловые конструкции, которые выявляют не только степень близости объектов к друг другу, но и степень их взаимодействия: притяжения/ отторжения, взаиморасположения: над-, под-, слева, справа, по диагонали и/или другое, пропорций и конфигурации, тоновых/хроматических взаимоотношений объектов.

Группируя объекты в знаке, определяем их общность и связанность, разъединяя их в знаковой форме – подчеркиваем различие. Это закон близости в гештальт-психологии [23]. Это касается и пластического и ритмического решения элементов в знаковой форме, что также формирует восприятие объектов (рис. 2.17).

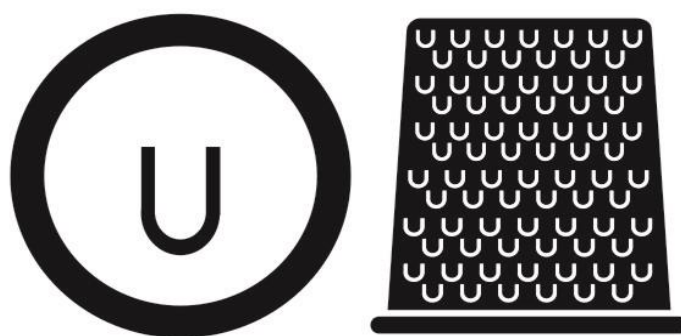


Рисунок 2.17 – Средства охраны (учебные проекты студентов)

Разномасштабные изображения

Сопоставление разномасштабных изображений делает знак сюрреалистическим и особенно запоминающимся, а также влияет на выявление принципа важности, иерархию объектов в знаке (рис. 2.18).

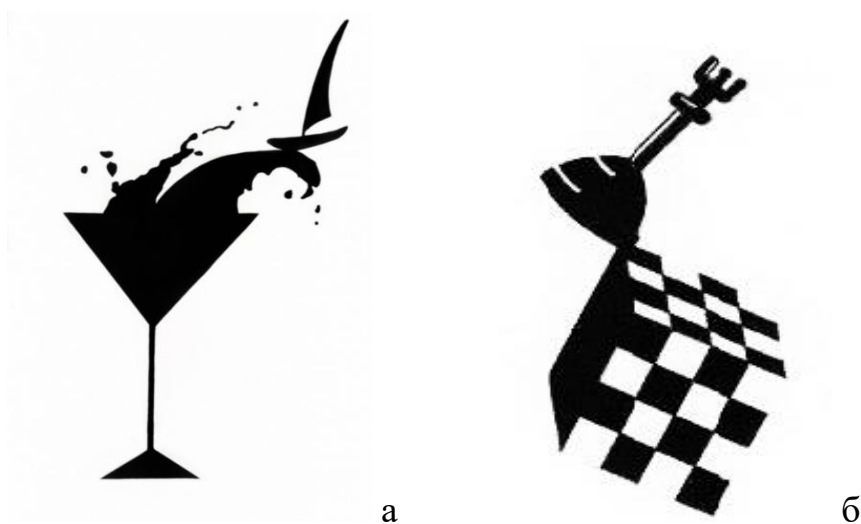


Рисунок 2.18 – Разномасштабные изображения: а – коктейль-бар;
б – шахматный клуб (учебные проекты студентов)

Открытая и замкнутая формы

Для знаков модернистского типа характерна замкнутая графическая форма, смысловая конструкция которой – доминирование порядка и организованности, концепция завершенности и конкретности, ясность и последовательность в продвижении цели. Замкнутые пространства служат обособлением, выделением любого изображения, способствуя формальной «знаковости» структуры знака.

Открытая форма знака является элементом современной постмодернистской эстетики и философии. Это осознанный прием, способствующий выражению неоднозначности проходящих процессов, включенности во внешнее пространство, открытости к изменяющимся факторам и способности адекватно реагировать на них. Жесткость меняется на мобильность, конкретность заменяется многозначностью, постоянство – неоднозначностью. Энергетика постмодернистского знака перестала довлеть и диктовать «мнение», ее воздействие – сумма тонких и достаточно сложных семантических и визуальных конструкций, их взаимодействия и «игры» друг с другом.

Пространство становится полноправным компонентом формы знака, структурируя его в контексте новых технологий и мировоззрений. Степень открытости, растворение пятна знака в пространстве фона – все это моделирует смысловые аллюзии на подсознательном уровне, создает новые оттенки значения, при этом первоначальная форма знака (квадрат, круг, др.) не утрачивает своей символики, а дополняется новыми активными компонентами (рис. 2.19).



Рисунок 2.19 – Открытая и закрытая форма знака:
а – национальный парк Франции; б – JENERAL ELEKTRIK

Мужское и женское

Архетипы, соответствующие темам мужского и женского начал, являются наиболее древними. Символы этих архетипов широко используются, иногда бессознательно, в дизайне знака.

«Мужской» архетип – дискретность, активность, агрессия, прорыв, рост, сила, движение, распространение, проникновение, разрушение границ, качество, упорядоченность, установление (в инженерном

смысле), конструктивность, четкая форма и грани, ясность, абсолютная точность, твердость, жесткость. В изобразительном ряду – это динамические структуры, жесткие геометрические формы, образы «фаллического типа», то есть вытянутые и имеющие четкие границы фигуры, контрастные цвета. Например, изображения башни, пальмы или кинжала будут отнесены к фаллическим символам.

«Женский» архетип – непрерывность, принятие, принадлежность, покой, комфорт, надежность, защита, обладание, чувственность. В изобразительном ряду это округлые формы с нечеткими границами, горизонтальные фигуры, нюансные отношения элементов, мягкие переходы цвета. Например, рыбки в аквариуме, образы цветов, бабочек, природы, выполненные мягкими линиями, овальные капли, сферы и тому подобное, могут быть отнесены к «женскому» типу символов [29].

Проекция

Константность восприятия определяется тем, что форма, цвет, размеры объекта воспринимаются стереотипно, независимо от того, как объект представлен восприятию. Так, тарелка, стоящая на столе, отображается на сетчатке глаза воспринимающего ее человека в виде эллипса, но на вопрос о ее форме, человек обязательно ответит, что она круглая. Здесь обнаруживается связь восприятия с мышлением и прошлым опытом человека. Влияние предыдущего опыта на восприятие выдающийся немецкий психолог Вильгельм Вундт обозначал термином – «апперцепция», а Зигмунд Фрейд – термином «проекция». В любом случае отмечается значительная роль психологических установок, то есть тот факт, что человек часто видит то, что хочет увидеть. Большую роль здесь играет ментальность воспринимающего человека [23]. Именно на этом принципе основаны многие методы психологического воздействия в целом и воздействие рекламы в частности, и принципы формообразования знаков.

Принцип незавершенности

Экспериментально установлено, что незавершенные (прерванные по каким-либо причинам) действия запоминаются человеком намного лучше, чем завершенные, законченные.

Принцип незаконченного действия, который является хорошим стимулом для выделения и запоминания информации (знака), выражается в незавершенной форме атрибутов и движения в знаковой системе [23].

Гештальт-психология утверждает, что лучше всего человек запоминает незаконченное дело, а дело, которое закончено, быстро стирается из памяти. «Подписано – и с плеч долой» Грибоедов А.С.

Окружающие человека объекты воспринимаются целостно. Это означает, что отсутствие некоторых деталей, элементов такого объекта не мешает его восприятию и узнаванию. При этом объект «с недостатками» может привлекать внимание своей необычностью, вызывает осо-

бый интерес, что часто используется в изобразительных знаках и логотипах.



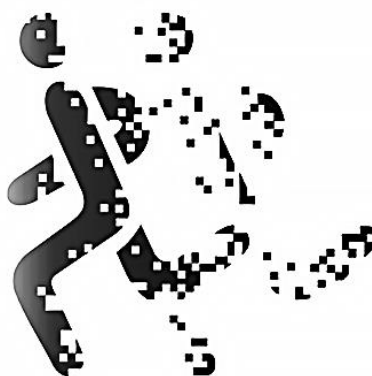
а



б



в



г

Рисунок 2.20 – Знаки с незавершенными буквами и формами:
а – акроним; б – клоун-фест; в – трубопрокат; г – марафон
(учебные проекты студентов)

Исследователи пришли к выводу, что процесс и механизм восприятия взаимосвязей универсален и происходит автоматически. У всех людей механизм восприятия одинаков. Человек воспринимает знак согласно «закону кратности», который является базовым в психологии восприятия. Он гласит, что все внешние ощущения сводятся человеком к самым простым и удобным формам: чтобы понять нечто, мозг человека разбивает сложные внешние ощущения на массу основных, простейших образов и форм. Если они не полны или не идеальны, то человек старается угадать, какими они должны быть. Например, даже неправильная или неполная окружность воспринимается человеком все равно как «окружность», а не последовательность дуг. И этот процесс происходит в мозгу человека автоматически (рис. 2.20) [23].

С точки зрения дизайна, если в знаке обозначить то или иное движение или часть объекта, то потребитель сам дополнит или домыслит другие аспекты явления. Для дизайна знака важно определить меру не-

досказанности так, чтобы она не стала источником неточной информации, а служила источником интерактивности.

Не следует забывать о «доле иррационального» в знаках, ибо при противопоставлении логической концепции и неожиданного возбуждения потребитель получает стимул для воображения и домысливания ситуации.

Принципами формообразования служит не «сходство» – сходство», как источник заблуждения, ошибки, а принцип «тождество – различие»: за внешним сходством может скрываться как внутреннее тождество, так и внутреннее различие.

Для формообразования знака дизайнеру важно уметь видеть сходство разных явлений и понятий, но и там, где обычные умы видят одинаковость, находить различие, ибо предметы сходятся своими грубыми чертами и отличаются наиболее тонкими.

Зрительные иллюзии

Зрительные иллюзии – это неправильное или искаженное восприятие величины, формы и удаленности предметов или изображений. Природа иллюзий определяется не только субъективными причинами, такими как установка, направленность, эмоциональное отношение и так далее, но и физическими факторами и явлениями: освещенность, положение в пространстве, угол зрения и др. На зрительное восприятие большое влияние оказывает избирательность. Избирательность восприятия – способность человека воспринимать лишь те предметы, которые представляют для него наибольший интерес. Она зависит от интересов, установок и потребностей личности.

В переводе с латыни слово «иллюзия» означает «ошибка, заблуждение». Это говорит о том, что иллюзии с давних времен интерпретировались как некие сбои в работе зрительной системы. Человек воспринимает большую часть информации об окружающем мире именно благодаря зрению, и основной вопрос, интересующий не только психологов, но и художников, – как на основе двухмерного изображения на сетчатке воссоздается трехмерный видимый мир.

Восприятие – это целостное отражение предметов, ситуаций, явлений, возникающих при непосредственном воздействии физических раздражителей на рецепторные поверхности органов чувств. Все, что бы человек ни воспринимал, неизменно предстает перед ним в виде целостных образов. Отражение этих образов выходит за пределы изолированных ощущений. Опираясь на совместную работу органов чувств, происходит синтез отдельных ощущений в сложные комплексные системы [23].

Одна из самых известных оптико-геометрических иллюзий – иллюзия Мюллера-Лайера (рис. 2.21). Посмотрев на этот рисунок, большинство наблюдателей скажет, что левый отрезок со стрелочками наружу длиннее правого со стрелочками, направленными внутрь. Впе-

чатление настолько сильное, что, согласно экспериментальным данным, испытуемые утверждают, что длина левого отрезка на 25–30% превышает длину правого.

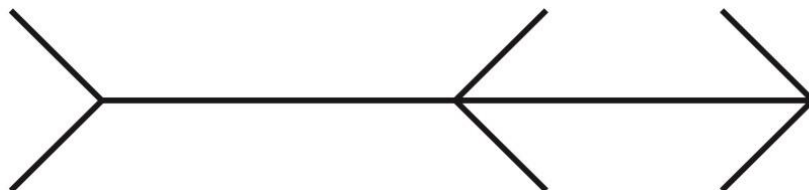


Рисунок 2.21 – Иллюзия Мюллера-Лайера

Еще один пример оптико-геометрических иллюзий – иллюзия Понцо (рис. 2.22) – также иллюстрирует искажения восприятия размера. Правый отрезок кажется значительно больше левого. Было предложено множество теорий, объясняющих подобные искажения. Одна из наиболее интересных гипотез предполагает, что человек интерпретирует обе картинки как плоские изображения в перспективе. Стрелочки на концах отрезков, а также схождение косых лучей в одной точке создают признаки перспективы, и человеку кажется, что отрезки расположены на разной глубине относительно наблюдателя. Учитывая эти признаки, а также одинаковую проекцию отрезков на сетчатке, зрительная система вынуждена сделать вывод, что они разного размера. Те фрагменты рисунка, которые кажутся более удаленными, воспринимаются большими по размеру.

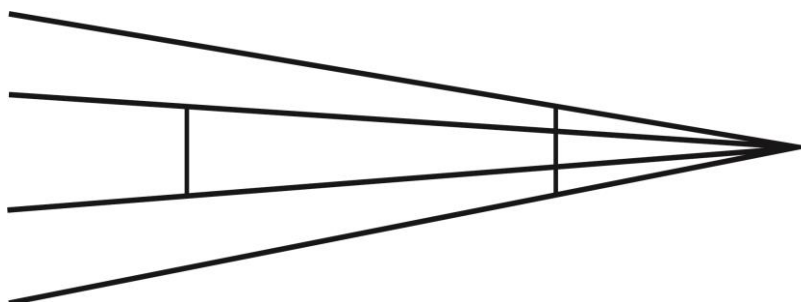


Рисунок 2.22 – Иллюзия Понцо

Некоторые иллюзии возникают в связи с переработкой поступающей информации. Человек иногда видит мир не таким, каков он есть на самом деле, а таким, каким хотел бы его увидеть, поддаваясь сформированным привычкам и потаенным мечтам или страстным желаниям. Он ищет нужную форму, цвет или другое отличительное качество объекта среди представленных во внешнем мире. Это свойство избирательности называется феноменом перцептивной готовности. На рис. 2.23 символ в центре – буква или цифра? В эксперименте Брунера и Мин-

турна было показано, что, если рассматривать горизонтальный зрительный ряд, состоящий из букв, в центре будет буква «В» – к этому наблюдатель подготовлен буквенным рядом. Если смотреть на вертикальный ряд, окажется, что это вовсе не буква, а цифра 13 – к такому решению подтолкнули цифры. В зависимости от контекста, после которого предъявлялся знак, актуализировалась одна категория и притормаживалась другая. Подобные иллюзии обусловлены более высоким уровнем обработки информации, когда характер решаемой задачи определяет то, что воспринимает человек в окружающем мире [49]. Очень многие ошибочные зрительные впечатления обусловлены тем, что воспринимаемые фигуры и их части существуют не отдельно, а всегда в некотором соотношении с окружающими их другими фигурами, некоторым фоном или обстановкой. С этим связано самое большое количество зрительных иллюзий, встречающихся в практике [49].



Рисунок 2.23 – Иллюзия перцептивной готовности
в эксперименте Брунера и Минтурна

Оптические иллюзии существуют и работают. Мозг человека, воспринимая информацию, стремится привести её к единой системе; упорядочивает её в процессе приёма вне зависимости от нашего желания.

Пример (рис. 2.24): если квадрата на картинке нет, но есть на него визуальные подсказки – мы видим квадрат. В этот момент мы не осознаём, что это только подсказки на квадрат, а самого квадрата нет [23].



Рисунок 2.24 – Иллюзия квадрата на основе подсказок на него

Размещение элементов на картинке создаёт смысл не меньше, чем само их наличие. Всё познаётся в сравнении (рис. 2.25) – группа оптических иллюзий, когда круг среди маленьких кружочков видится больше, чем такой же по размеру круг среди больших.

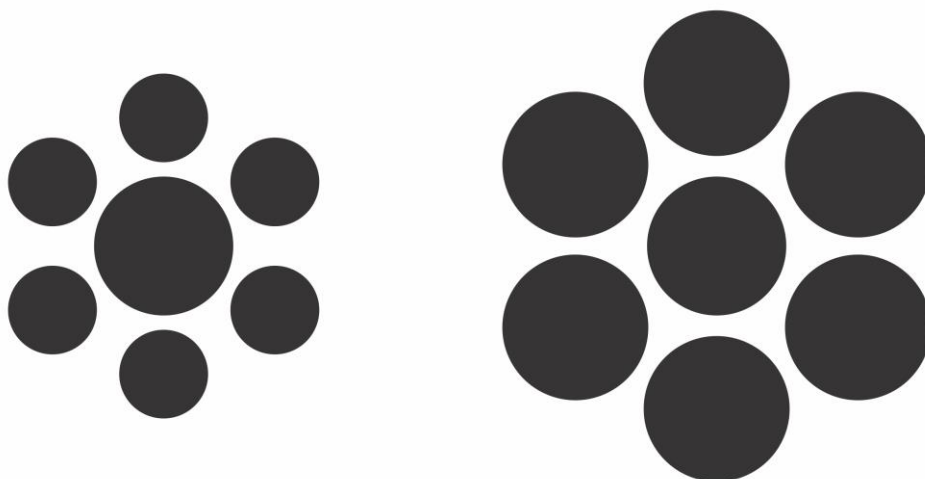


Рисунок 2.25 – Иллюзия размера Эббингауза (1902)

И кто не задержит взгляд, увидев оптическую иллюзию? Мы чувствуем невольную необходимость взглянуть еще раз и оценить, что не так, в чем обман. Зритель смотрит на иллюзорную картинку как на вызов или на развлечение, но необходимый эффект уже достигнут: взгляд и внимание задержаны на достаточное время. Это могут быть линейные картинки в стиле Эшера, подрывающие законы физики, но бывают и совершенно незамысловатые на первый взгляд, которые открывают свою иллюзорную сущность только тогда, когда на них смотрят еще раз, с новой перспективой.

Идея возможности невозможного – так характеризуют дизайнеры привлекательность подобных знаков и логотипов. Часто в этой категории логотипов рисуют инициалы, заглавные буквы названия компании, нереальные с точки зрения евклидовой математики фигуры и объекты (рис. 2.26). Эркен Кагаров [17].



Рисунок 2.26 – Иллюзорные знаки (Logolounge.com)

2.4.4 Иллюзия реальности. Отпечатки

Дизайнер ищет в знаке равновесие между присутствием и отсутствием объекта, между достоверностью и ее духом, между документальностью и непосредственностью образа, уникальностью конкретного и случайного, что непосредственно проявляется в отпечатках любого рода.

Отпечатки сами по себе часто являются для человека знаками (следами) предмета, события или времени, они несут непосредственный образ либо природной формы, либо созданных человеком артефактов. Туринская плащаница («загадочный след» головы Христа) поражает воображение человека – это объект, который одновременно служит примером «непосредственности» искусства отпечатка и загадочности материальной завроженности уникальным.

Есть какая-то магия в том, как предмет или тело оставляют свой след. Дизайнер испытывает наслаждение, когда вынимает бумагу из-под пресса после получения отпечатка, на который воздействует все: качество и влага бумаги, вмятины от пресса, заусенцы от неровностей объекта, текстура объекта, сила нажатия на пресс, качества и свойства красок, нанесенных на объект и т. д. Каждый отпечаток или их комбинация обладают особыми неповторимыми свойствами, несущими признаки достоверности и документальности, оригинальности и соответствия.

В Японии есть искусство «гиотаку» (гётаку) – на кусок бумаги кладут рыбу с предварительно нанесенной краской, для того чтобы получить образ сложной природной формы. Каждый новый отпечаток рыбы (рис. 2.27–2.28) будет изменяться, обладая только для него своеоб-

разным образом, но всегда отпечаток – образ этой рыбы, ее след, ее история, неповторимая и уникальная [47].

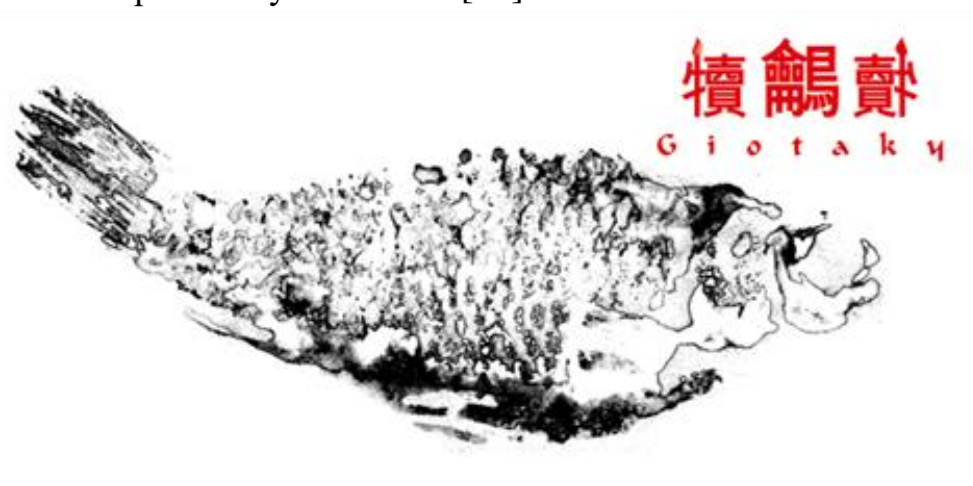


Рисунок 2.27– Знак школы гиотаку (гётаку), автор Евгений Хизовец



Рисунок 2.28 – Отпечатки рыбы (гиотаку/гётаку)
(учебные проекты студентов)

Существуют системы отпечатков, доступные и понятные только посвященным, умеющим читать эти знаки, расшифровывать их смысл по определенным признакам. Охотник в лесу по малозаметным следам узнает, где, когда и сколько прошло животных, кто притаился в чаще леса и т. д. Следовательно по отпечаткам пальцев и другим следам определяет преступника и время преступления. Но дизайнер, используя в формообразовании знака принцип отпечатка (следа) ищет такие образы, которые могут затронуть чувства многих людей, которые им понятны в силу их ментальности, уровня социализации и образования. Это может быть след от чашки с чаем, след от протектора машины, отпечаток листа дерева, либо излюбленный «отпечаток» пальца человека и т. д. (рис. 2.29–2.30).



Рисунок 2.29 – Знаки-отпечатки: а – сенсорные телефоны;
б – учебные проекты студентов (личный знак)

Кроме того, отпечатки характеризуются различными фактурами, что придает им тактильную материальность, т. е. дополнительный фактор воздействия на восприятие человека (рис. 2.30).



Рисунок 2.30 – Знаки-отпечатки: а – дизайн-студия;
б – экологический форум (учебные проекты студентов)

Графический язык и принципы формообразования знака находятся в постоянном развитии и движении, следуя в фарватере актуальных тенденций в искусстве и дизайне или используя новые средства, задавая новые стилистические возможности и способы визуализации. Однако визуальное чувство понятия «знак» при всем расширении его семантических и визуальных границ существует и должно быть отработано и закреплено на занятиях на всех стадиях проектирования разных видов знаков.

Создавая знак, систему знаков, дизайнер опирается на семантику выбранных атрибутов и символов, принципы формообразования знака и законы его восприятия, целевую аудиторию, знак должен обладать цельностью и обобщенностью смыслового и формального наполнения, соответствовать техническому заданию (ТЗ), конкретному образу продвижения продукта.

Вопросы для самопроверки

1. Принципы формообразования знака/знаковых систем.
2. Визуально-графические качества знака.
3. Структурные характеристики приемов формообразования знаков.
4. Основы и методы формообразования знака/знаковых.
5. Восприятие знаков и знаковых систем. Восприятие движения и др.
6. Восприятие знаковой формы. Теория близости и др.
7. Внутризнаковое пространство знака.
8. Связь визуально-графических характеристик знака и стилей искусства формообразования.

3 КОНВЕНЦИОНАЛЬНЫЕ ЗНАКИ-ИНДЕКСЫ

3.1 Базовые элементы формообразования знака

Знаки-индексы – это знаки, не похожие на обозначаемый объект, а указывающие на какие-либо его свойства.

Конвенциональные знаки-индексы – индексы на основе условной (конвенциональной) связи между означаемым и означающим в знаке. Их воздействие основывается на реальной смежности между знаком и объектом, который он обозначает и/или по договору [31]. Знаки-индексы играют роль привлечения внимания к тому, кто/что станет предметом коммуникации, понимание знаков-индексов определяется функцией указания. Конвенциональный знак-индекс не указывает на конкретные свойства или качества референта, а действует только на основе договора о значении.

Конвенциональность смысловой составляющей графического знака-индекса позволяет уделить активное внимание структурированию формы, ее шлифовке и соответствию принципам формообразования знаков. Конфигурация формы один из базовых аспектов прочтения знака. Специальными исследованиями было научно установлено, что форма, как и цвет, эмоционально воздействует на восприятие человека.

Простые геометрические формы быстрее считываются зрителем и лучше запоминаются по сравнению со сложными неправильными формами. Они практически без усилий и легко воспринимаются и располагаются на любой поверхности и в контексте. Это квадрат, круг, овал, треугольник, прямоугольник, пентаграмма и др. Это простые и одновременно символические фигуры, принятые за символы практически во всех странах мира. Сложная конфигурация знака более трудна для восприятия и одновременно психически трудно запоминаема.

У многих обществ древнейшего мира в определенный период их истории появлялась потребность изображения простейших графических начертаний, положивших начало «знаковому творчеству» человечества еще в мустьерскую эпоху. Эти ранние начертания не несли еще никакой религиозной нагрузки и представляли собой группы штрихов или сочетания простых линий. Линия являлась определяющим элементом знакотворчества. Линия – не изобретение какой-либо культуры, она была унаследована от людей каменной века, первобытный человек сталкивался с линией бесчисленное количество раз в виде бороздок от когтей зверя или ветки, следа от руки на песке или палки, указывающей направление. Линеарным знаком можно было запечатлеть любой сюжет.

Первоначально это знаки-символы лука и стрел, волнистых линий воды, штрихов дождя, зигзагов молний и змей, особенность этих знаков

в том, что линия являлась определяющим элементом композиции. Считается, что пятновые изображения появились как отпечатки ладоней человека и других объектов, и в последствии уже как самостоятельные изобразительные формы. Во-вторых, это также солярные и астральные знаки – круг, крест, крест в круге, свастика, вихревая свастика, розетки, полумесяц, звезда и т. п. А еще позже формируются как графические, так и вещественные фетишистские символы почитания божеств. Доказательством этого являются многочисленные наскальные рисунки по всей планете, созданные нашими предками десятки тысяч лет назад. [24].

Определенное воздействие на восприятие информации оказывают формы линий. Вертикальные прямые ассоциируются с активностью, определенностью и ростом, прямые горизонтальные линии ассоциируются со спокойствием, ясностью и даже солидарностью, а изогнутые – с динамизмом и, в зависимости от характера изогнутости, изяществом и непринужденностью. Однако это справедливо в определенных условиях, например, толщины линий, их количества, частоты ритма, направленности, переплетения и других составляющих, и при изменении характеристик меняется восприятие или его оттенок.

В каждом знаке можно проследить явные и неявные движения, помогающие или мешающие восприятию. Движение формы вверх, вглубь, вперед или ее статичность вызывают вполне определенные ассоциации, связанные с врожденными психофизиологическими особенностями человека. Эти движения определяются логикой восприятия – любой человек без труда покажет, где находятся вверх и низ; движение вправо воспринимается как вперед в будущее, влево – назад в прошлое, промежуточные между основными векторами движения вызывают вполне конкретные ощущения вверх/вперед, вниз/назад и пр. Выбирая **вектор направленности движения** или суммы движений в знаке – определяем его восприятие.

Гармоничность формы индексальных знаков. Моносистемные и мультисистемные знаки создаются на основе гармоничности отдельного знака, также выделяют гармоничность группы знаков и гармоничность знаков в среде. На гармоничность формы знаков влияют расположение его элементов, соотношение размеров элементов, пластика формы, модульная схема, ритмический строй и т. д. Гармоничность и взаимосвязь группе знаков придает равенство толщин одинаковых смысловых элементов каждого в знаковой системе. Частичная взаимосвязь знаков обеспечивается вписыванием их в одинаковый ограничивающий (объединяющий) контур видимый или невидимый. Графическая форма, общие очертания знака, взаимодействие всех компонентов, его направленность и динамика определяют базовые аспекты его восприятия, основанные на символике основных элементов и принципах выбранного направления в знаке. При создании товарного знака часто используют

несколько основных графических форм, которые позволяют создавать определенные параметры.

Квадрат, круг и треугольник – знаки-первоформы, остальные формы – производные от них. Об изначальности в форме объектов природы простых геометрических форм утверждал еще Леонардо да Винчи, который писал, что «книга природы написана на языке математики, а письменна ее треугольники, окружности и другие геометрические фигуры, без знакомства с которыми невозможно понять ни одного слова». В психологии отмечается, что человек стремится при восприятии сложных форм разбить изображение на ряд простых элементов.

Круг. Круг, вероятно, самый важный и наиболее распространенный геометрический символ, чья форма задается внешним видом Солнца и Луны. В мистических системах бог истолковывается как круг с вездесущим центром, чтобы таким образом показать совершенство и непостижимость таких понятий, как бесконечность, вечность, абсолют. **Символ круга означает целостность, непрерывность, изначальное совершенство.** Символический прообраз круга во всех культурах – солнечный диск. Это и знак Центра, духовного посвящения, знак озарения в различных мистериях, часто воспринимается как противоположность квадрату. Круг включает в себя не изображаемый визуально центр. Круг – знак абсолюта и совершенства. Внешний круг знака выполняет объединяющую функцию, преодолевая противоречия внутренних элементов (рис. 3.1) [29].



Рисунок 3.1 – Знаки на основе круга: а – LG; б – BMW; в – ALFA ROMEO; г – TEXIKO; д – JENERAL ELEKTRIK; е – VOLKSWAGEN; ж – SIRE

Квадрат. Символическим контрастом кругу является квадрат, который в противоположность ему обозначает земной мир и материальное. Квадрат является символом комбинации и упорядочивания четырех различных элементов, например, четыре основных стихии или четыре времени года [29]. **Психологически форма квадрата вызывает ощущение прочности, стабильности и некоторой консервативности.** Фирменный знак квадратной формы хорошо подходит для больших и солидных организаций. В знаках квадрат является наиболее употребимой формой, как самая устойчивая и равновесная фигура (рис. 3.2).

Квадрат – демонстрация внутренней гармонии, уравновешенности, уверенности и стабильности космического порядка. Квадрат, ограничивающий знак, выполняет функцию внешней упорядоченности.



Рисунок 3.2 – Знаки на основе квадрата: а – Nationwide; б – USAir CLUB; в – ASLA

В искусстве XX века беспредметность была возведена в самостоятельное движение искусства, повлиявшее на дизайн, и квадрат возрождается, как особый символ и форма, органично передающая эталон меры, порядка, гармонии.

И квадрат стал первоформой, первоначальным элементом супрематической картины мира. «Черный квадрат» Малевича – символ русского художественного авангарда и знак супрематизма. Фактически супрематический «Чёрный квадрат» Казимира Малевича стал символом эпохи XX века и перемен в изобразительном искусстве и в силу того, что его форма как столь проста и лаконична, так и содержит в себе глобальный символический смысл. Поначалу супрематизм заявлялся как концепция абстрактного, беспредметного творчества, как чисто духовное искание, как глобальная философия жизни, искусства, миростроения. В картинах и проектах Малевича всегда существует развернутая система композиционных контрастов. Эти контрасты и придают композиции динамику [20]. Базовыми фигурами композиций Малевича можно считать квадрат, круг, крест, прямоугольник (рис. 3.3).

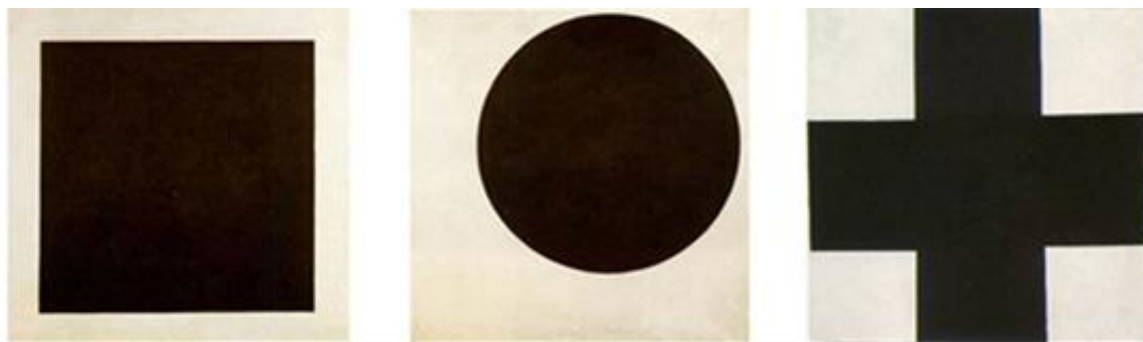


Рисунок 3.3 – Базовые супрематические фигуры живописи Малевича

Вариации с квадратом как универсальной визуальной формой стали знаковыми для группы Art Concrete, они были не только экспериментами, но и применялись в графическом дизайне, как например знак (рис. 3.4) для 75-летия *Werkbung* Антона Штанковски.

Штанковски «разговорил» квадрат, разыграл с ним блестящие партии в графическом дизайне, вариациям на тему квадрата посвятил станковые произведения [21].

Одним из самых известных товарных знаков в мире является *знак Deutsche Bank* Антона Штанковски, 1974 г. (рис. 3.5) Верующие в графический дизайн доверяют свой капитал, скорее всего, Deutsche Bank: для них лучшей рекомендацией служит его знак на основе квадрата. У знака простая и нейтральная форма, она быстро схватывается и запоминается, выдерживает любые уменьшения и увеличения. Все эти характеристики знака перечислены в руководстве по фирменному стилю. Там же упомянуто, что зритель сам проведет ассоциации с этой абстрактной формой: так, рамка квадрата может быть воспринята как символ надежности, а восходящая линия – как символ динамического развития [21].

Круг и квадрат – формы антиподы: круг склонен к вращательному движению, а квадрат устойчиво постоит на одной из своих сторон. Круг не имеет «верха» и «низа». Если квадрат поставить на один из его углов, он приобретает динамические черты суммы двух треугольников. В квадрате вертикальные и горизонтальные стороны равны, и поэтому его форма статична.

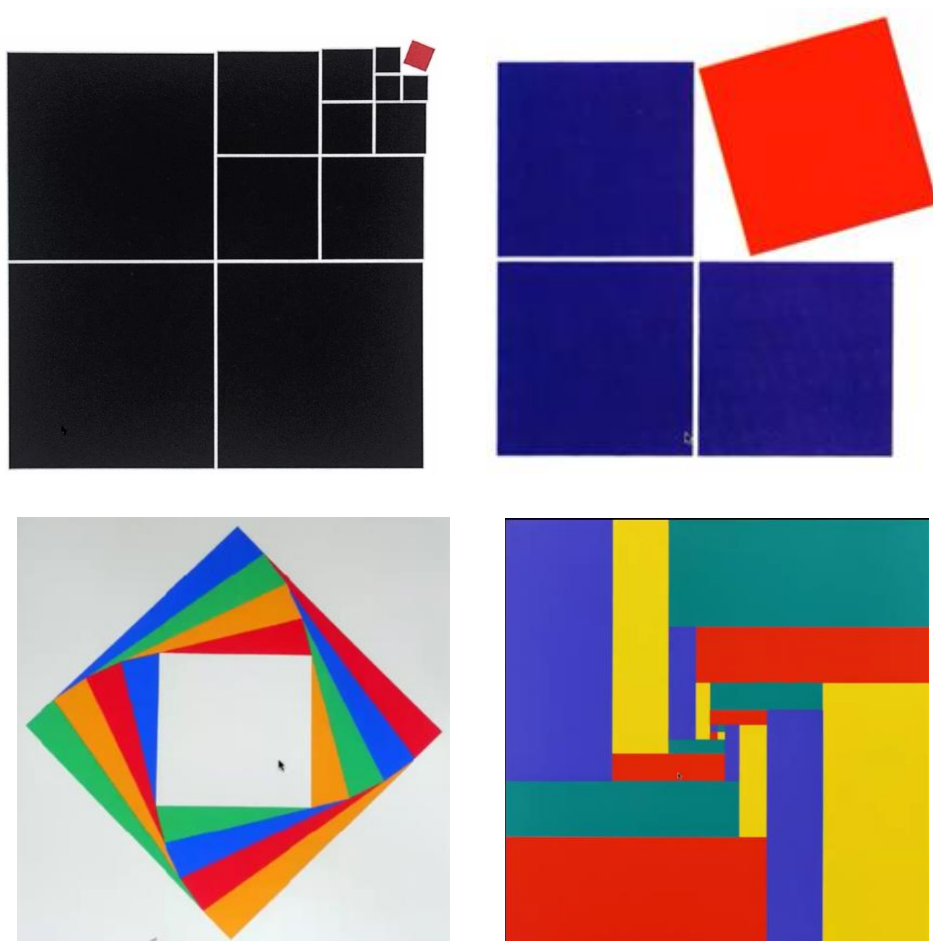


Рисунок 3.4 – Эксперименты с квадратом группы Art Concrete



Рисунок 3.5 – Знак Deutsche Bank, 1974 г.,
Антон Штанковски

Прямоугольник. Из всех геометрических форм это наиболее рациональная, наиболее надежная и правильная фигура; эмпирически это объясняется тем фактом, что всегда и везде прямоугольник был излюбленной формой, с помощью которой человек приспособливал

пространство или какой-либо предмет для непосредственного использования в своем быту, например: дом, комната, стол, кровать и т. п. [29].



Рисунок 3.6 – Горизонтальные прямоугольные знаки

Не случайно именно прямоугольник является составной частью большого количества логотипов компаний самого разного профиля (рис. 3.6). Знак, имеющий форму прямоугольника, близкого к квадрату, обладает положительными свойствами двух этих объектов – устойчивостью квадрата с элементами внутренней экспрессии и динамики прямоугольника.

Прямоугольник, вытянутый по вертикали, приобретает свойства вертикального луча. Вертикально стоящая линия – это простейший образ, основной элемент сотворения мира, активный, действующий, символ мужской энергии. В науке о гербах, геральдике, вертикальные линии обозначаются красным цветом, так как они символизируют стремящееся ввысь пламя.

К вертикальным знакам можно отнести многие культовые сооружения из камня: обелиски, стелы, символизирующие победу, завоевания, триумф.

Императорский скипетр, маршальский жезл, палочка волшебника, копьё вождя – все это символизирует власть, повелевающую творческую мужскую энергию. Вертикальная прямоугольная форма знаков символизирует силу, энергию и активность (рис. 3.7) [29].

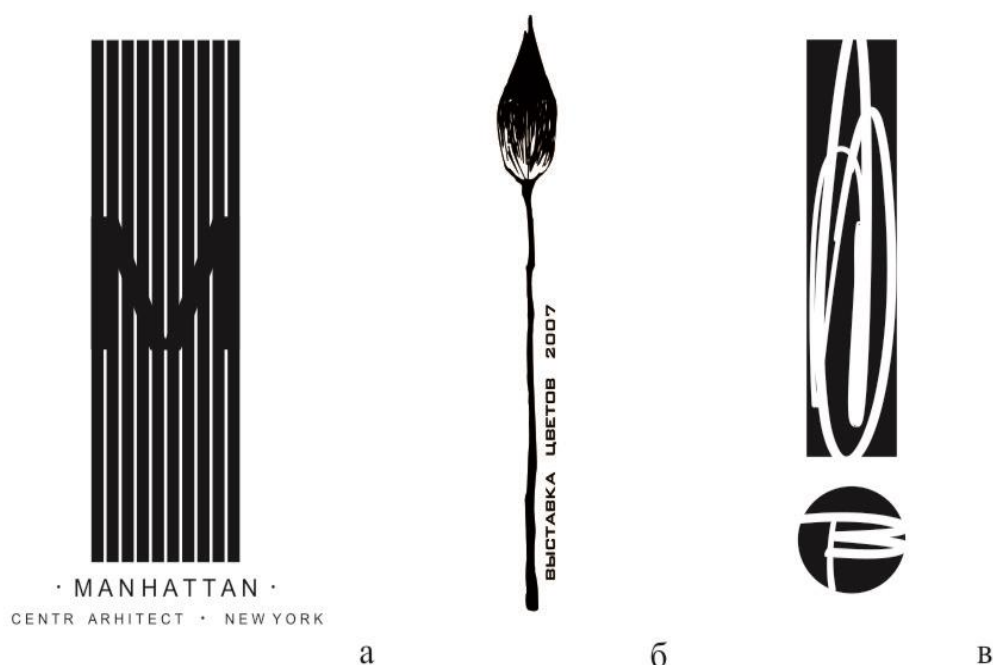


Рисунок 3.7 – Вертикальные знаки: а – центр архитектуры;
б – выставка цветов; в – личный знак (учебные проекты студентов)

Прямоугольник, вытянутый по горизонтали, приобретает характеристики горизонтальной линии, символизирующей пассивное женское начало. Горизонтально лежащая линия – несомненно знак горизонта, земной поверхности.

В геральдике горизонтальные линии рисуют синим цветом, цветом спокойной водной поверхности. Горизонтальная прямоугольная форма знака символизирует спокойствие, умиротворенность, природную принадлежность (рис. 3.8) [29].



Рисунок 3.8 – Горизонтальный знак: музей археологии,
автор Регина Будник

Треугольник. Один из наиболее мощных и универсальных символов. **Самая энергоемкая форма, обладающая повышенной активностью и динамичностью** (рис. 3.9). Равносторонний треугольник – мужской и солнечный знак, представляющий божество, огонь, жизнь, сердце, гору и восхождение, а также благополучие, гармонию и коро-

левскую власть. Перевернутый треугольник – женский и лунный символ, символизирует воду, плодovitость, дождь, божественную милость. Равносторонний треугольник символизирует завершение. Пересекающиеся треугольники, образующие гексаграмму, символизируют синтез, союз противоположностей [29].

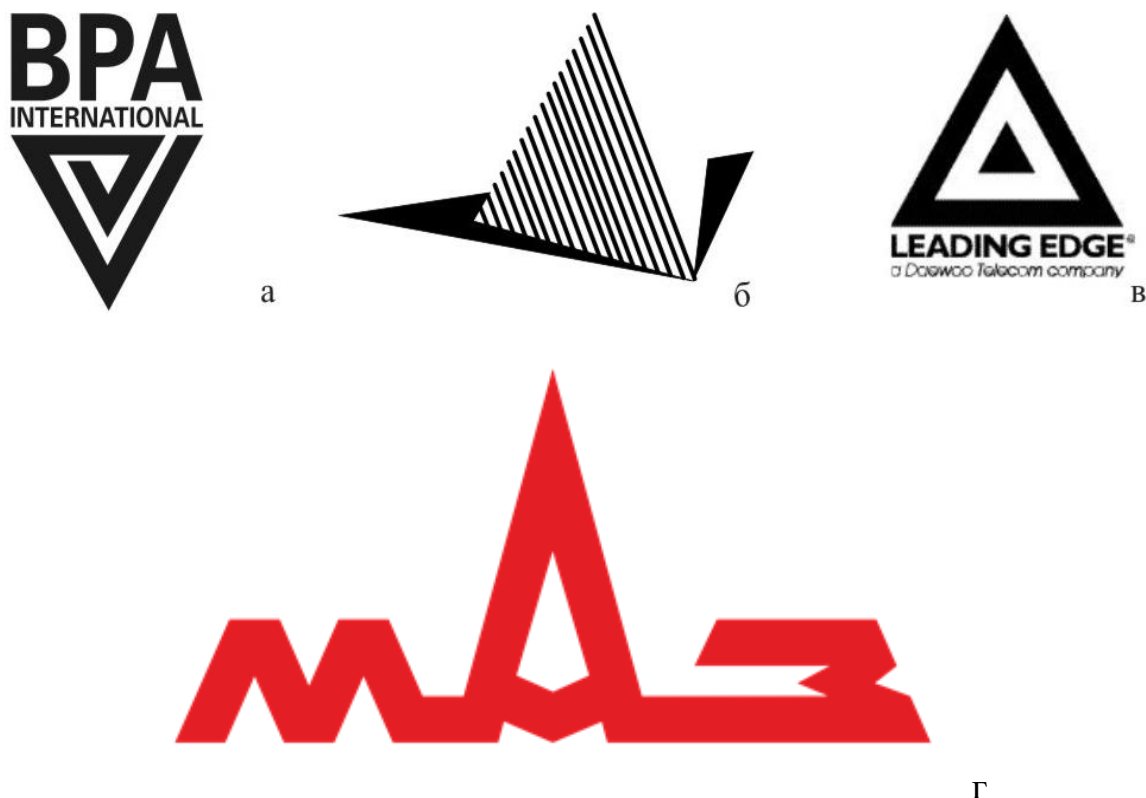


Рисунок 3.9 – Знаки на основе треугольника: а – BPA International;
б – архитектурное бюро; в – LEADING EDGE;
г – логотип МАЗ, Беларусь

Активные треугольники в буквах логотипа МАЗ с акцентацией на вершину А передает доминирующий в своем сегменте характер и образ бренда автомобильной техники (рис. 3.9 г). Сила и способность преодолевать трудности, идти к вершинам – основное в характере знака, и, следовательно, и самой компании.

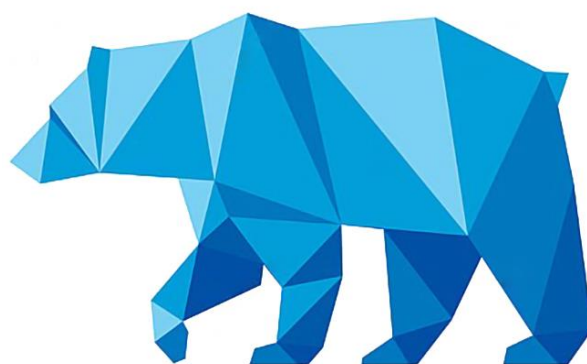
Знаки на основе разнообразных треугольников (полигонов) выражают внутреннюю энергию и движение. Полигонические знаки образуют целое направление в формообразовании знаков в XXI веке (рис. 3.10).



а



б



в

Рисунок 3.10 – Полигональные знаки: а – знак II Игр стран СНГ;
б – журнал охотника; в – личный знак

Из истории логотипов: 13 августа 1875 г. в Британии был издан закон о регистрации торговых знаков. Первым зарегистрированным знаком был красный треугольник пивоваренной компании BASS, основанной в 1777 г. Уильямом Басом (рис. 3.11).



Рисунок 3.11 – Знак пивоваренной компании BASS

Компания использовала этот знак с 1855 г. Представитель фирмы провел всю ночь на ступеньках регистрационной палаты, чтобы быть первым при регистрации знака. Этот знак попал на полотно Эдуарда Мане «Бар в Фоли-Бержер» – две бутылки с красным треугольником [50].

Активность формы треугольника способствовала выбору этой формы для предупреждающих знаков визуальной коммуникации в городской среде.

В современном мире треугольник стал обозначать опасные места, такие как Бермудский треугольник, где бесследно исчезают корабли и самолеты или довольно неразрешимые отношения между тремя людьми.

Невозможно, говоря о треугольнике, не вспомнить плакат Эль Лисицкого «Клином красным бей белых», в котором главную составляющую взял на себя именно красный треугольник, символ и сила которого концентрирует смысл и семантику политического послания плаката, исторические параллели.

Эллипс. Графическое изображение пламени, символ духовности. Символизирует возвышение (восхождение) и нисхождение (эволюцию и инволюцию) в их взаимообусловленности и неразрывности, разворачивание и свертывание [29]. Пример знаков в форме эллипса – логотипы ESSO и Слодыч (рис. 3.12).



Рисунок 3.12 – Знаки на основе эллипса: а – ESSO;
б – Слодыч, Беларусь

Наклоненный эллипс – это динамика и напор, современность и инновационность. Такая форма логотипа хорошо подходит для высокотехнологичных предприятий. Пример знаков в форме наклоненного эллипса – логотипы SAMSUNG и ABC (рис. 3.13).



Рисунок 3.13 – Знаки на основе наклоненного эллипса:
а – SAMSUNG; б – ABC, Беларусь

Дуга. Использование в знаках дуги (в рыцарской поэзии, названной «чашей Грааля» и означающей на языке символов богиню Луны и женское начало, творение вообще) **воспринимается зрительно как часть круга**, в психологии восприятия часть изображения побуждает зрительное воображение, воспринимается как проекция целого (рис. 3.14).

Дуга выражает нечто, способное служить вместилищем духа, содержать его, как чаша, готовая к наполнению. Перевернутая дуга также символ женщины [29].



Рисунок 3.14 – Знаки с элементом дуги: а – косметика и парфюмерия Technologies F&C; б – IT Открытые Технологии; в – UNIFEX (студия А. Лебедева); г – марка молочных продуктов Брест-Литовск

Пятиугольник и пятиконечная звезда (пентакль). Пентакль – один из древнейших символов. Это графическое повторение пути Венеры по небосклону, именно поэтому чаще всего он использовался как

символическое изображение **звезды** вообще. В качестве графического символа появляется еще в древнем Вавилоне [29]. Эти фигуры активно используются в создании фирменных знаков, использование этих графических форм способствует акцентированию внимания на солидности и надежности производимой фирмой продукции, ее «звездности» (рис. 3.15).

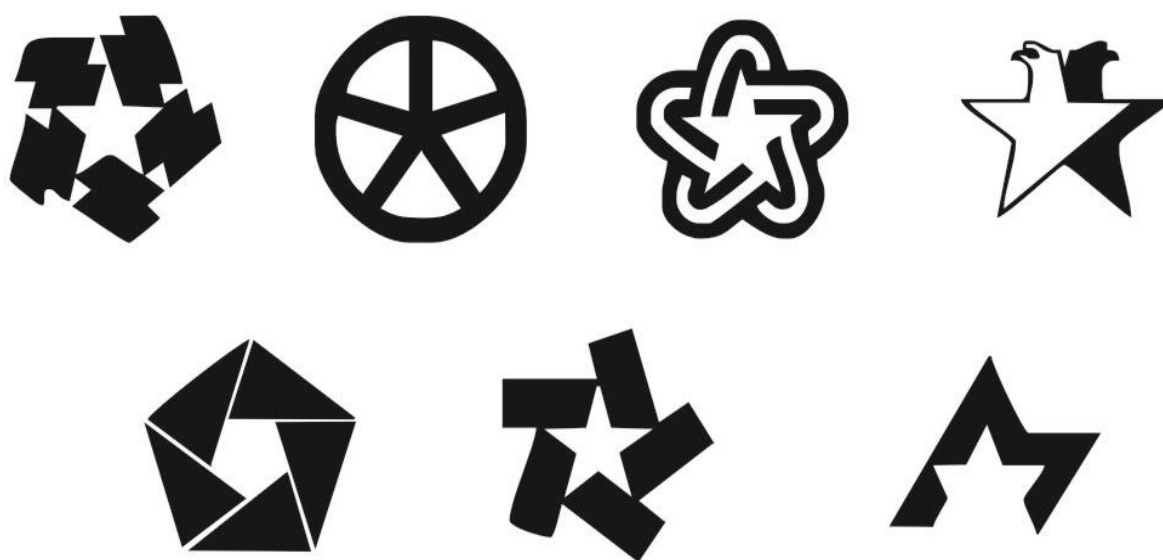


Рисунок 3.15 – Знаки со звездами (журнал КАК)

Лабиринт (спираль). Есть мнение: все знания человечества о лабиринтах свидетельствуют, что значение и назначение этих загадочных сооружений одно – метафизическое. В большинстве лабиринтов с древнейших времен прослеживается одна и та же классическая модель: тщательно соединенные между собой концентрические линии. Для таких лабиринтов характерна лишь одна очень извилистая и запутанная тропа, ведущая в центр сооружения. В таком варианте лабиринты просуществовали до Средних веков. Тогда известная прежде форма лабиринтов начала быстро трансформироваться в композиции уже с многовариантными проходами, сегодня называемые мейзами. Лабиринт – пограничная область между жизнью и смертью, преодолев которую человек наделяется сверхсилой. Лабиринт – символ вселенского препятствия, который изображается в виде диска, семантически связываясь с подземным миром и небом, ловушка неприкаянных душ.

Лабиринт – знак защиты, символ трудного пути посвящения в тайну и надежной преграды, оберегающей от нежелательного проникновения.

Лабиринт – образ-метафора постмодернизма, в силу своей неоднозначной архетипичности – невозможность выхода и преодоление

трудностей, герой и Минотавр, в знаках лабиринт стал символом развития сверхсложного информационного мира (рис. 3.16) [29].



Рисунок 3.16 – Знак-лабиринт: а – IMAGINARYroad;
б – личный знак Дарьи Наговицыной

В любом случае графические формы, будь то круг, квадрат или иное, используемые при создании товарного знака, должны соответствовать целям и задачам продвижения продукта.

3.2 Структуры в знаковых системах

Мультисистемные знаки могут иметь структурирование визуально-графической составляющей знака по нескольким принципам.

Математические структуры

Структурирование элементов в знаках способом комбинаторики – это способ создания сложных моделей реальных и невидимых сущностей и систем, технологических и коммуникативных процессов на основе выявления их взаимосвязей и способов взаимодействия. Комбинаторика – один из методов формообразования в графическом дизайне, основанный на поиске, исследовании и применении закономерностей вариантного изменения графических структур. Использование упорядоченных структур подразумевает четкое взаимодействие всех компонентов в системе, рационализм и предсказуемость, надежность и точность всех аспектов, выявляемых в знаке.

Алгоритм математически организованной структуры знака может быть различной степени сложности и взаимодействия элементов, однако сам прием позволяет добиться высокой степени доверия уже на непроизвольном уровне внимания за счет оптимальной (упорядоченной) системы организации (рис. 3.17). Такие знаки подкупают своей логич-

ностью и стройностью построения, алгебраической красотой. А трансформирующиеся структуры вносят игровой момент и пластическое разнообразие, сохраняя при этом точность в изменениях. Структурирование чаще всего основано на ритме элементов и модульной сетке, которая может иметь разные характеристики – равные модули, одну конфигурацию модуля разных размеров, исходить из определенного центра и т. д. Также заполняемость модульной сетки построения знака может иметь как четко структурированный, так и более свободный характер.

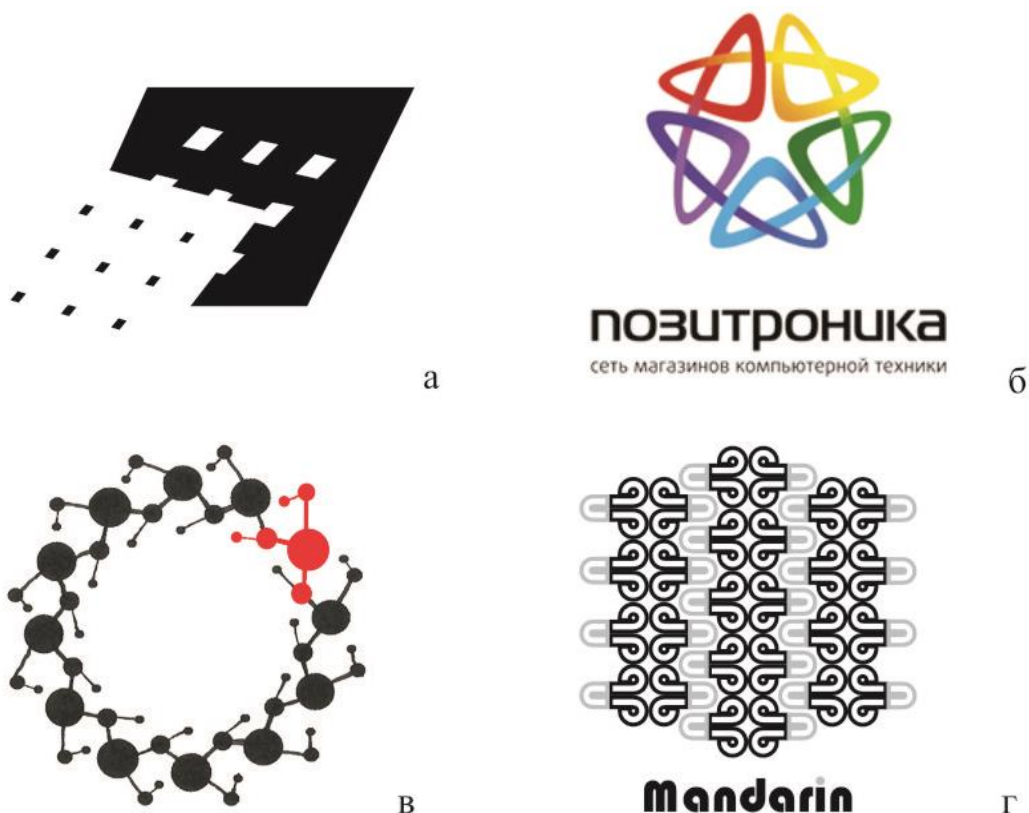


Рисунок 3.17 – Структурированные знаки: а – типография;
б – сеть магазинов компьютерной техники; в – генная инженерия;
г – трикотажная одежда (а, в, г – учебные проекты студентов)

Фракталы в знаковых системах

Одним из актуальных приемов структурирования в мультисистемных знаках можно считать фрактальность.

Фракталами называют нерегулярные геометрические структуры и фигуры, форма которых характеризуется словами «изломанная», «изрезанная», «раздробленная», «скомканная». Фрактал – это бесконечно самоподобная геометрическая фигура, каждый фрагмент которой повторяется при уменьшении масштаба. Масштабная инвариантность, наблюдаемая во фракталах, может быть либо точной, либо приближённой.

Математик Бенуа Мандельброт, который ввел термин фрактал для обозначения нерегулярных самоподобных множеств, в своей знаменитой книге, описывая природу, подчеркивает не идеальность ее форм словами: «Облака не сферы, горы – не конусы, береговые линии – не окружности, и кора дерева не гладкая, и молния не распространяется по прямой». Все природные объекты создаются по капризу природы, в этом процессе всегда есть случайность. Фракталы, при построении которых в итеративной системе случайным образом изменяются какие-либо параметры, называются стохастическими [41].

В начале и середине XX в. дизайнеры швейцарской школы действовали по законам евклидовой геометрии, обобщая природные формы и приводя их к однозначным геометрическим, сводя все многообразие форм к единственному, часто, минималистическому решению, предпочитая чистые формы и ясность их прочтения. Открытие фракталов в математике совпало со стремлением в культуре, дизайне, философии, социальных и других науках понять, изучить и визуализировать все многообразие природного мира, техногенных и антропоморфных отношений. Фракталы позволяют эти неправильные формы и явления изучать и выстраивать в визуальной форме.

В природе почти всегда присутствует общее свойство – самоподобие. Его суть в том, что целое состоит из частей, которые являются его точными или приблизительными копиями. Обычно увеличенные фрагменты по форме напоминают целое: ветка дерева – тоже дерево, только поменьше. Самоподобие характерно как для объектов (гор, деревьев, облаков), так и для процессов (сердечного ритма, речного потока, колебания механизма часов и т. д.).

Сейчас фракталы – предмет одной из областей математики, но поскольку они встречаются всюду, новая наука приобрела общенаучное значение, представив более адекватные средства для описания природы. Фрактал строится по обычному алгоритму, за исключением того, что при вычислении на каждой итерации добавляются случайные величины [41].

Основные свойства фракталов:

- они имеют тонкую структуру, т. е. содержат произвольно малые масштабы;
- они слишком нерегулярны, чтобы быть описанными на традиционном геометрическом языке;
- они имеют некоторую форму самоподобия, допуская приближенную.

Фрактал – самоподобное множество нецелой размерности. Самоподобное множество – множество, представимое в виде объединения одинаковых непересекающихся подмножеств подобных исходному множеству.

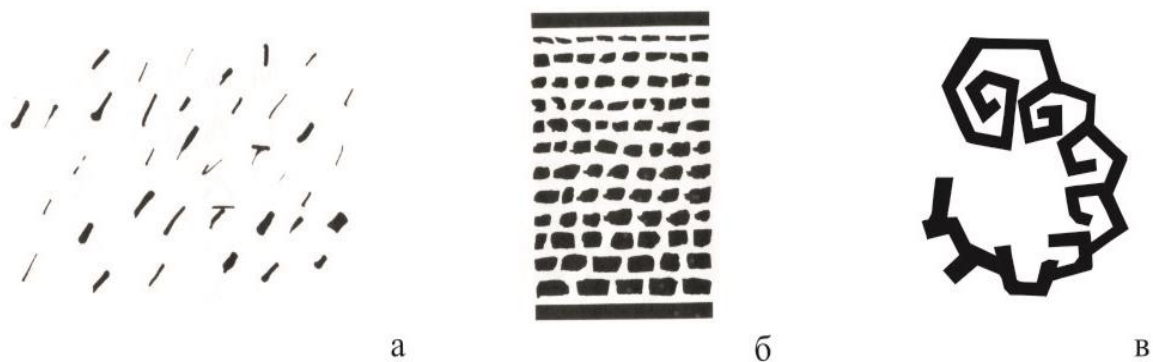


Рисунок 3.18 – Фрактальные структуры в знаках:
а – студия Verity Design; б – издательство; в – конференция

Принцип неопределенности отвергает возможность точности предсказаний в микромире. В 60-е годы наука подошла к изучению хаоса, отказавшись от уверенности в долгосрочной предсказуемости нелинейных систем.

Законы восприятия основаны не только на значительных изменениях в форме знака, но в поведении сложных систем важную роль играют слабые воздействия и случайность, причины непредсказуемости коренятся в самих процессах, а не в наших ошибках. Так в науку и дизайн знака, в том числе, пришли нерегулярные формы и хаос (рис. 3.18).

Аналогичные изменения происходят и в других сферах творчества. Можно проследить исторические параллели в развитии математики, искусства и производства. XX век ознаменовался сменой композиционных и выразительных форм почти во всех видах искусства. «Не гармония сфер, а драма миров – духовный космос XX столетия» – В. Кандинский – один из основателей абстрактного искусства. Отказ от старых, столетиями не менявшихся форм, обнаруживается в поэзии – Г. Аполлинер, А. Белый, П. Элюар, и в прозе – А. Жид, Г. Джеймс, Дж. Джойс, К. Гамсун, поиск новых гармоний и ритмов – в музыке А. Скрябина, И. Стравинского, К. Дебюсси, А. Шенберга. Джаз – тоже развивающаяся нерегулярная структура [41].

Художники и архитекторы, композиторы и поэты искали новые визуальные, музыкальные, словесные средства для выражения своих чувств. Общность науки и искусства глубока: они развиваются параллельными путями. Искусство предполагает создание чего-то нового, как выразился Сезанн: «гармонии, параллельной гармонии природы».

Фракталы присутствуют и в дизайне. Мастер графического дизайна Антон Штанковски, используя фракталы, пытался сделать зримыми понятия, идеи, ход событий и процессов, используя простой изобразительный язык, и донести эти вещи до потребителя. Штанковски визуализирует такие процессы, как течение времени, рост, размножение, кри-

сталлизация, дисфункция, обработка данных, спутниковая связь и т. д. Его комбинации простейших геометрических форм – квадрата, треугольника, скошенных элементов – возбуждают фантазию, заставляют думать, узнавать и формулировать (будят воображение) [42].

Основной знак wellness studio AGURU (дипломная работа А. Середоховой) (рис. 3.19) символизирует развивающуюся нерегулярную структуру, стремящуюся к упорядоченности, что может являться метафорой для многих процессов развития, а также жизни в стиле wellness, передает ассоциации благополучия, внутреннего совершенствования.

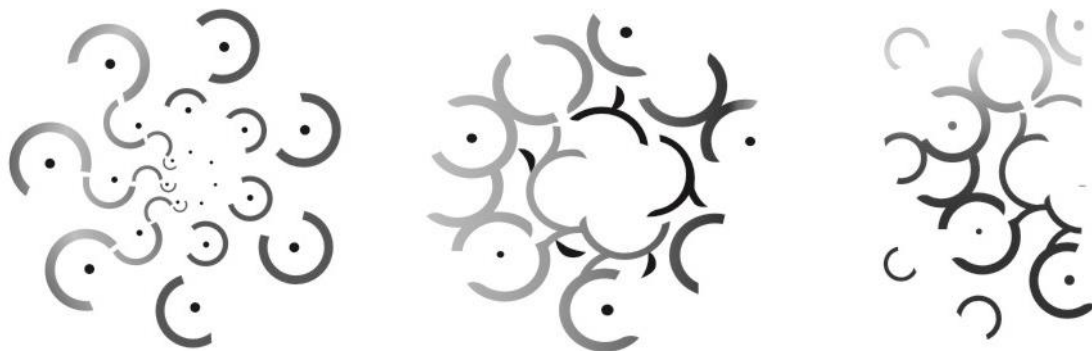


Рисунок 3.19 – Знак wellness studio AGURU,
автор Александра Середохова

Предпосылкой для создания знака AGURU стала метафора – «свободная пульсация жизни», использованная в одной из статей С. Серова в книге «Графика современного знака». За счет использования разномасштабности точек и взаимодействия пропорциональных отношений точки и пространства, заключенных в дугах, знак получился действительно пульсирующим. Кроме того, он активно обыгрывает солярную символику. Круг с отмеченным центром является в традиционной астрономии символическим знаком Солнца, в алхимии – знаком золота. В учениях магии круг несет функцию ограждения от злых духов, которое при церемониях заклинания возникает вокруг мага и через которое нельзя переступить. Символ круга означает целостность, непрерывность, изначальное совершенство.

Активно взаимодействуя с пространством, представляя собой усложненную, несколько хаотичную фрактальную структуру, обладающую самоподобием элементов, знак отвечает современным тенденциям, представляет возможность для дальнейшей вариативной доработки.

Знаки в целом передают ассоциации благополучия, внутреннего света, что усиливается обыгрыванием солярной символики. Система знаков отвечает как основным фундаментальным требованиям к знаковым структурам, так и визуализирует новые современные ценности в развитии.

Аттракторы, как особый вид фракталов, представляют собой закономерность в хаосе, нечто общее, что определяется общими, но не регулируемыми аспектами: языки пламени огня гуляют хаотично и непредсказуемо, и вместе с тем, они все время похожи сами на себя и узнаются при любых обстоятельствах. Нет ни одного костра идентичного другому – все они разные, тут хаос и случайность, но вместе у них есть как бы общий образ, центр притяжения, который их объединяет при строгой, абсолютной непохожести.

Дизайнер, используя фрактальные алгоритмы в знаке, может имитировать сложные коммуникативные, технологические и природные процессы; квантовую подоплеку мышления, которая позволяет быстро связывать невероятные и самые разные события, понятия и образы (рис. 3.20).

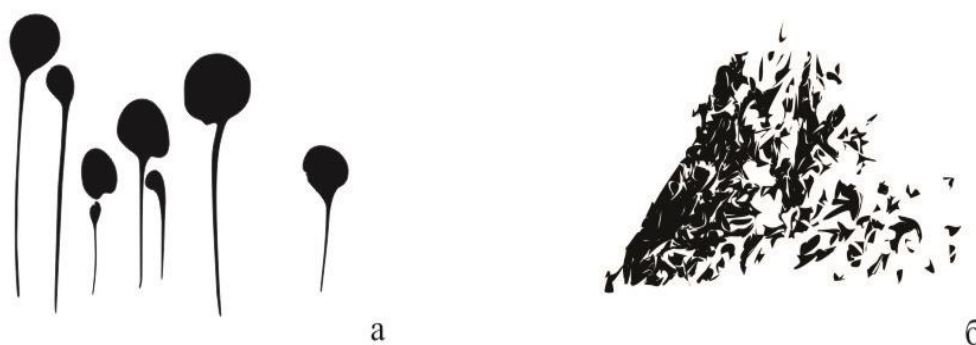


Рисунок 3.20 – Аттракторы в знаках: а – наркомания; б – экология

Ризомы – это такие структуры, в которых сам принцип структурирования основан на едва уловимых приемах и практически не визуализируется, однако в них выражены основные принципы постмодернизма: свобода самовыражения, использование импульсов, интуиции, внезапное постижение формы, а не холодная логика и рационализм.

3.3 Коллаж, комбинаторика в знаках

Коллаж, монтаж, комбинаторика, сочетание различных стилей и элементов в знаке являются важными принципами современного знакообразования, так как они способны соединять самые сложные понятия и смыслы в емкой визуальной форме.

Коллаж (от франц. collage – наклеивание) – произведение из вырезанных разнообразных изображений, наклеенных на бумагу или холст; в современном значении так же используется для обозначения приёма создания целого изображения из ряда отдельных фрагментов других изоб-

ражений, как правило при помощи компьютерных программ, таких как, например, Adobe Photoshop.

Дизайнер означает материал через процесс своей преобразующей деятельности. В понятие материал для создания знака (знаковой системы) включается помимо традиционных значений, широкий ряд объектов, свойств и явлений материального и нематериального мира, включая психологические и организационные. Для передачи сложных характеристик, расширенной трактовки образа появляется необходимость различных комбинаторных систем, где на роль концепта претендуют как серии элементов, так и принципы их организации. Это и актуальная техника коллажа. Здесь путем сопоставления и комбинирования достаточно сложных визуальных элементов достигается образная трансформация исходных элементов. **В результате появляется некий новый визуальный текст – целостный образ, как бы сотканный из взаимодополняющих или взаимоисключающих культурных смысловых, символических и других цитат (рис. 3.21).**

Принципы комбинаторики, манипуляций с объектами и формами, стали ведущими в искусстве и актуальными в формообразовании знаков. Интересна в этом плане техника «самоколлажа», основанная на позиционных преобразованиях целостных изображений. На изображение наносится сетка разреза той или иной симметрии, при этом образуются элементы, обладающие собственной симметрией. Затем путем поворотов и перестановок этих элементов в структуре изображения как бы появляются новые визуальные образы, у которых появляются различные характеристики: конструктивные, технологические, структурные и т. д. [25].



Рисунок 3.21 – Конструктивные знаки 20–30 гг. XX в.
на основе коллажа

Данные приемы формообразования строятся на достаточно жесткой системе преобразований и обладают некоторой механистичностью, однако возникающие образы, обладают большим разнообразием, сложностью, современной символичностью. На основе данного метода могут создаваться структурные знаки как математические, основанные на симметрии, так и фрактальные. В коллаже важным является и тот факт, что можно соединять самые разные и противоречивые атрибуты и символы.

3.4 Модульные сетки и конфигураторы

Активным средством гармонизации серии знаков могут служить разнообразные **модульные сетки и конфигураторы**. Конфигураторы упрощают выравнивание занимаемых символами площадей и достижение соразмерности знаков между собой. Модульные сетки помогают организовать все элементы в серии знаков структурно, используя структуру как ячейки или контейнер, которые можно заполнять. Пионером в создании модульных структур также можно считать Антона Штанковски, который создал целую систему квадратов с вынутым треугольником (рис. 3.22) [21] и в целом группу Art Conkrete [48]. В приведенном примере можно увидеть большое количество форм, имеющих формально знаковый характер, обладающих визуальной общностью.

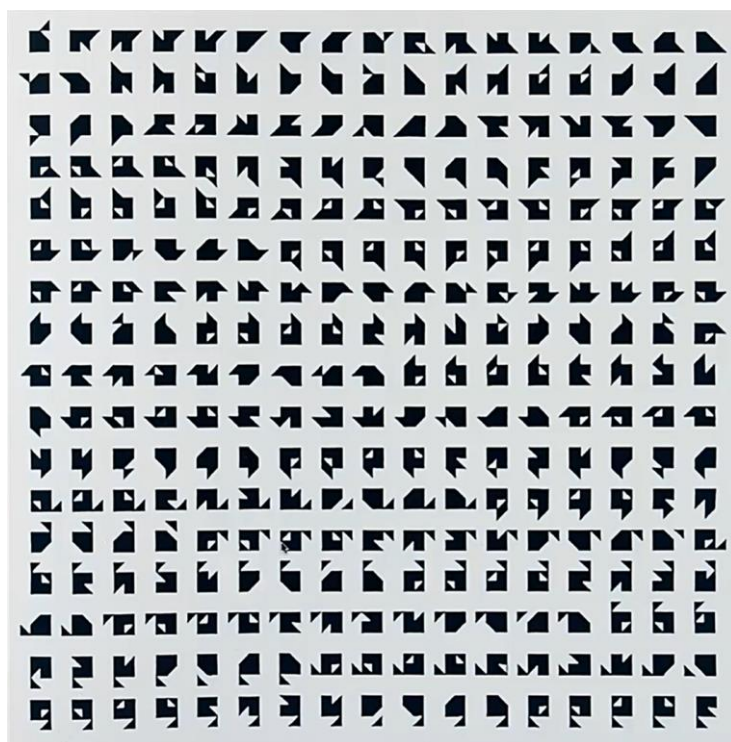


Рисунок 3.22 – Система квадратов с «треугольником внутри и снаружи»
Антон Штанковски

Модульная сетка в знаках и знаковых системах сегодня один из самых главных структуризаторов знака. Она позволяет обобщить и объединить все элементы знака, привести их к общему знаменателю.

Модульная сетка – это набор направляющих, которые образуют «каркас» будущего логотипа. Минимальная единица сетки – «модуль» – может быть совершенно разной формы и размера.

Модульные сетки на основе окружностей – самый часто встречающийся тип сеток в знаках. На их основе создано большинство известных логотипов. Базовым модулем является окружность, которая и задает характер логотипа.



Рисунок 3.23 – Модульная сетка на основе окружностей в знаке:

а – «птичка» Твиттер; модульный элемент круг в знаке:

б – персонаж кафе «Меланж», автор Светлана Андреева

Логотип Twitter образован окружностями разных диаметров (рис. 3.23 а). Сетка на знаке, на первый взгляд, может показаться набором хаотично расположенных окружностей разного размера, это совсем не так – используется всего три диаметра: малый – образует клюв, голову и перья; средний – на его основе создана спина, линии клюва и верхняя часть крыла; большой – определяет форму груди птички. Благодаря модульной сетке, логотип сайта Twitter выглядит аккуратным, правильным, гармоничным [51].

Все модульные сетки можно условно разделить на несколько групп. Они могут быть: квадратными или прямоугольными; на основе окружностей; комбинированные (воздушные). Квадратные модульные сетки для логотипов заимствованы из веб-дизайна. В их основе лежат прямоугольники или квадраты, которые и определяют форму логотипа. Ширина букв и интервалы между ними строго регламентированы.

Полигональные знаки также могут иметь в основе модульную структуру, построенную на принципе симметрии и схожести пропорций полигональных форм (рис. 3.24).

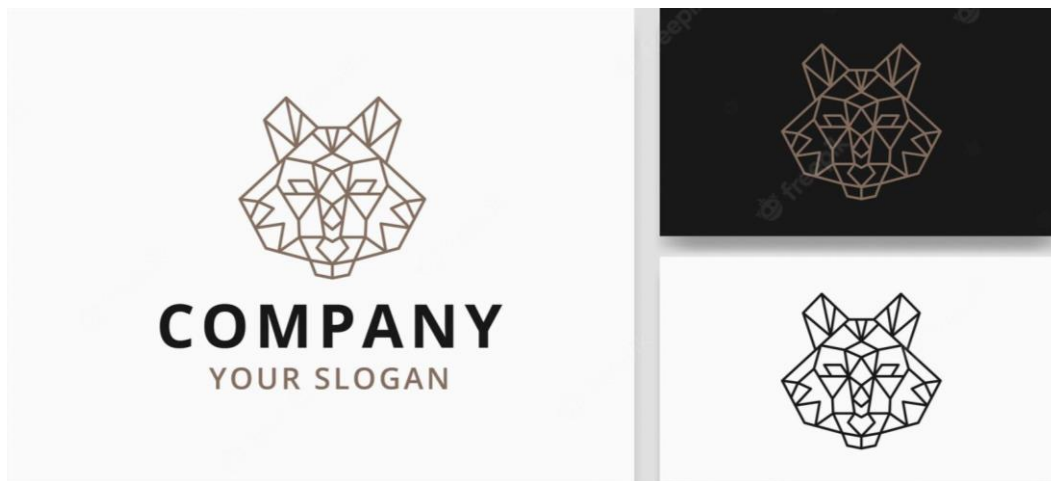


Рисунок 3.24 – Полигональная модульная структура знака

Конфигуратор знаков по параметрам – это простой и удобный инструмент, который позволяет получить желаемое изображение и значение знака под конкретные цели в системе знаков на основе модульной сетки и принципов взаимодействия всех структурных элементов знака – его формы, количественного и качественного состава, подвижности или закреплённости всех элементов, внутренней иерархии. Конфигуратором, например, в линейном знаке может быть толщина линии, радиус скругления, принципы соединения линий, их количественный баланс по отношению к фону, общая форма знака – неизменная или изменяемая в определенных параметрах и/или другое.

Конфигуратор знаков создаёт основу для ощущения согласованности знака в системе знаков, гармонии как во внешнем виде их формообразования, так и в том, как они функционирует в контексте информационных поводов.

Дизайнер означает форму знака своей преобразующей творческой деятельностью. В материал для создания знака включается широкий ряд композиционных приемов, стилистических способов работы с формой, свойств и явлений предметного и не предметного мира, включая психологические и организационные. Для передачи сложных характеристик используются различные комбинаторные системы, где роль

концепта представляют как серии элементов, так и принципы их организации. Это и техника коллажа, в которой методом комбинирования простых и сложных визуальных элементов достигается трансформация исходных материалов. В результате появляется новый визуальный текст – целостный образ, как бы сотканный из формальных цитат. На основе данного метода могут создаваться структурные знаки как математические, основанные на симметрии, так и фрактальные.

3.5 Практические задания «Знаки-индексы»

В раздел «Знаки-индексы» включено несколько заданий, которые подразумевают изучение формообразования знака на базе, как основных пластических подходов, так и конфигурации и структурировании самого знака, взаимодействии большого количества компонентов. На кафедре дизайна и моды УО «ВГТУ» эта система заданий существует с 1996 года, она включает разработку выразительной и оригинальной знаковой формы и на основе этой формы создание системы знаков из 5–6 в серии:

Задание 1. Создание серий знаков-индексов на основе геометрической пластики.

Выполнить серию знаков-индексов на основе геометрической пластики визуально-графической формы:

- **квадрата** – 3–4 серии по 5 знаков с различными решениями развития и структуризации формы, в том числе и с выходом за пределы формы квадрата с ее последующим разрушением (рис. 3.25–3.34);

- **круга** – 3–4 серии по 5 знаков с различными решениями развития и структуризации формы, в том числе и с выходом за пределы формы круга с ее последующим разрушением (рис. 3.37–3.47);

- **треугольника** – 2–3 серии по 5 знаков с различными решениями развития и структуризации формы, в том числе и с выходом за пределы формы треугольника с ее последующим разрушением (рис. 3.48–3.49);

- **любой простой формы** – 2–3 серии по 5 знаков с различными решениями развития и структуризации формы, в том числе и с выходом за пределы выбранной формы с ее последующим разрушением (рис. 3.50 а);

- **сложной геометрической формы** – 2–3 серии по 5 знаков с различными решениями развития, структуризации сложной геометрической формы и композиционного решения (рис. 3.50 б, в, г, д). Сложность конфигурации знака, его несоответствие простым формам или фигурам усложняет восприятие, но дает возможность сделать форму уникальной и неповторимой. Поскольку специфические, оригинальные

формы легко запоминаются, создание таких форм – очень важная задача формирования индивидуальности образа референса;

– **сложной геометрической формы на основе модульной сетки или структуры** – 2–3 серии по 5 знаков с различными решениями развития модульной сетки – заполнения модульной сетки, изменения модульной сетки (рис. 3.35–3.36) или др.

Возможно использование принципов комбинаторики, техники «самоколлажа», основанной на позиционном структурировании целостных изображений, манипуляций с формами в формообразовании знаков (рис. 3.36–3.37, 3.40, 3.41 и др.).

Последовательность работы над знаками-индексами и серией геометрических знаков. На первом этапе необходимо разработать визуально-графический принцип формально-композиционной организации знака-индекса на основе выбранной формы (квадрата, круга или другое), определить базовую структурную или модульную схему знака-индекса, принцип соподчиненности структурных элементов, взаимодействие позитивного и негативного пространства знака, доминанты внутреннего развития, гармонию и выразительность знаковой формы и т. д. Поиск идет на основе скетчей и форэскизов, отбора самых выразительных по выше означенным критериям зарисовок и их чистовая тщательная проработка с обострением выбранных решений в целях визуальной активности формы. Гармонизация формы на основе баланса позитивного и негативного пространства знака, фигуры/фона. Целостность образа, взаимодействие и активизация свойств всех элементов, соответствие всех этих компонентов друг другу. Возможность доминирующего воздействия фона, то есть негативного пространства знака. Определение внешнего пространства, которое вовлечено во взаимодействие со знаком, оно показывается в расстоянии, необходимом для отстройки от других знаков, визуальных элементов.

На втором этапе, располагая уже выбранными принципами выразительного формообразования одиночного знака, определить приемы развития знаковой формы в серию знаков на основании одного или ~п количества изменений компонентов, т. е. создать динамическую серию знаков, на основе конформаторов и модульных сеток. Выбираются самые радикальные и выразительные решения и изменения. Возможные способы развития в серии знаков:

- от легкого к тяжелому;
- от сложного к упрощенному;
- от активной формы к неактивной;
- от жесткого к мягкому;
- от конструктивного к аморфному;
- по апертуре знака – степени открытости рисунка формы знака по аналогии с апертурой буквы;

- по формально-композиционному строю на основе модульной сетки, конфигуратора, ритмическому построению;
- по принципу заполнения модульной сетки и т. д.

На третьем этапе выстроить последовательность развития знаков в серии на основании внутренней логики серии. Обострить выбранные решения в серии знаков в целях визуальной активности формы. Гармонизировать формы в серии знаков.

Задача 3 этапа – качественное выполнение серии знаков. Перевод в векторное изображение через сканирование и оцифровку. Печать изображения серии с ~ размерами одного знака не менее 60x60 мм.

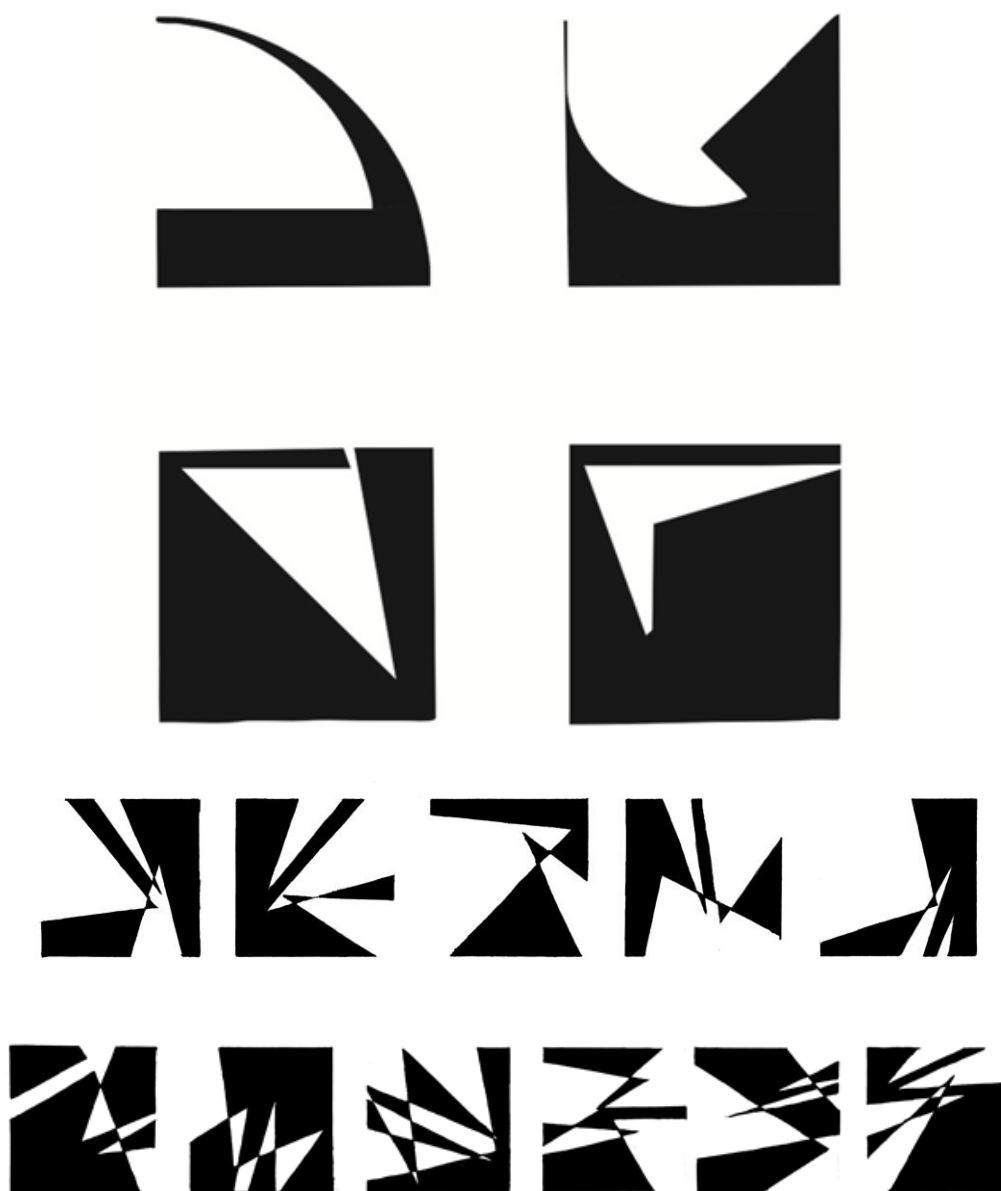


Рисунок 3.25 – Знаки-индексы на основе геометрической пластики и квадрата, структурированного полигонами, с разной степенью апертуры формы знака (степенью открытости рисунка знака по аналогу со шрифтовыми знаками) (учебные проекты студентов)



а



б



в



г



д

Рисунок 3.26 – Знаки-индексы на основе геометрической пластики с использованием модульной сетки и конфигураторов, базовая форма – квадрат: геометрическая пластика: а, б, в – на основе моноширинной линии; г, д – на основе пятна (учебные проекты студентов)

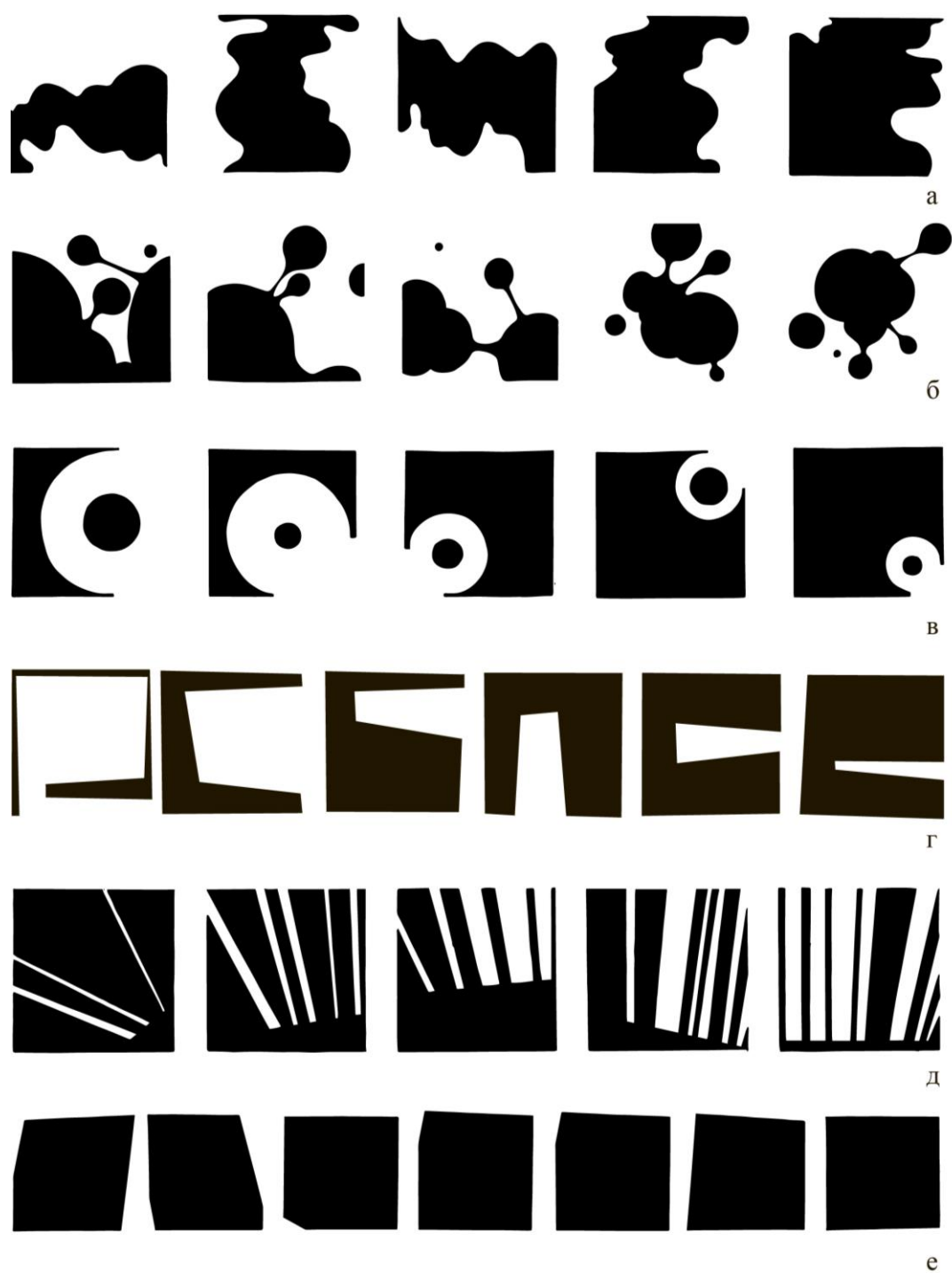


Рисунок 3.27 – Знаки-индексы на основе геометрической пластики, базовая форма – квадрат: а, б – биоморфная пластика в рамках квадрата; в, г, д, е – геометрия с разными принципами изменения формы (учебные проекты студентов)

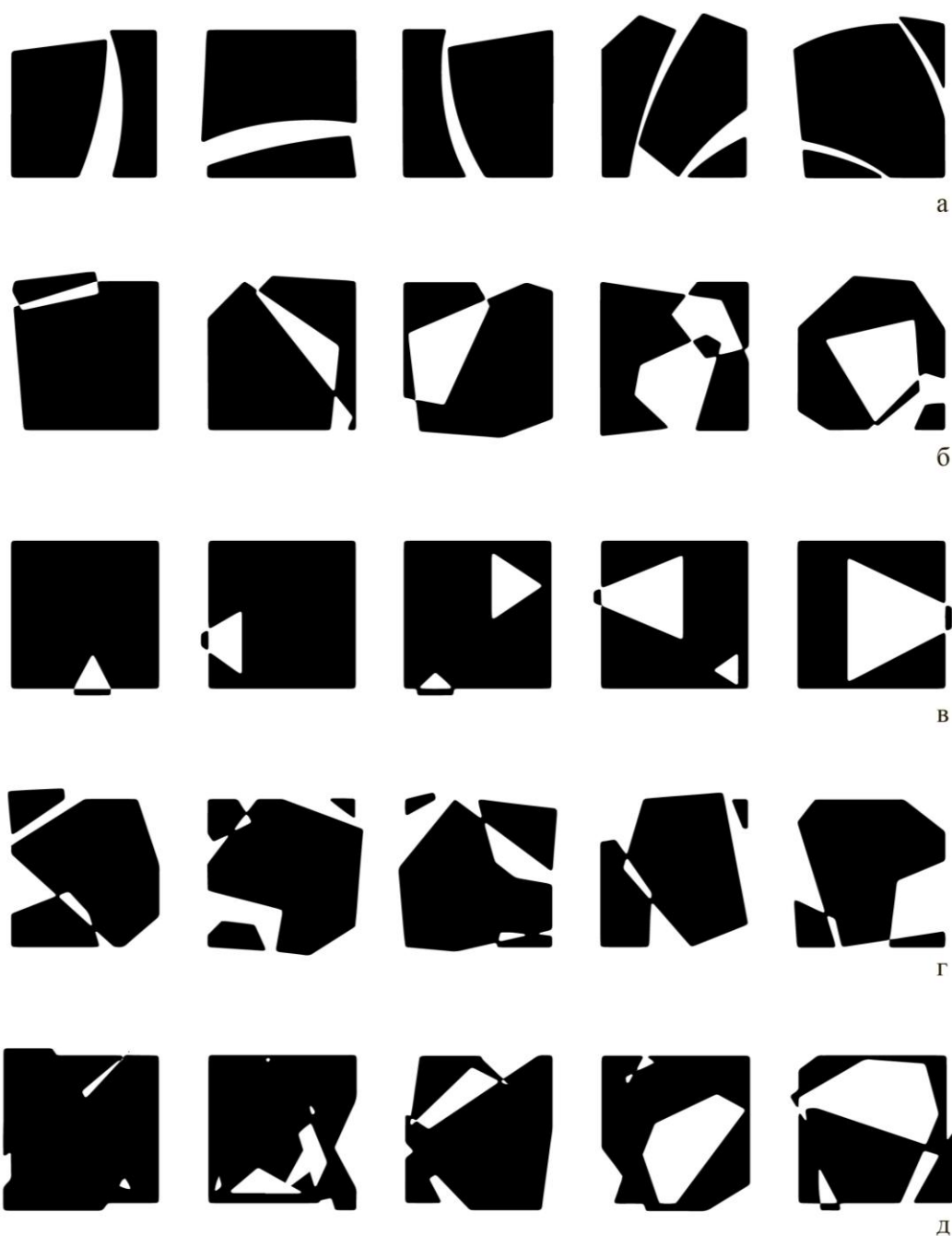


Рисунок 3.28 – Знаки-индексы на основе геометрической пластики,
 базовая форма – квадрат: а, б, в, г, д – геометрия с разными
 принципами изменения формы
 (учебные проекты студентов)

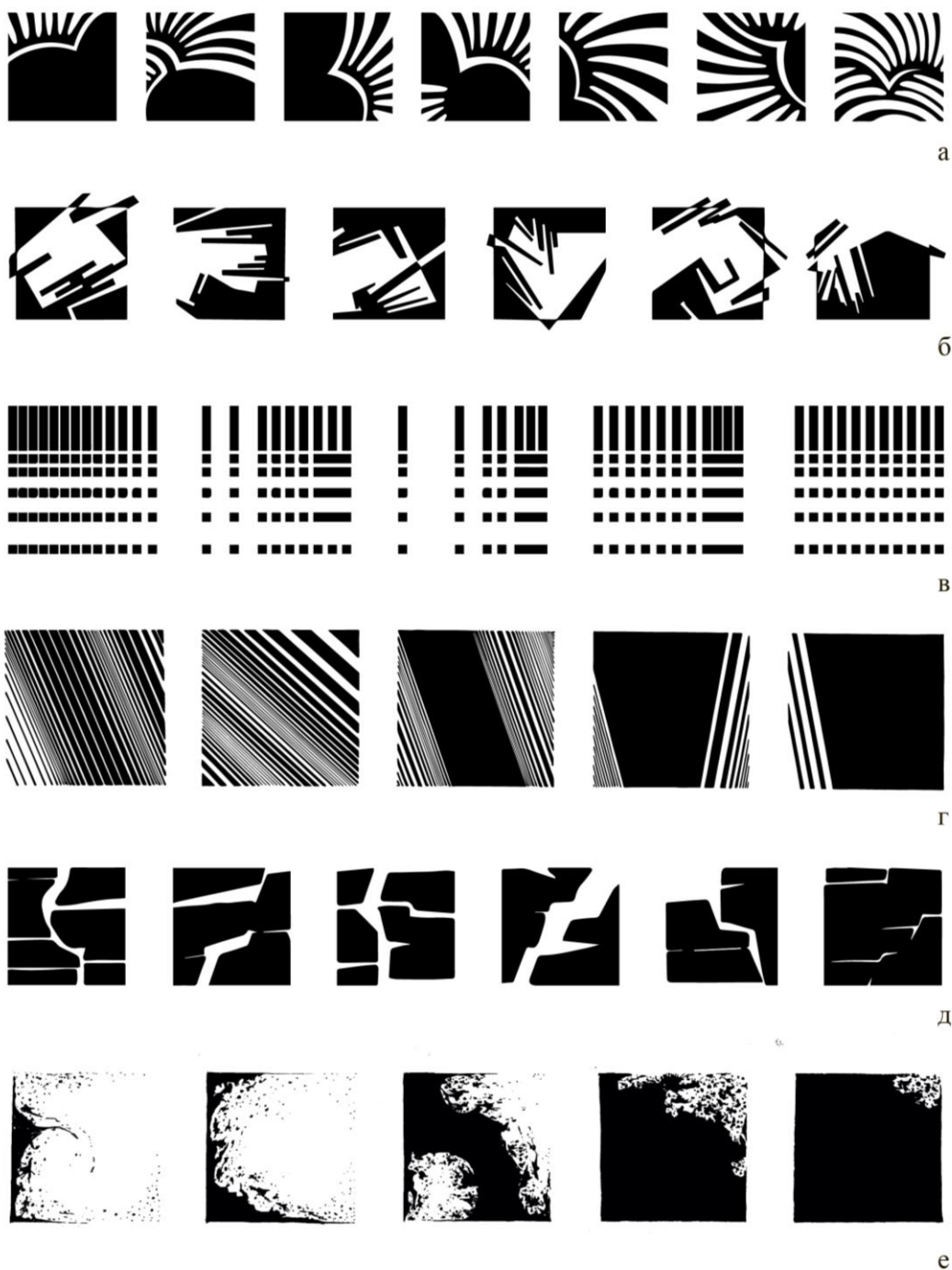


Рисунок 3.29 – Знаки-индексы на основе геометрической пластики,
 базовая форма – квадрат: а, б, в, г, д, е – геометрия с разными
 принципами изменения структуры формы;
 непосредственно-чувственная пластика в квадрате
 (учебные проекты студентов)

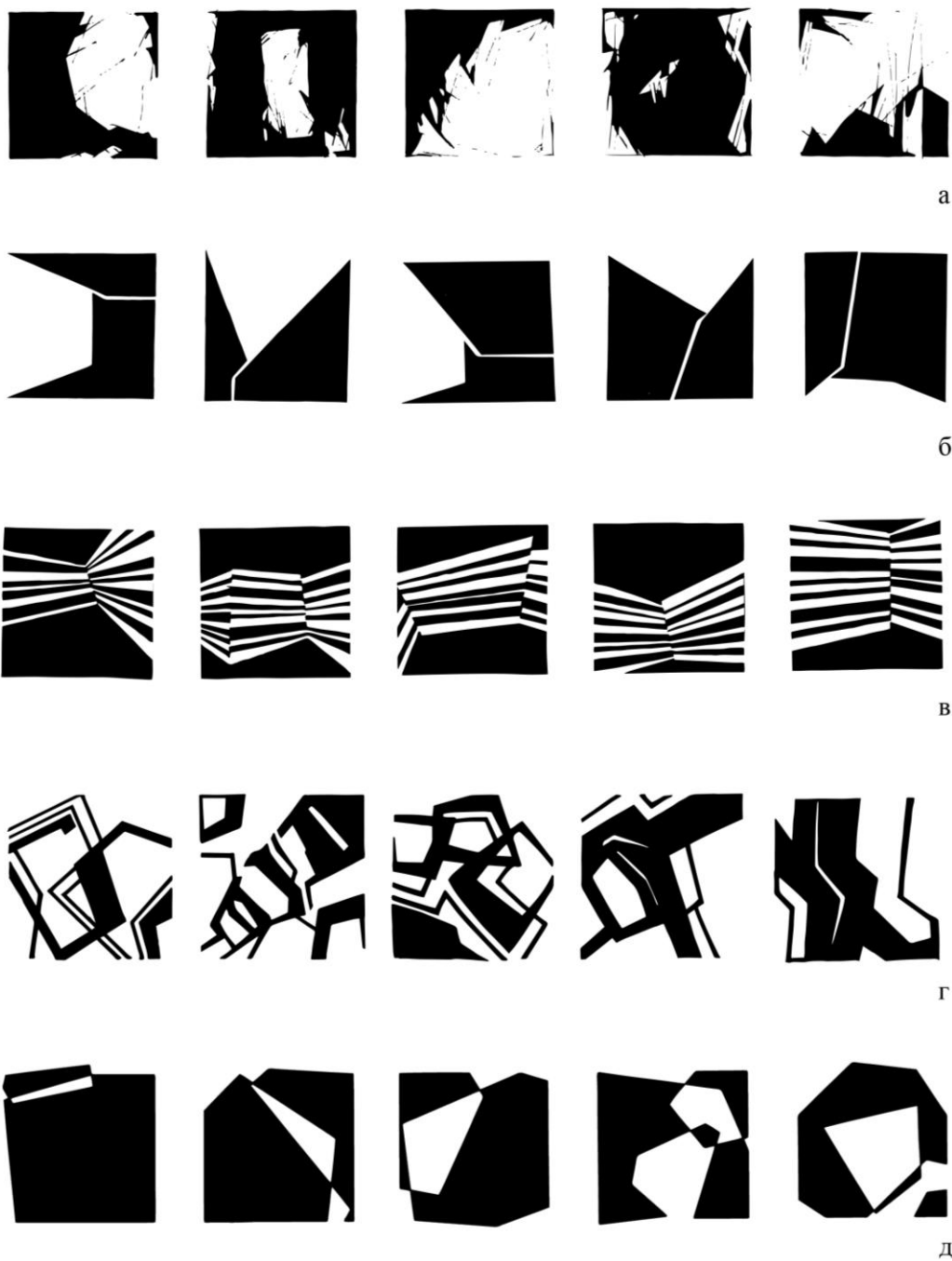


Рисунок 3.30 – Знаки-индексы на основе геометрической пластики, базовая форма – квадрат: а – непосредственно-чувственная пластика в квадрате; б, в, г, д – геометрия с разными принципами изменения формы (учебные проекты студентов)



а



б



в



г



д

Рисунок 3.31 – Знаки-индексы на основе геометрической пластики, базовая форма – квадрат: а, б, в, г – геометрия с разными принципами изменения формы; д – биоморфная пластика в квадрате (учебные проекты студентов)

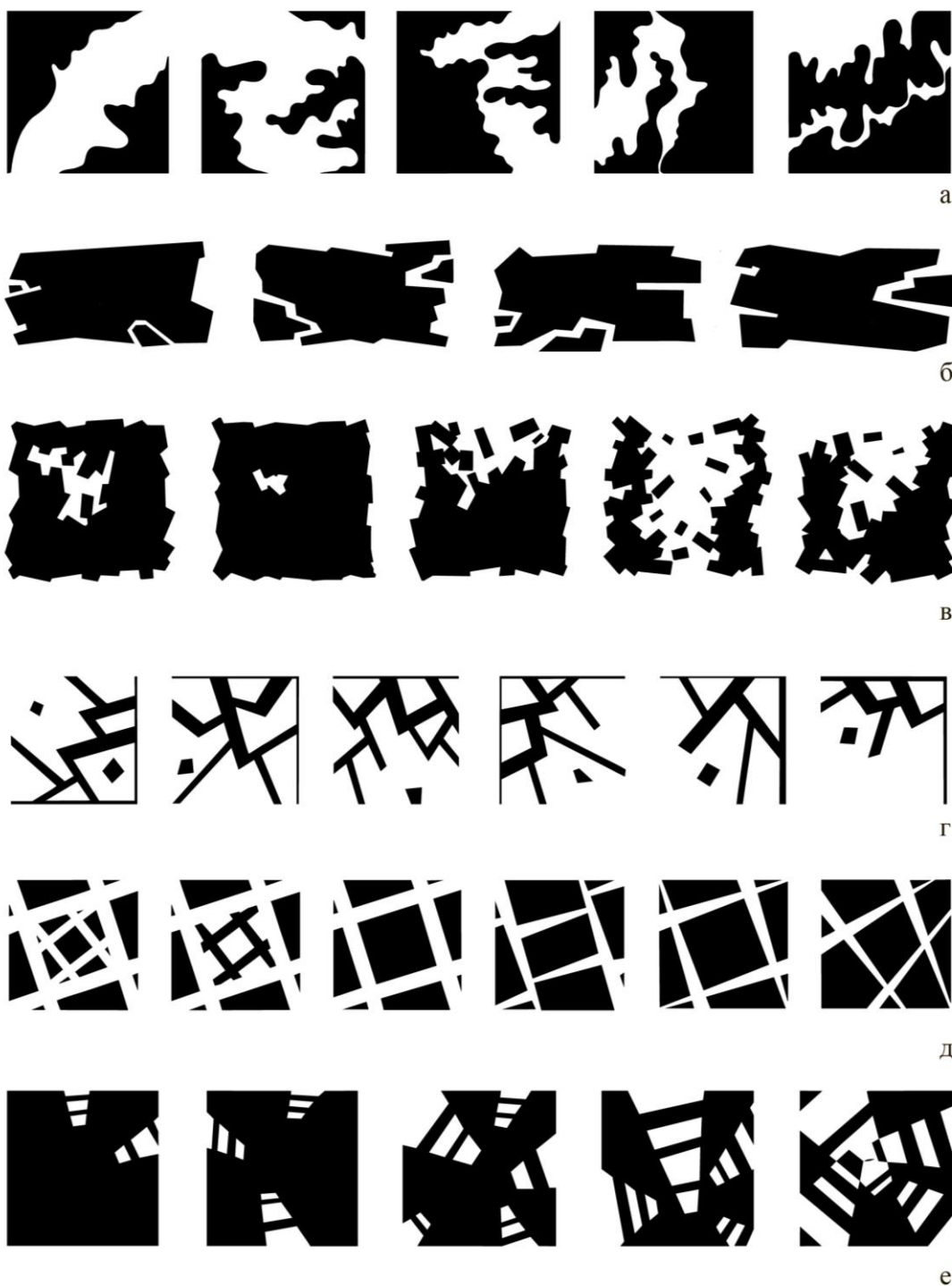


Рисунок 3.32 – Знаки-индексы на основе геометрической пластики,
 базовая форма – квадрат: а – биоморфная пластика в квадрате;
 б – базовая форма: прямоугольник, геометрия;
 в, г, д, е – геометрия с разными принципами изменения
 формы с доминированием пятна или пространства
 (учебные проекты студентов)



а



б



в



г



д

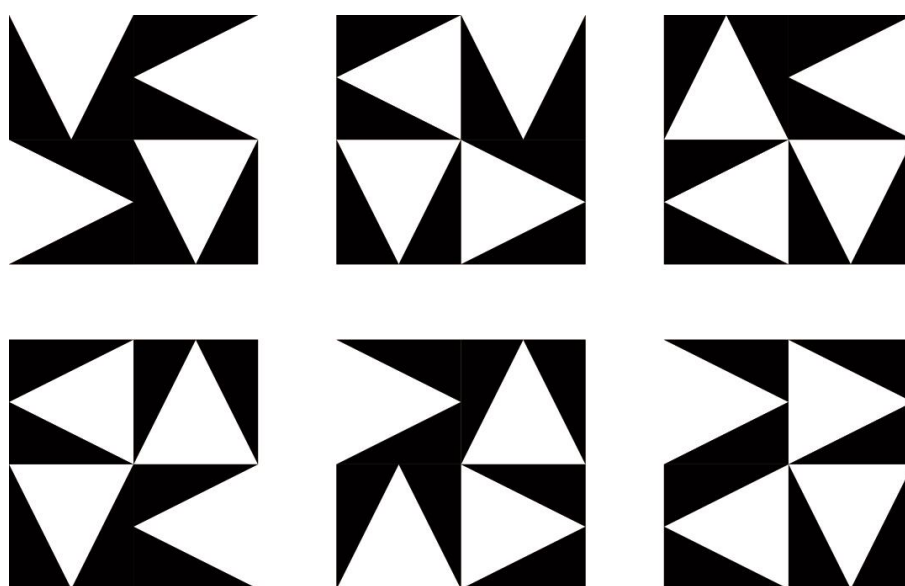
Рисунок 3.33 – Знаки-индексы на основе геометрической пластики, базовая форма – квадрат: а, б – непосредственно-чувственная пластика в квадрате; в, г, д – биоморфная пластика в квадрате с разными принципами заполнения (учебные проекты студентов)



a



б



в



г

Рисунок 3.34 – Знаки-индексы на основе геометрической пластики:
 а, б – с элементами объема; в – активные треугольники «внутри»;
 г – «округлые» формы внутри квадрата
 (учебные проекты студентов)



Рисунок 3.35 – Знаки-индексы на основе геометрической пластики с использованием ортогональной модульной сетки, паттерны с использованием сетки и конфигураторов (вариант 1), автор Д. Дударева

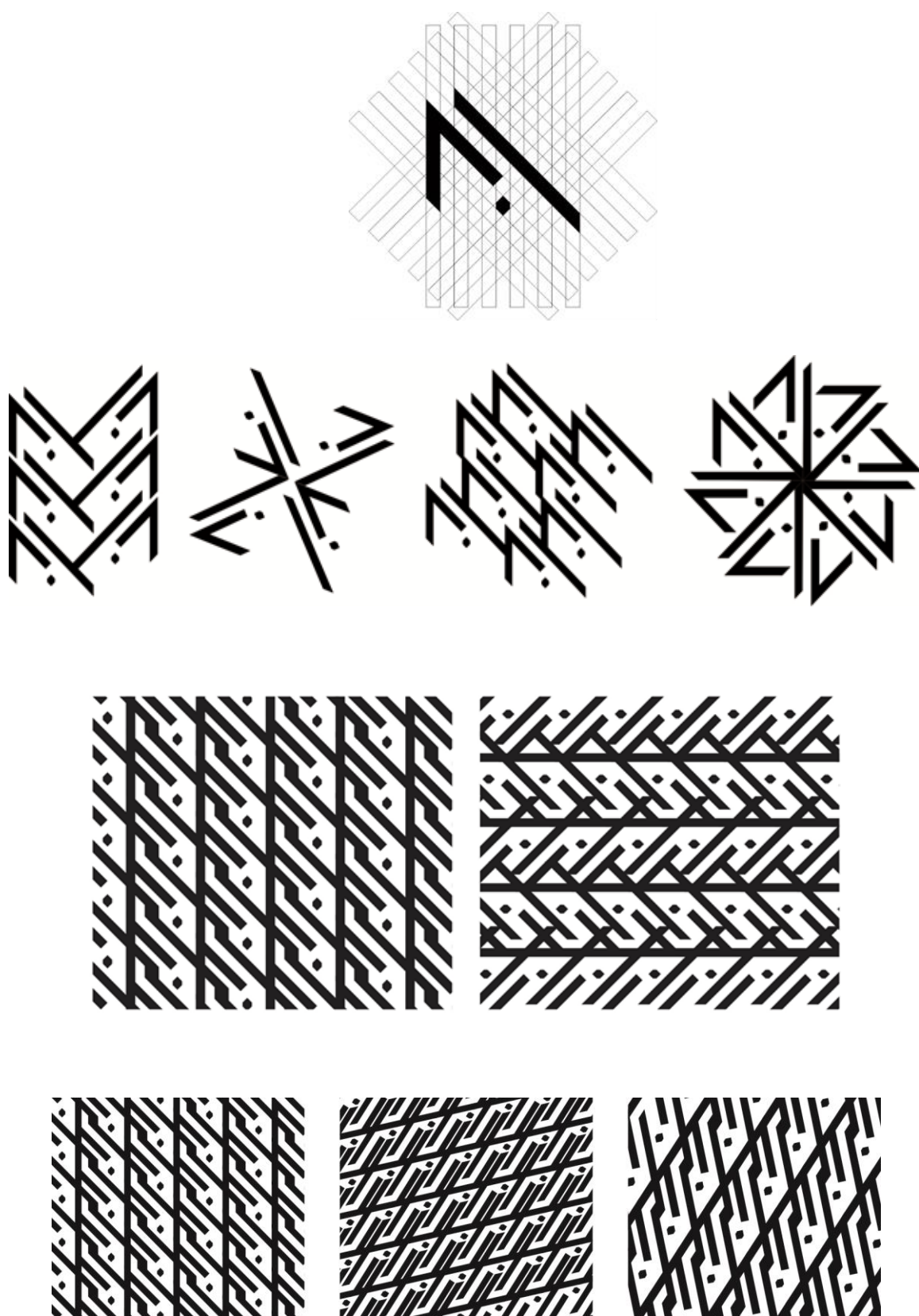


Рисунок 3.36 – Знаки-индексы на основе геометрической пластики с использованием ортогональной модульной сетки, паттерны с использованием сетки и конфигураторов (вариант 2), автор Д. Дударева

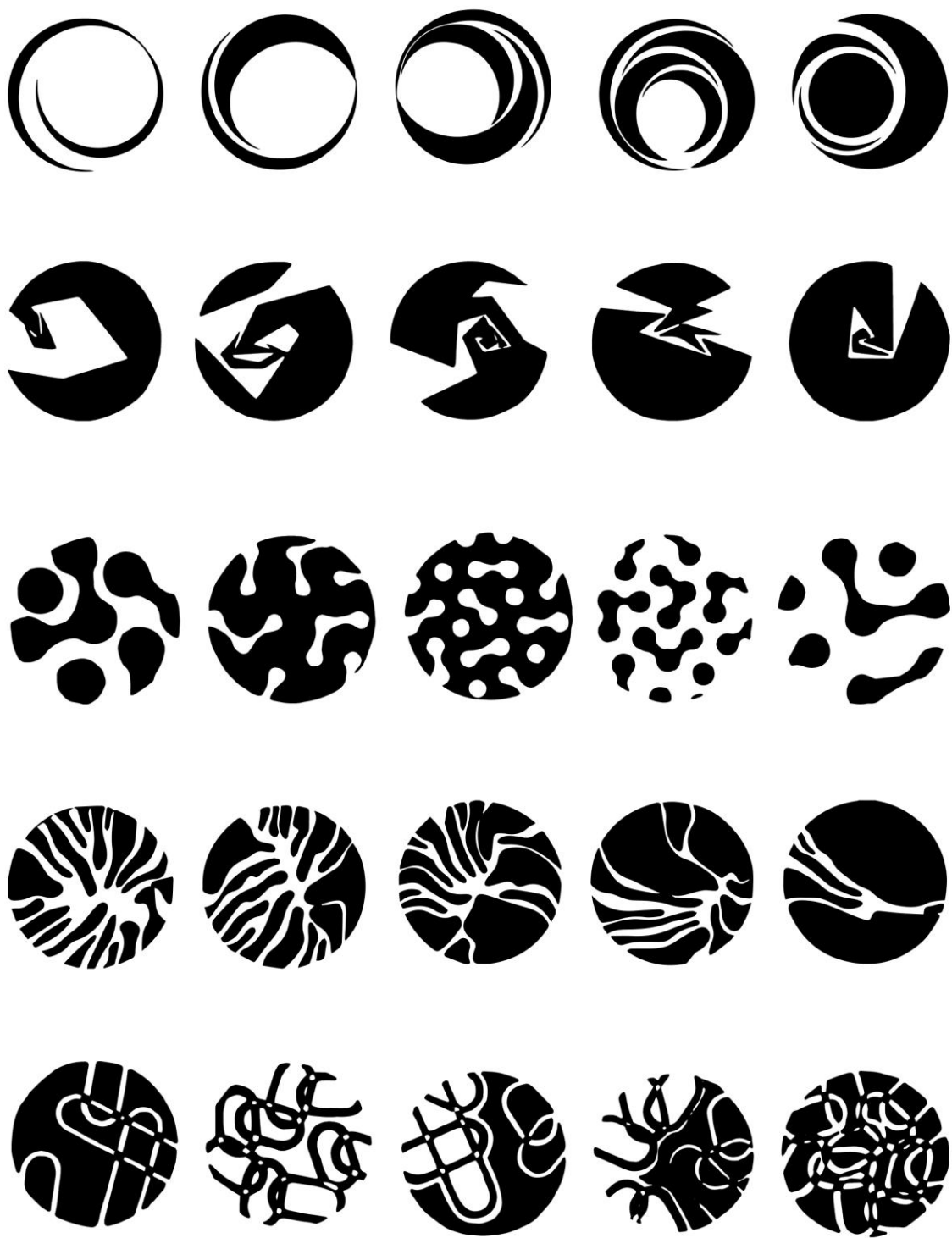


Рисунок 3.37 – Знаки-индексы на основе геометрической пластики,
базовая форма – круг: геометрия с разными принципами изменения
формы и категориями пятно/фон, структура
(учебные проекты студентов)

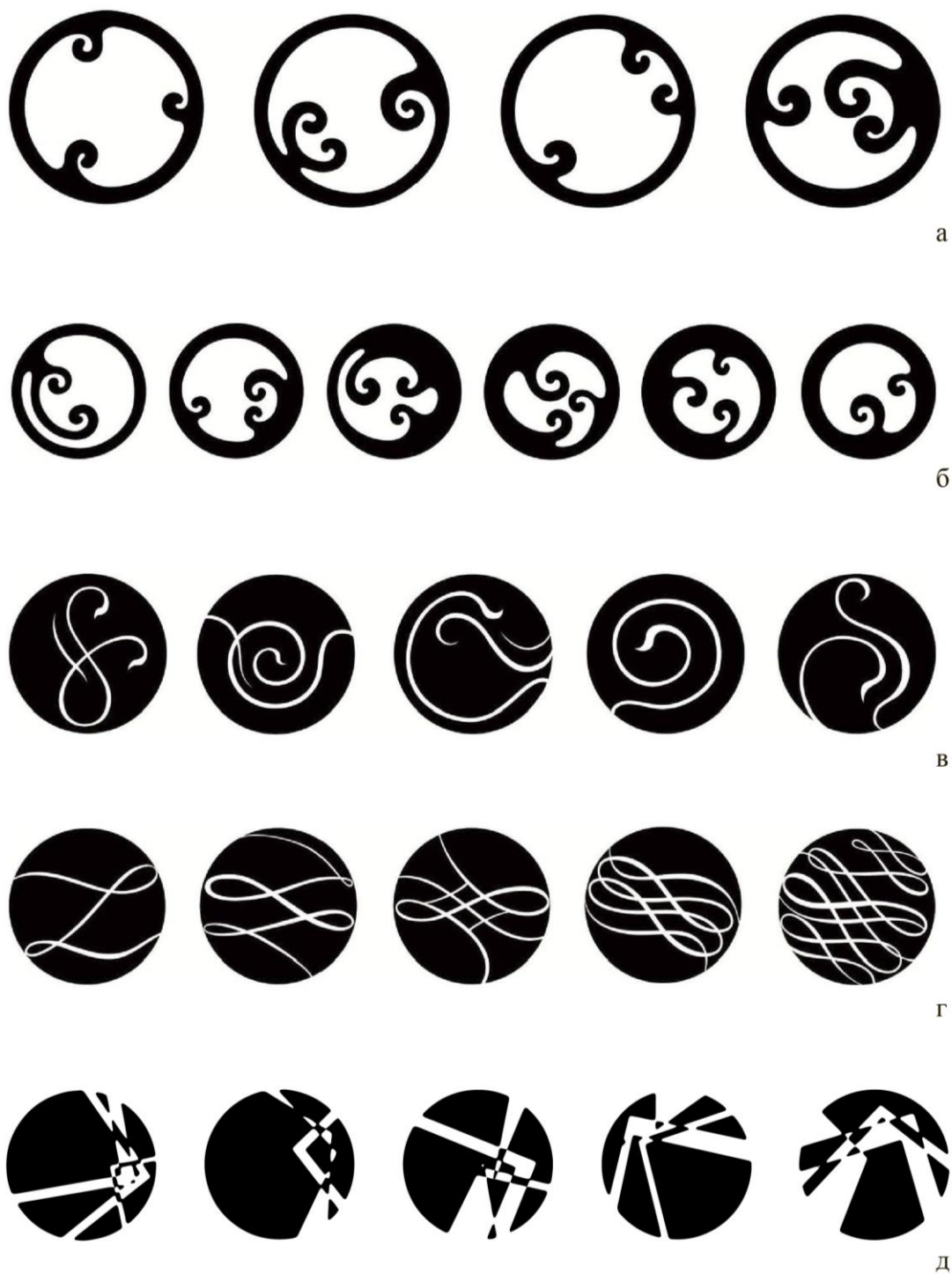


Рисунок 3.38 – Знаки-индексы на основе геометрической пластики, базовая форма – круг: а, б, в – биоморфная пластика в круге; г – совмещение с непосредственно-чувственной пластикой; д – геометрия (учебные проекты студентов)

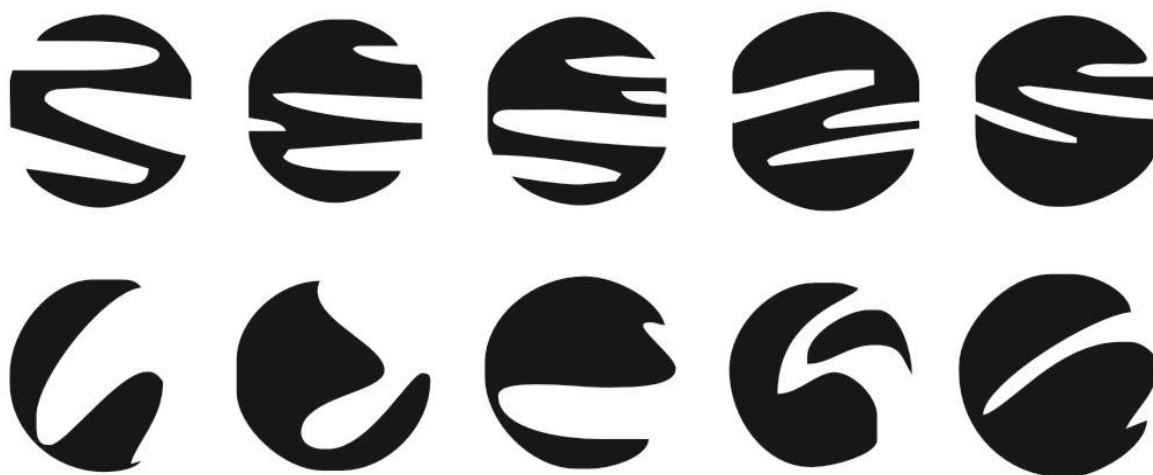
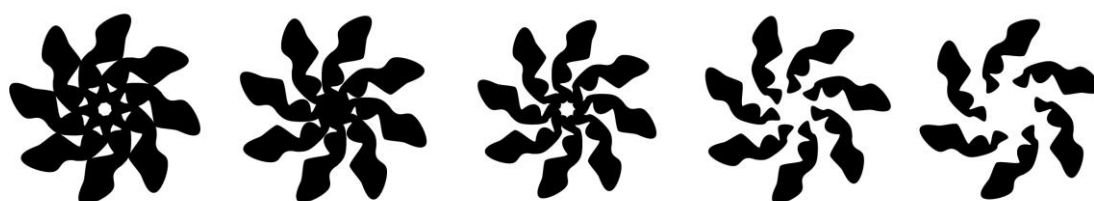


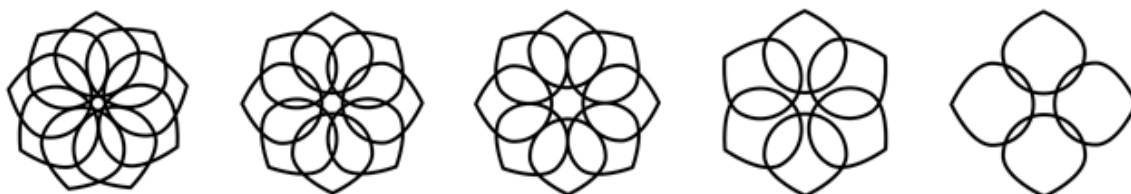
Рисунок 3.39 – Знаки-индексы на основе геометрической пластики, биоморфная пластика в круге (учебные проекты студентов)



а



б



в

Рисунок 3.40 – Знаки-индексы на основе геометрической пластики, базовая форма – круг: а – центробежный принцип, солярный знак; б – переход центробежной открытой структуры и в замкнутую круговую форму; в – развитие розеточной структуры знака (учебные проекты студентов)

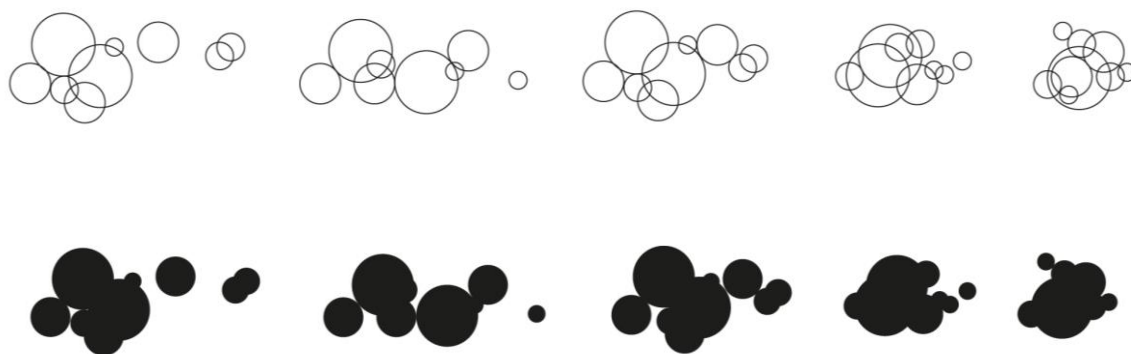


Рисунок 3.41 – Знаки-индексы на основе геометрической пластики и модульного структурного элемента: круг – линейная серия и с пятновым заполнением (учебные проекты студентов)



Рисунок 3.42 – Знаки-индексы, геометрическая пластика на основе базового элемента – круг с переходом в «розетку» (учебные проекты студентов)



Рисунок 3.43 – Знаки-индексы, геометрическая пластика на основе базового элемента – круг с модульным построением (учебные проекты студентов)

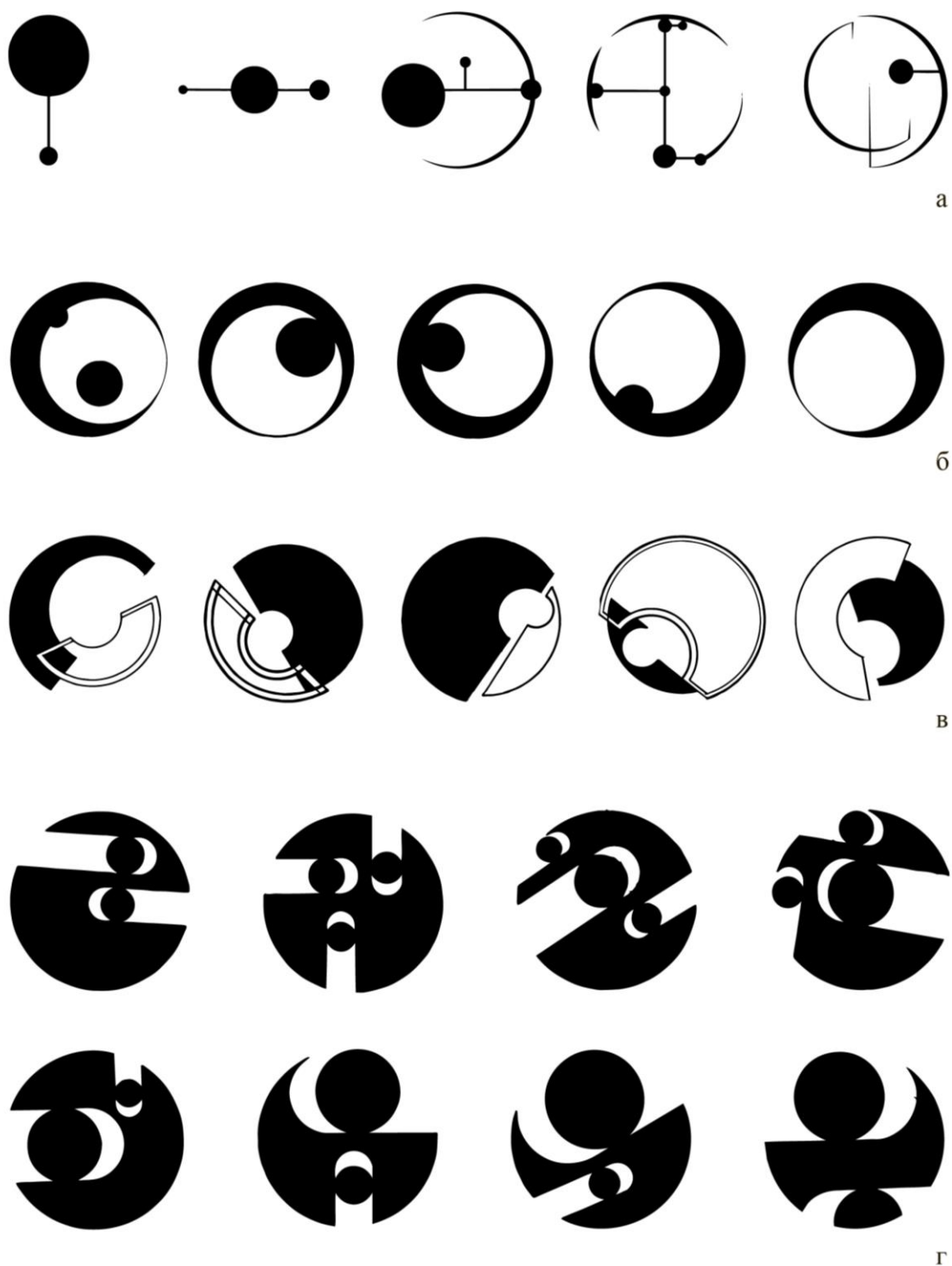


Рисунок 3.44 – Знаки-индексы на основе геометрической пластики, базовая форма – круг: а, б – динамическая геометрия и баланс неформального равновесия; в, г – геометрический конструктивизм, динамика движения (учебные проекты студентов)



a



б



в



г

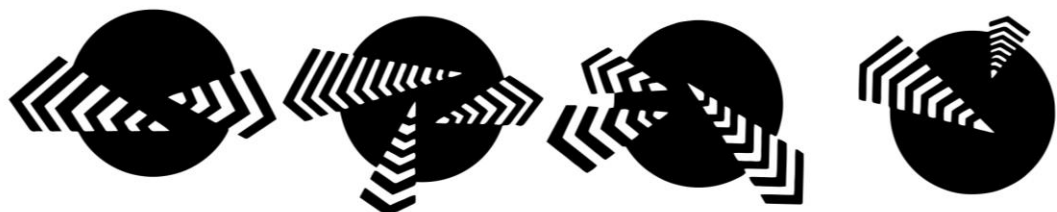


Рисунок 3.45 – Знаки-индексы на основе геометрической пластики, базовая форма – круг: а, в – совмещение с биоморфной пластикой; б – геометрия, изменение пространства; г – геометрический конструктивизм, объемные элементы, динамика движения (учебные проекты студентов)



а



б



в



г



д

Рисунок 3.46 – Знаки-индексы на основе базовой формы круга:
 а, б – биоморфная пластика в базовой форме круга;
 в, г, д – геометрия, активная работа негативного
 пространства и структурирования
 (учебные проекты студентов)



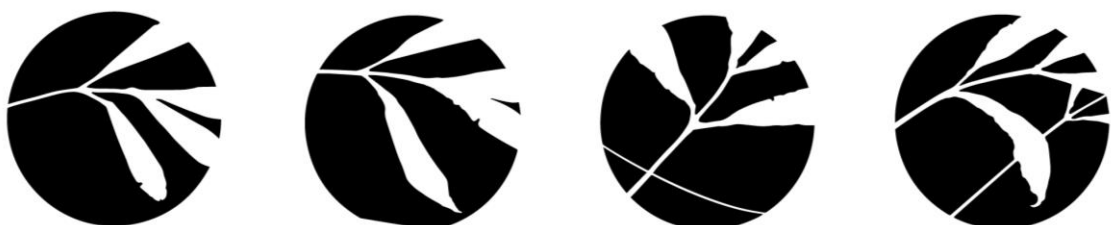
а



б



в



г

Рисунок 3.47 – Знаки-индексы на основе базовой формы круга:
 а, б, в – непосредственно-чувственная пластика, заполнение
 формы круга; г – биоморфная пластика
 (учебные проекты студентов)

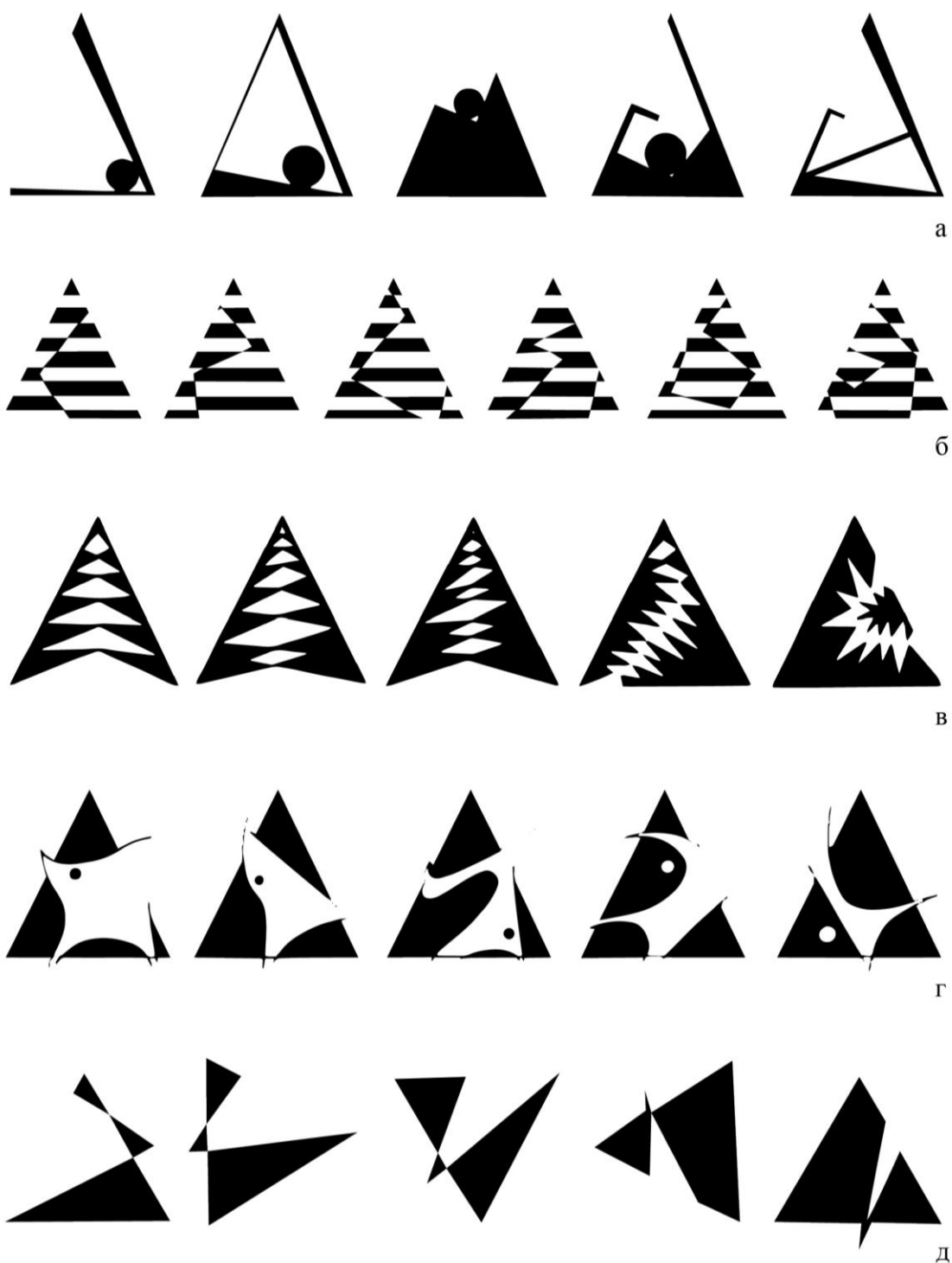


Рисунок 3.48 – Знаки-индексы на основе геометрической пластики, базовая форма – треугольник: а, б, в, г, д – геометрия с разными структурными изменениями формы и логическими играми (учебные проекты студентов)

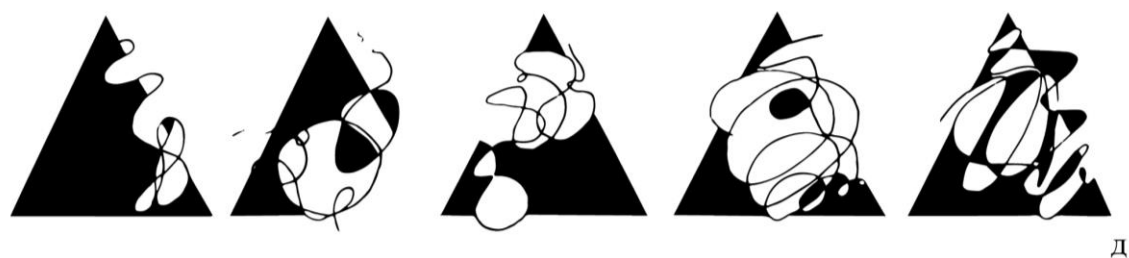


Рисунок 3.49 – Знаки-индексы геометрической пластики,
 базовая форма – треугольник: а, в – геометрия;
 б, г, д – непосредственно-чувственная пластика на основе треугольника
 (учебные проекты студентов)



а



б



в



г



д

Рисунок 3.50 – Знаки-индексы на основе геометрической пластики:
сложная геометрия: а, б, в, г, д – разные структурные схемы
организации и изменения структуры (учебные проекты студентов)

Задание 2. Создание серий знаков-индексов на основе биоморфной пластики. Каузальный принцип индексальности в знаках-индексах.

Выполнить серию знаков-индексов на основе **биоморфной пластики** и формы знака – 3–4 серии по 5 знаков с различными решениями

развития и подобия биореференсам на основе выделения абстрагированных пластических и формальных решений (рис. 3.51–3.55). Биоморфная пластика актуализирует в знаке связь с природным характером референса.

На первом этапе необходимо определить биореференс или группу референсов, выявить и «визуально» снять базовые пластико-формальные характеристики референса, перевести их в абстрагированную форму, найти соподчиненность структурных элементов, взаимодействие позитивного и негативного пространства знака, доминанты внутреннего развития и т. д. Обострение выбранных решений в целях визуальной активности формы. Гармонизация формы на основе баланса позитивного и негативного пространства знака, фигуры/фона. Целостность образа и несводимость его свойств к сумме свойств элементов, соответствие всех этих компонентов друг другу. Возможность доминирующего воздействия фона, то есть негативного пространства знака. Определение внешнего пространства, которое вовлечено во взаимодействие со знаком, оно показывается в расстоянии, необходимом для отстройки от других знаков, визуальных элементов.

Второй этап. Располагая выбранными принципами выразительного биоморфного формообразования знака определить приемы развития знаковой формы в серии знаков на основании одного или ~п количества изменения компонентов (динамическая знаковая серия) с доминантой формы, структуризации формы, и/или внутреннего пространства знака. Возможные способы развития в серии биоморфных знаков:

- от «спящего» до «бодрого»;
- от детального до упрощенного;
- от «активного» до «пассивного»;
- от «жесткого» до «мягкого»;
- от «собранного» до «распадающегося»
- по формально-композиционному строю и т. д.

Обострение выбранных решений в серии знаков в целях визуальной активности формы. Гармонизация формы в серии знаков.

Задача – качественное выполнение серии знаков. Перевод в векторное изображение через сканирование и оцифровку. Печать изображения серии с ~ размерами одного знака не менее 60х60 мм.

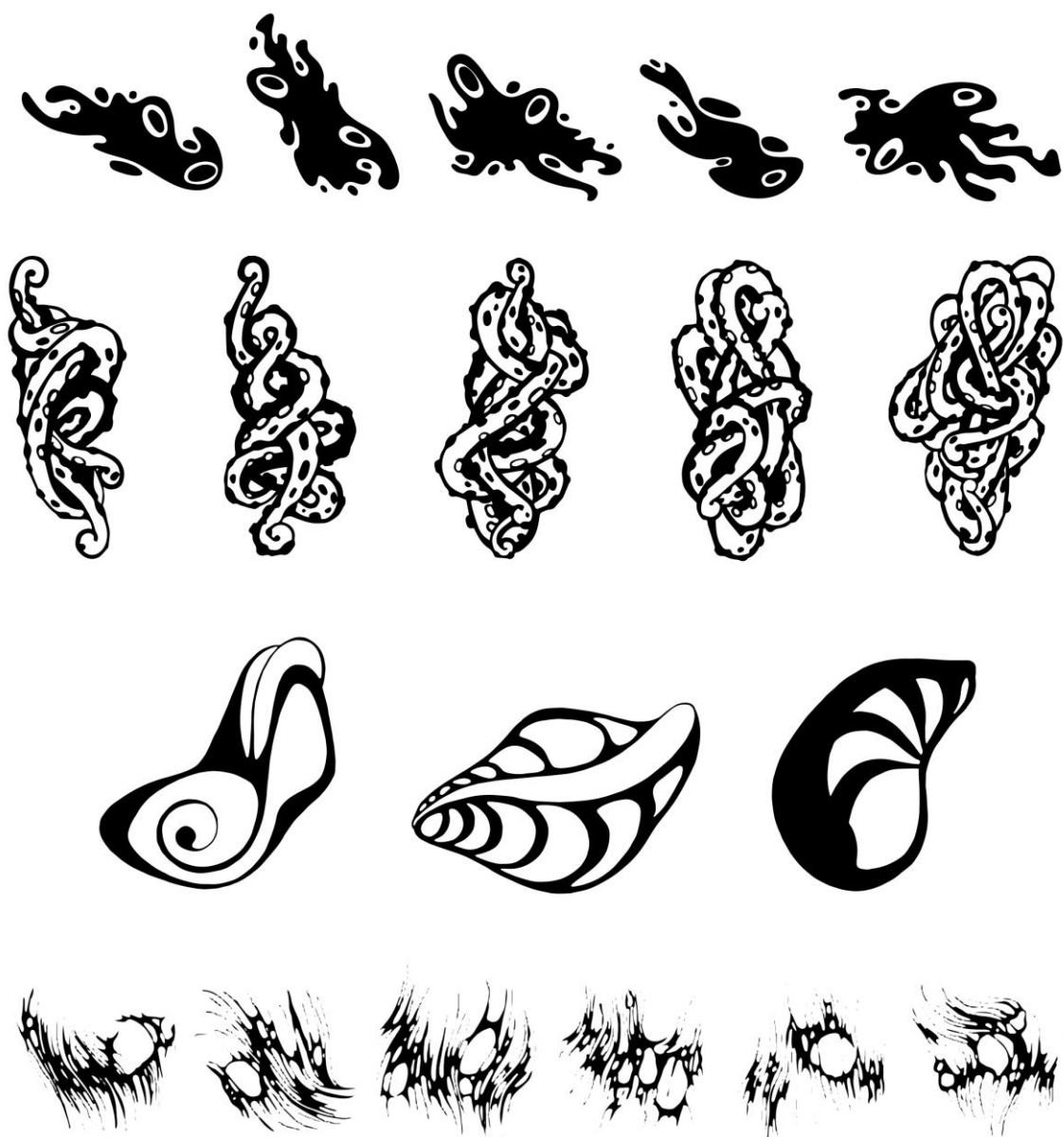


Рисунок 3.51 – Знаки-индексы на основе
 биоморфных референсов и пластики (варианты решений),
 (учебные проекты студентов)

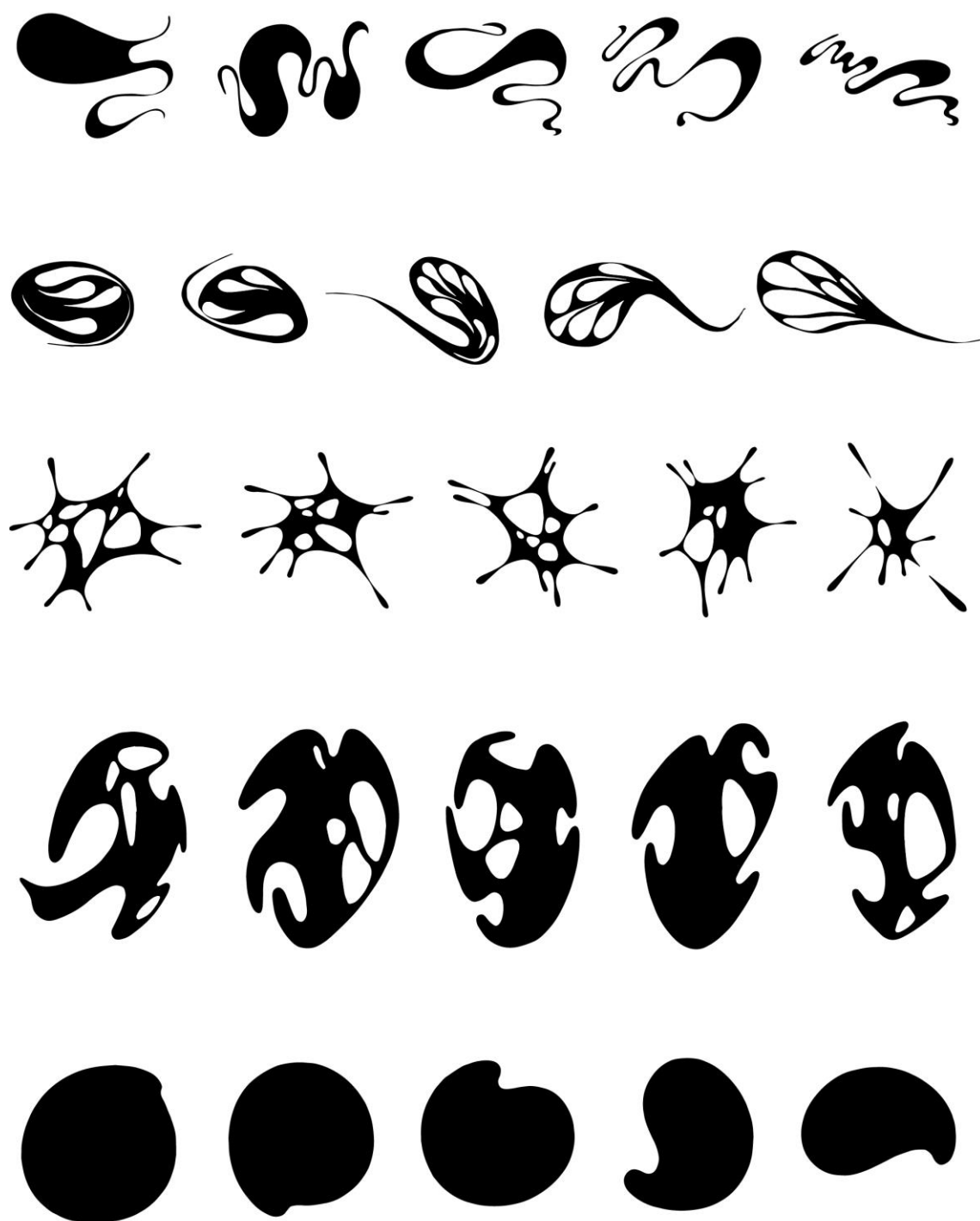


Рисунок 3.52 – Знаки-индексы на основе
биоморфных референсов и пластики (варианты решений),
(учебные проекты студентов)

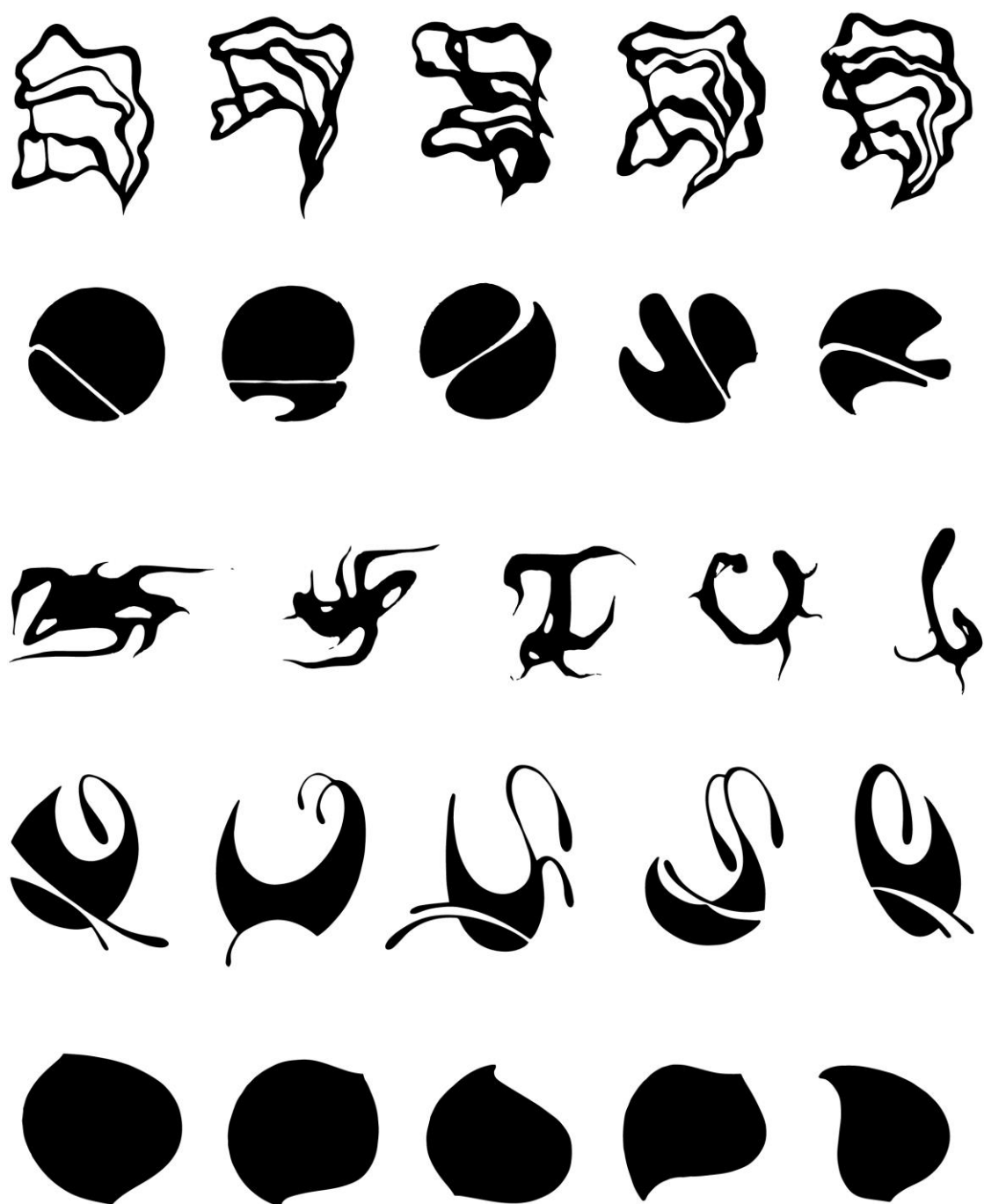


Рисунок 3.53 – Знаки-индексы на основе
биоморфных референсов и пластики (варианты решений),
(учебные проекты студентов)

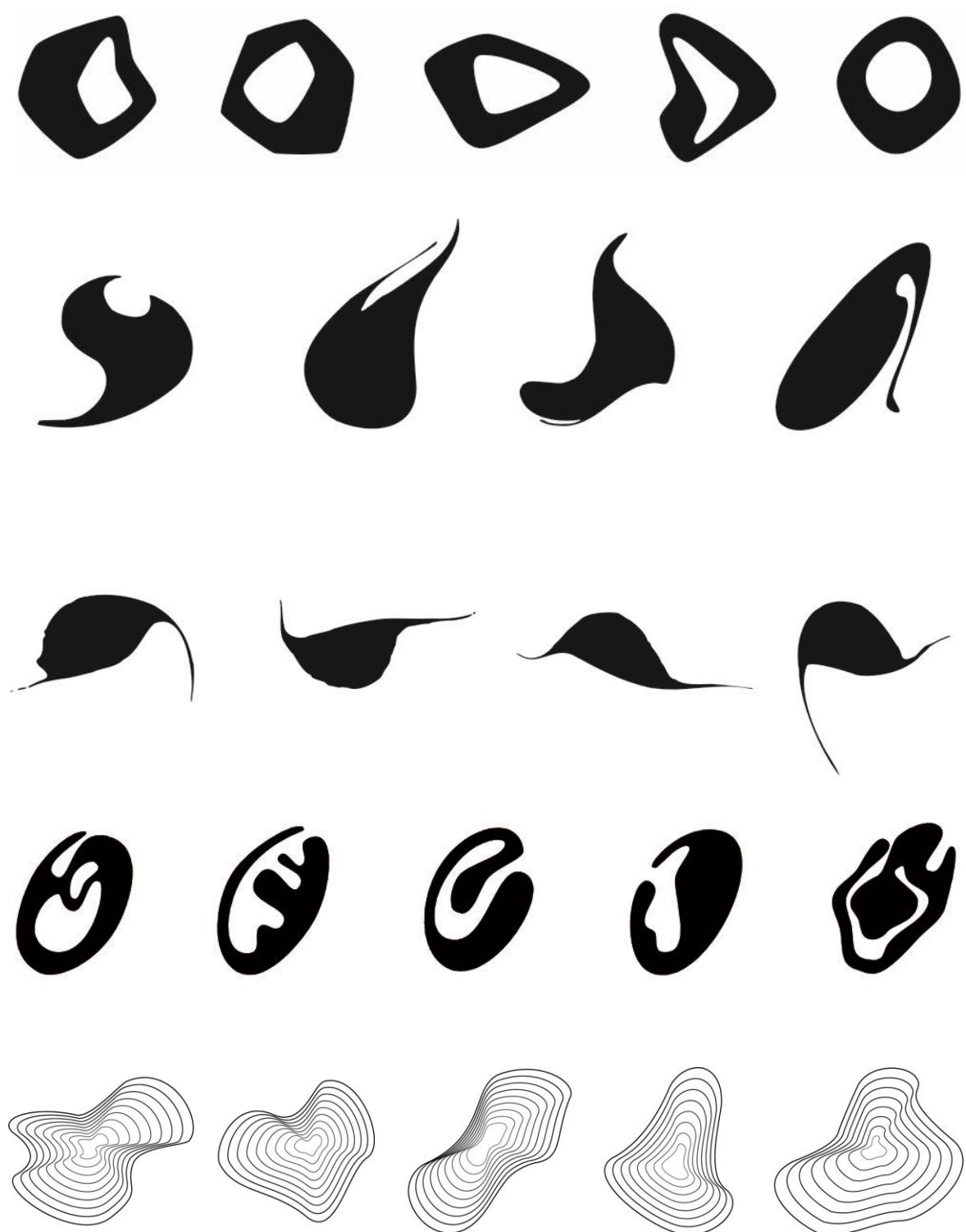


Рисунок 3.54 – Знаки-индексы на основе биоморфных референсов и пластики (варианты решений), (учебные проекты студентов)

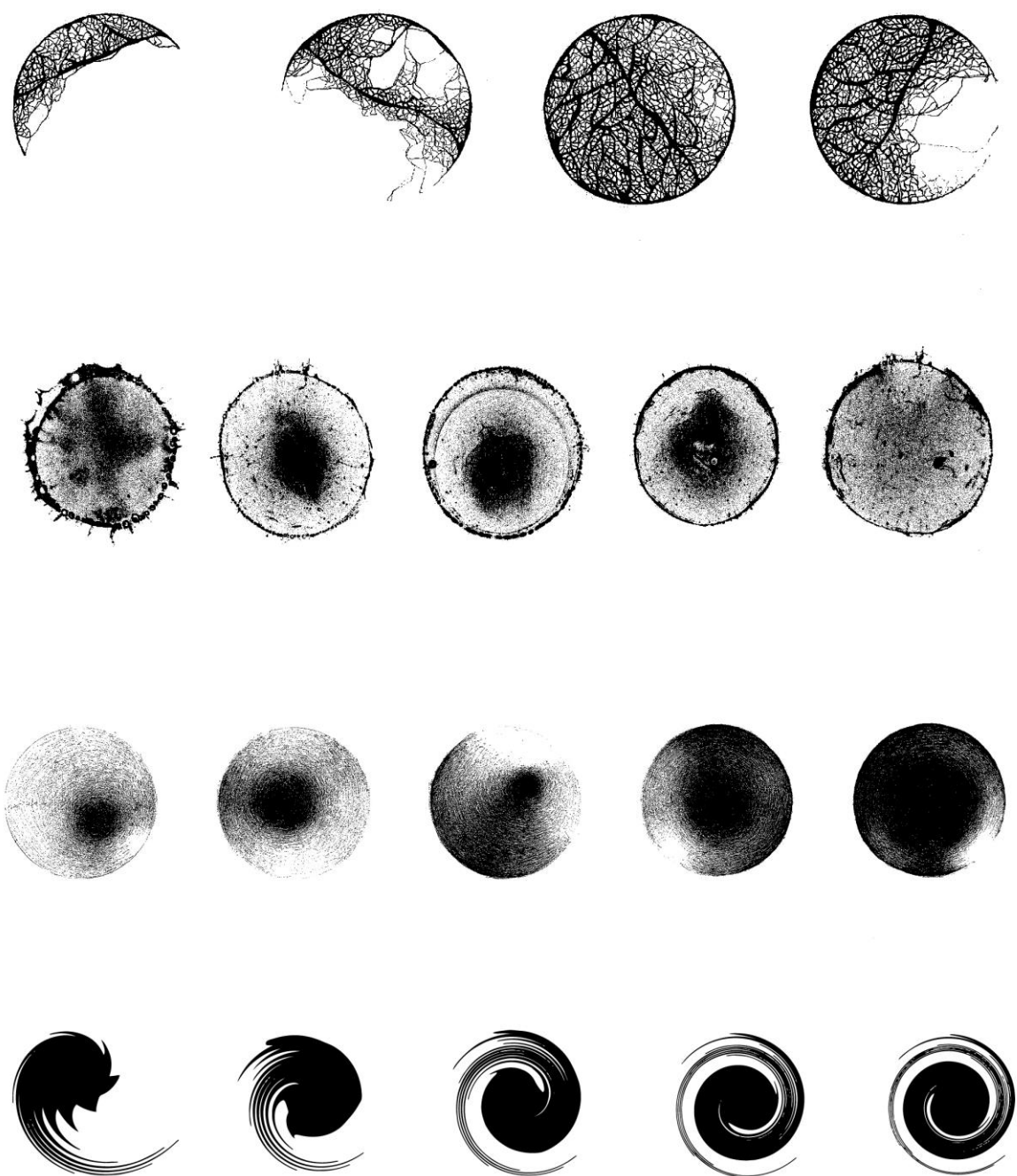


Рисунок 3.55 – Знаки-индексы на основе биоморфных референсов и пластики (использование отпечатков и др.), (учебные проекты студентов)

Задание 3. Создание серий знаков-индексов на основе непосредственно-чувственной пластики:

Выполнить серию знаков-индексов на основе непосредственно-чувственной пластики – 3–4 серии по 5 знаков с различными решениями развития на основе выбранных инструментов – кисть, перо, деревянная палочка, отпечатки предметов и/или другое (рис. 3.56–3.62).

Термин **непосредственно-чувственный** ввела по отношению к цветовым синестезиям профессор БГАИ Миронова Ленина Николаевна, по ее определению – это ассоциации, минуящие вербализацию, действующие подобно музыке и/или как символ. Знак на основе непосредственно-чувственной пластики моментально начинает работать на подсознательном уровне как эмоциональный и символический посыл, создание подобных знаков ручным способом подразумевает личностное взаимодействие с потребителем через энергетику авторского инструментария.

На первом этапе необходимо определить инструмент выполнения знака-индекса, выявить характерные пластические возможности инструмента, в совершенстве овладеть возможностями разработки большого количества (!) скетчей, **выполненных с вдохновением**, отбора самых выразительных по выше означенным критериям эскизов и их чистовая тщательная проработка пятна, линий, фактуры, характера и выразительности формы. Обострение выбранных решений в целях визуальной активности и экспрессивности формы. Гармонизация формы на основе баланса позитивного и негативного пространства знака, фигуры/фона. Целостность образа и синтез свойств суммы элементов, соответствие всех этих компонентов друг другу. Возможность доминирующего воздействия фона, то есть негативного пространства знака. Выявление внешнего пространства, которое вовлечено во взаимодействие со знаком, определяется расстоянием, необходимым для отстройки от других знаков, визуальных элементов.

Второй этап. Выполнить серии знаков в непосредственно-чувственной пластике на основе выбора знаков из созданных скетчей в общей стилистике, развивающейся по собственному сложному сценарию, т. е. принцип изменений не линейный, а исходящий из развития динамичной и эмоциональной формы. Возможные способы развития в серии непосредственно-чувственных знаков:

- от изящного к грубому;
- от вычурного к простому;
- от громоздкого до складного;
- от «веселого» до «грустного»;
- от «минорного» до «мажорного»;
- по формально-композиционному строю и т. д.

Обострение выбранных решений в серии знаков в целях визуальной активности формы. Гармонизация формы в серии знаков.

Задача – качественное выполнение серии знаков. Перевод в векторное изображение через сканирование и оцифровку. Печать изображения серии с ~ размерами одного знака не менее 60х60 мм.



Рисунок 3.56 – Знаки-индексы в непосредственно-чувственной пластике (варианты решений), (учебные проекты студентов)



Рисунок 3.57 – Знаки-индексы в непосредственно-чувственной пластике (варианты решений), (учебные проекты студентов)

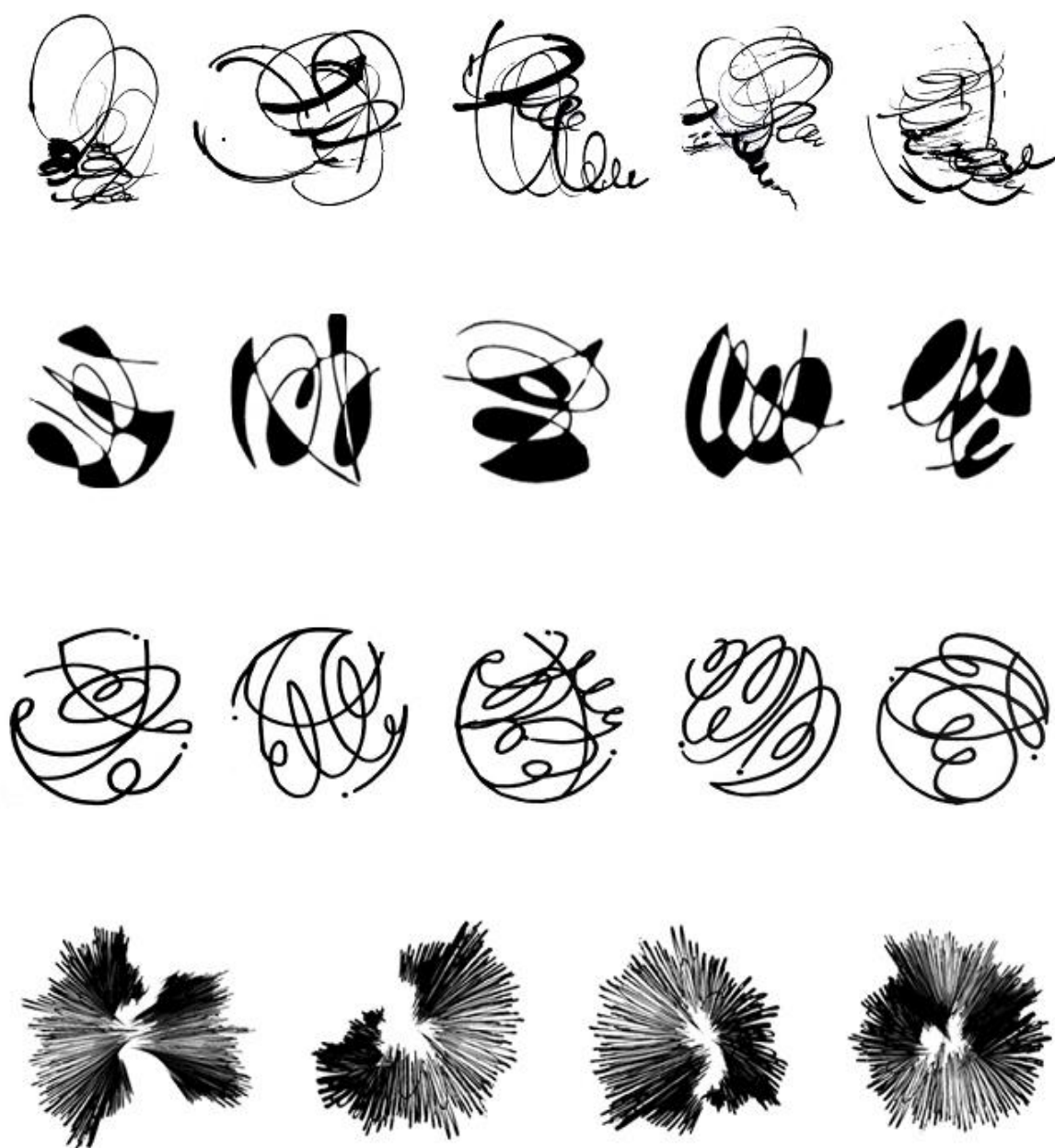


Рисунок 3.58 – Знаки-индексы в непосредственно-чувственной пластике (варианты решений), (учебные проекты студентов)

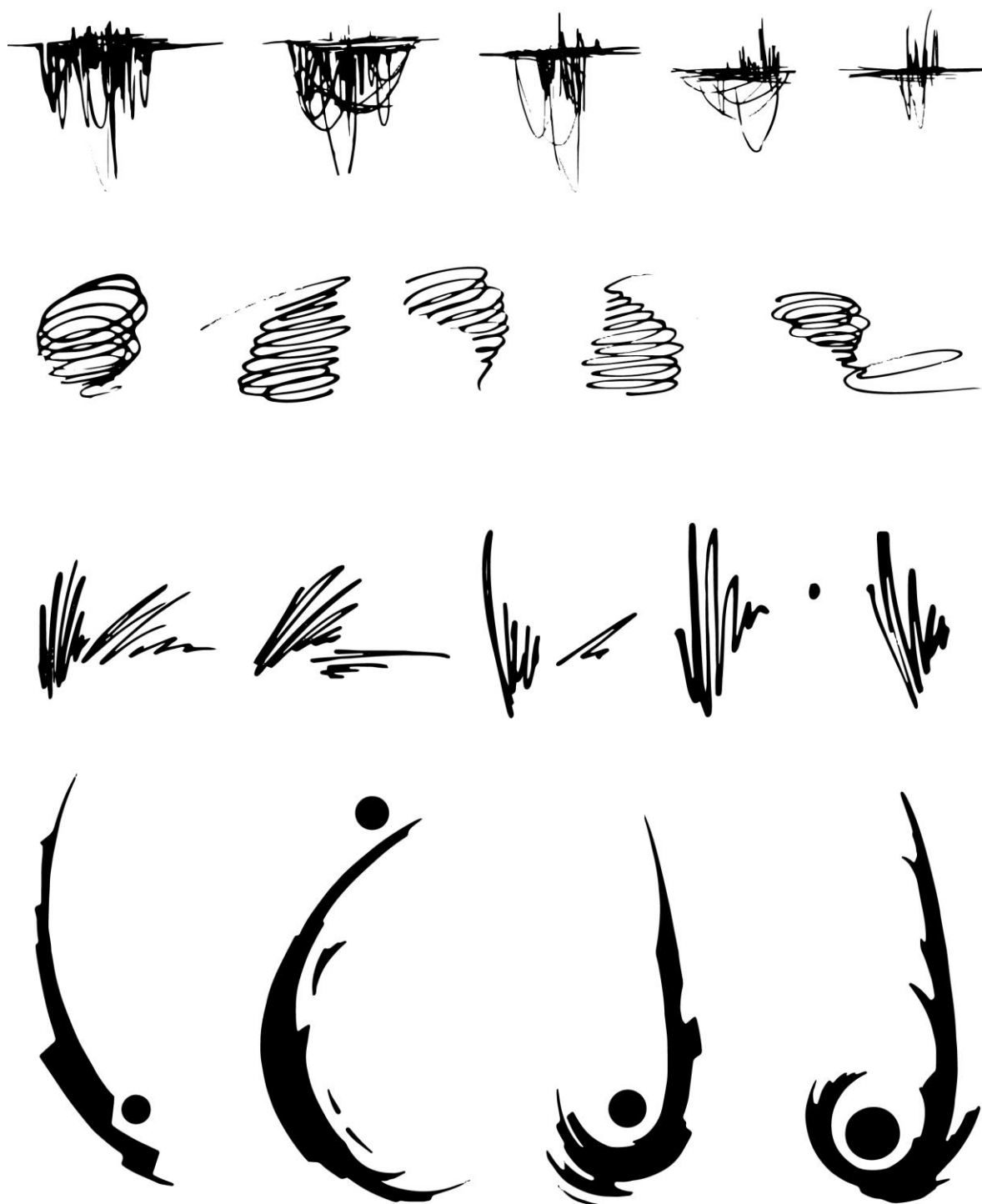


Рисунок 3.59 – Знаки-индексы в непосредственно-чувственной пластике (варианты решений), (учебные проекты студентов)

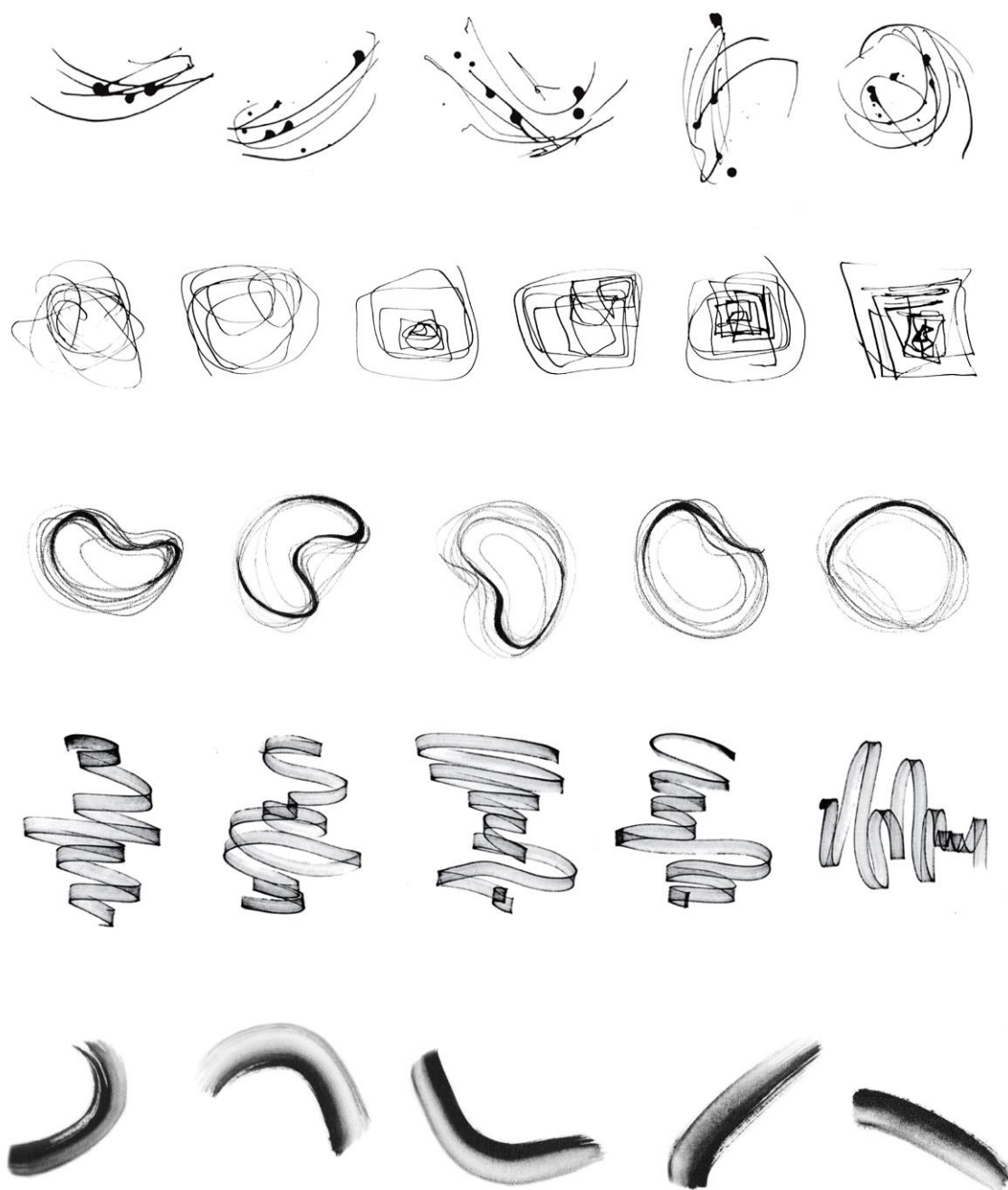


Рисунок 3.60 – Знаки-индексы в непосредственно-чувственной пластике (варианты решений), (учебные проекты студентов)

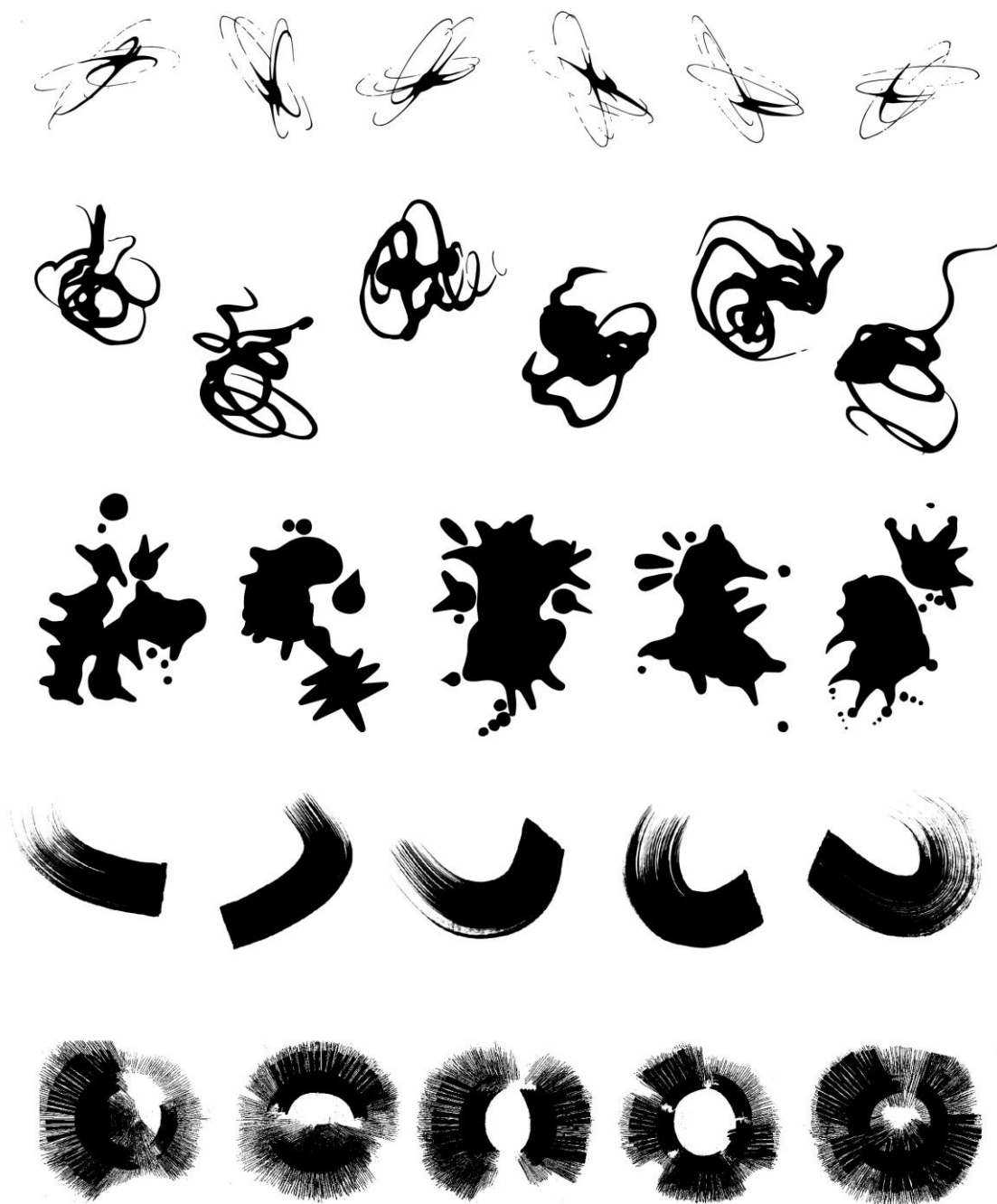


Рисунок 3.61 – Знаки-индексы в непосредственно-чувственной пластике (варианты решений), (учебные проекты студентов)

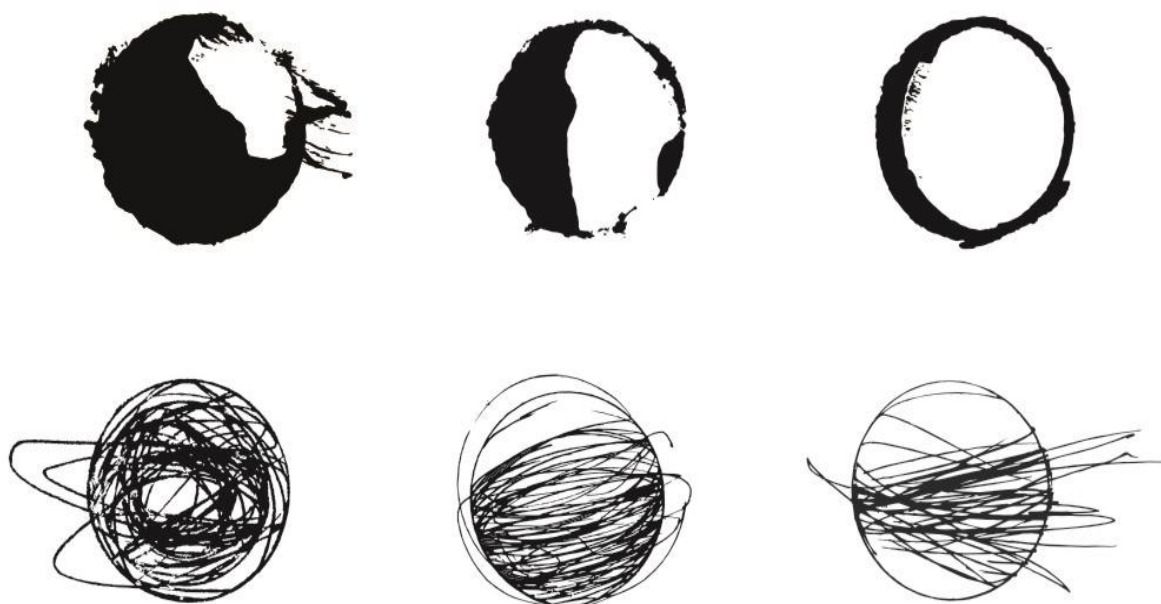


Рисунок 3.62 – Знаки-индексы в непосредственно-чувственной пластике (варианты решений), (учебные проекты студентов)

По технике исполнения скетчи знаков могут быть выполнены от руки карандашом, тушью, черной гелиевой ручкой, пером, кистью, любым подручным инструментом, могут быть использованы отпечатки различных форм и материалов, выполнение – бумага, черная тушь или гуашь, печать векторных изображений.

Задание 4. Создание серий малых печатных форм с выбранными знаками из трех предыдущих заданий.

Дополнительно в рамках курса студентами необходимо спроектировать серию рекламных малых форм с разработанными 2–3 индексами. Это возможность увидеть работу знаковой формы на печатной поверхности и проверка всех характеристик знака (рис. 3.63). В рамках задания использовать и активизировать визуальные отличия знака на предъявляемых носителях – это может быть визитка, значок, флаер, тишорт или др.

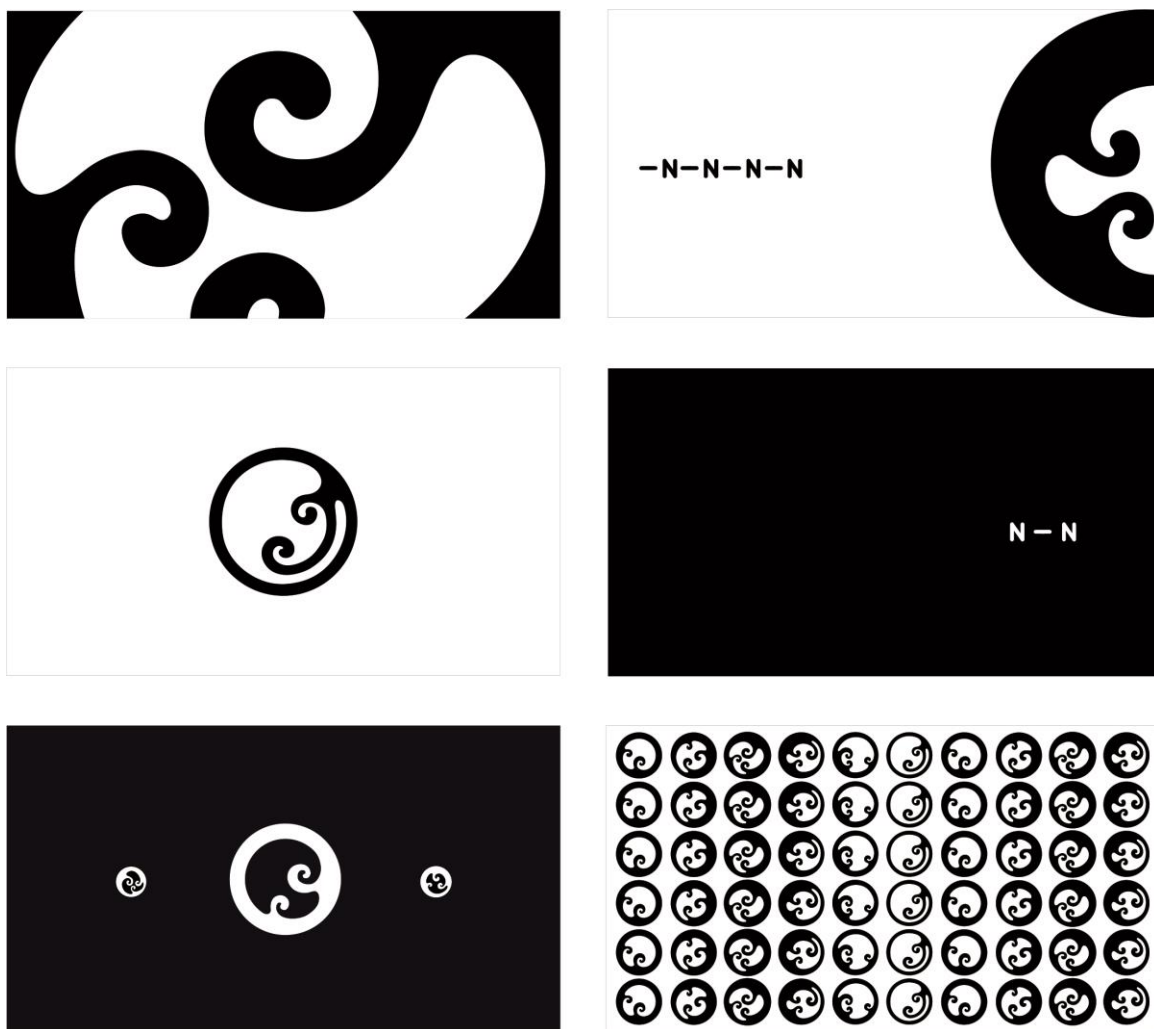


Рисунок 3.63 – Малые печатные формы (визитки) со знаком-индексом на основе круга – варианты (учебные проекты студентов)

Вопросы для самопроверки

1. Конвенциональные знаки-индексы.
2. Базовые формы знаков и их символика. Круг, квадрат, прямоугольник, треугольник.
3. Пластические приемы формообразования знаков.
4. Структуры в знаковых системах.
5. Коллаж, комбинаторика в знаках.
6. Принципы и приемы организации серий знаков.
7. Модульные сетки и конфигураторы.

4 ЗНАКИ-ИНДЕКСЫ КАУЗАЛЬНЫЕ (ИНДЕКСЫ-«СИМВОЛЫ»)

4.1 Свойства индексов-«символов»

Индексы-«символы» построены по каузальному принципу индексальности в знаках. Изначально снятые с природных или предметных объектов визуальные пластические и формальные признаки и свойства, визуализируются в знаковой форме с целью передачи свойств и качеств, характеристик объекта. Это свойство быть динамичным или статичным, легким или тяжелым, грустным или веселым, громко звучащим или беззвучным и так далее. Признаки визуализации знаков в категории индекс-«символ» по характеристикам могут быть чрезвычайно разнообразны и ограничены лишь требованиями к семантике знака и фантазией дизайнера. Ассоциативно-формальные свойства знаков усиливают семантику, делают эмоциональную привязку на уровне подсознания, влияют на впечатление, вызывают многочисленные связи с характеристиками референса. Смысл сообщения осознаётся, если связь выстраивается на уровне подсознания.

Каузальные знаки-индексы – индексы-«символы» – индексы, на основе следственно-причинной (каузальной) связи между означаемым и означающим в знаке.

Задания по теме индексы-«символы» определяются по основным каналам восприятия человека – аудиальный, визуальный, тактильный, обонятельный, вкусовой и кинестетический как восприятие движения, а также по восприятию смыслов понятийно-ментального и эмоционального характера.

Для выявления семантики знаков, в которых невозможно установить каузальную связь с референсом, так как она не существует или трудно уловима, например, для нанотехнологий, движения невидимых или несуществующих объектов, визуализации чувств и тому подобное, необходимо найти абстрактные формальные связи с другими явлениями и предметами на основе общности, имеющими метафорическую связь с первыми, схожесть по признакам важным для смысла референса, и уже через визуальные характеристики этих объектов передавать смысловые характеристики референса.

Идею визуализации смыслов сформулировал немецкий художник и дизайнер Антон Штанковски (1906–1998). Штанковски называют визуалистом, понимая под визуализированием попытки **сделать зримыми понятия, идеи, ход событий, преобразовать невидимые механизмы и функции в образы, перевести «реальные или мысленные упорядоченные поля»** в схематические или смоделированные представления систем, изобрести знаки для невещественных понятий [42]. В своем творчестве Штанковски применял способы изображения и передачи

информации, используемые в современных естественнонаучных исследованиях и технологиях: таблицы, диаграммы, модели.

Но одной лишь визуальной передачи мысли и информации недостаточно – необходимы не только усилия мысли, но и **визуальная эстетика и художественная фантазия**. «Найти, упростить, конкретизировать и очеловечить – это движущие факторы моей работы. При этом последнее – воплотить, персонифицировать – является самым трудным. Большей частью это осуществляется с помощью эстетического процесса, который связан с порядком. Нельзя персонифицировать, создавая хаос» – писал Штанковски. Штанковски визуализирует такие естественные состояния и процессы, как течение времени, рост, размножение, соединение друг с другом, кристаллизация, внедрение друг в друга, диффузия, а также те абстрактные, трудно понимаемые процессы, которые образуют сегодняшнюю жизнь века высоких технологий, как, например, обработка данных, спутниковая связь (рис. 4.1) [42].



Рисунок 4.1 – Проекты Антона Штанковски

Современные знаки должны на первоначальном уровне восприятия передать такие важные и необходимые для потребителя смыслы – контактность, дружелюбие, развитие, открытость, взаимное уважение, динамизм, уверенность, эмоциональность и качество технологических процессов – цикличность, экологичность, устремленность в будущее, надежность и пр. Это возможно сделать уже на уровне формального восприятия через композиционно-пластические приемы визуализации и параллели с денотатами (рис. 4.2).

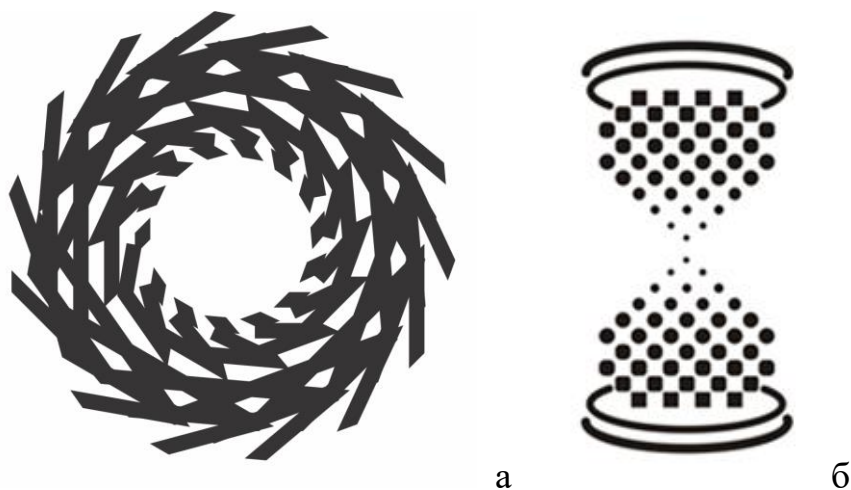


Рисунок 4.2 – Примеры визуализации: а – электромеханическая обработка; б – ход времени (учебные проекты студентов)

4.2 Разработка индексов-«символов»

Задание 1.

1.1 Разработка 4–5 индексов-«символов» движения – выполнить знаки, которые ассоциируются с технологическими или природными процессами движения, такими как цикличность, вихревое взаимодействие, последовательность разнообразных действий таких как сборка, обработка, литье и пр., а также тем, связанных с движением транспорта – полет, взлет, парение, круговое, волнообразное, спиралевидное, поступательное движение, и т. д. (рис. 4.5–4.6, 4.20). Создание антонимов движений поможет активизировать «символ» на основе дуальности восприятия форм. Взлет/падение, соединение/распад, скольжение/торможение, сжатие/расширение – понимание сущности каждого и их отличия в группе антонимов помогает выразить характеристику движения наиболее точно.

1.2 Разработка 4–5 индексов-«символов» звуков – выполнить знаки, которые передают природные, технические или музыкальные звуки. Аудиальный канал восприятия один из основных способов по-

знания мира человеком, и передача в знаке крика, шепота, скрежета, музыкального звучания, громкости, яркости, мелодичности или диссонанса звуков помогает не только увидеть знак визуально, но и «услышать» его (рис. 4.10 а, 4.10 г, е, 4.12 а, 4.17, 4.21 б, 4.22, 4.24 г, 4.27 ж, з, и, д, 4.32 а, д). Такие категории как ритм, гармония, направленность, тональность, динамика изменений – все будет способствовать «звучанию» знака и впоследствии ассоциировать знак со звуковыми референсами или помогать смыслу эмоционально. Визуализация музыки ярко представлена в творчестве Василия Кандинского, его композиции и стиль – абстрактный экспрессионизм, являются выражением эмоций, чувств, звучания музыки. Кандинский считал, что «в картине важен не предмет, а цвет и звук!» Именно звучание картин представлялось ему самым важным компонентом композиции. Даже линии прямые, изломанные, кривые свободно волнообразные, зигзагообразные и спиральные звучат по-разному (рис. 4.3). Как маленькие и большие точки, агрессивные и вялые пятна, все они, организованные в определенном порядке, способны создать звучание симфонического оркестра или просто звук горна [18].

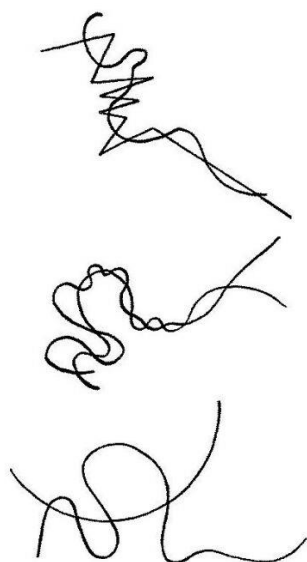


Рисунок 4.3 – Примеры звучания сочетания кривых и ломаных линий из книги В. Кандинского «Точка и линия на плоскости»

Яркий пример звука и движения представлен в знаке Nike (рис. 4.4). Первоначально марка была представлена как «лента», но позже ее стали называть swoosh (свист рассекаемого воздуха), так как это название точно символизирует материал, из которого Nike изготавливает спортивную обувь. Знаменитая «галочка» одного из самых известных и любимых из спортивных брендов в мире – Nike, хорошо известная и любимая, довольно слабо стартовала в качестве логотипа, и как в любой великой истории, прошла путь от скромного начала до невероятного будущего [37].

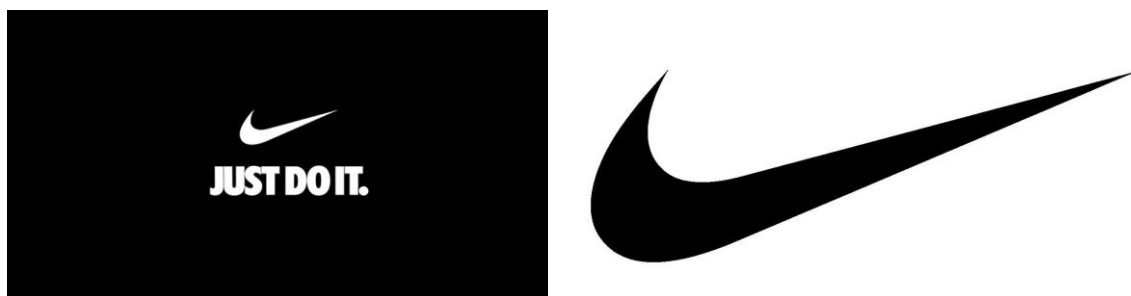


Рисунок 4.4 – Знак Nike

1.3 Разработка 3–4 индексов-«символов» запахов – выполнить знаки, которые передают запахи. Обонятельный канал восприятия неосознанно влияет на самочувствие человека и его настроение, достоверно, что и на выбор партнера влияет запах, следовательно, ощущение запаха, цветочного, свежего или терпкого насыщенного или другого в контексте темы, будет способствовать соответствующему настроению и действовать психоэмоционально (рис. 4.20, 4.24 ж, 4.28 а.). Актуальны такие знаки, как в области производства парфюмерных и косметических продуктов, так и для предприятий питания, так и в целом для создания эмоционального настроения для других референсов.

1.4 Разработка 3–4 индексов-«символов» вкусов – выполнить знаки, которые передают вкусы. Быть вкусным или кислым понятия не только их области вкусовых синестезий, но и вполне метафорических (рис. 4.14б, в, ж, 4.19, 4.24к, 4.27, 4.28б, в, 4.31а, 4.32б, в). Поэтому влияние вкусовых качеств знака позволит ассоциировать его с продуктами питания и психическими явлениями в целом. Существует 4 разных вида вкусовых рецепторов – сладкое, кислое, горькое и соленое, анализ их формообразования позволит найти визуальную разницу, а комбинация и синтез элементов определит визуализацию разных комбинированных вкусов.

1.5 Разработка 4–5 индексов-«символов» свойств и качеств – выполнить знаки, которые передают ощущение качества продукта, таких как прочность, легкость, мягкость или хрупкость, подчеркнут направленный характер референса; а свойства и способности к развитию, контакту, взаимодействию переносятся уже не только на продукт, но и на представляющих его производителей (рис. 4.8, 4.9, 4.10 б, в, 4.13, 4.15, 4.16 б, в, 4.23 ж, з, и, 4.25). Сама организация знака по принципу упорядоченности, баланса, связи и гармонии элементов также создает необходимые впечатления.

1.6 Разработка 3–4 индексов-«символов» эмоций и ментальных понятий – выполнить знаки, которые передают радость или печаль, эйфорию или восторг, добродушие, дружелюбие или установление дистанции, открытость, ироничность, все это поможет приятию продукта через эмоциональное восприятие знака (рис. 4.7, 4.11, 4.14 г, е, 4.18,

4.23 а–д, л, 4.24 а–д, 4.24 л–о). Известно, что эмоции действуют на восприятие и принятие решений сильнее, чем логические построения и объяснения. Актуальность эмоционального восприятия продукта через все идентифицирующие средства является аксиомой, а не теоремой для дизайнеров и рекламодателей.

Задания по созданию индексов-«символов» предусматривает разработку конкретной темы в одном знаке, однако наличие динамического подхода и морфинга разных ощущений может способствовать яркому раскрытию темы – появится знак «кислый вкус», «кисло-кисло-сладкий», «сладко-кислый», «кисловатый» и пр.

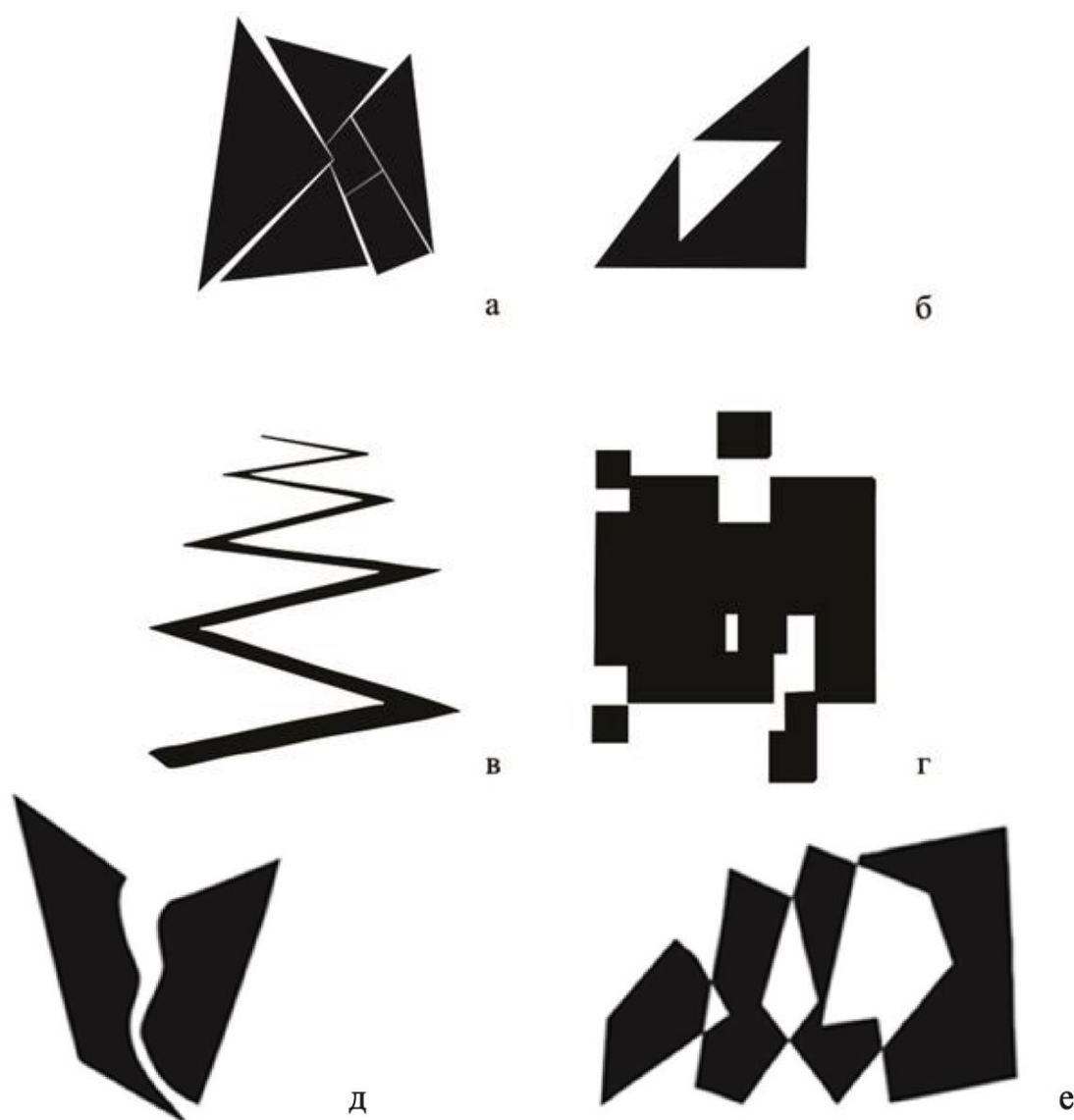


Рисунок 4.5 – Индексы-«символы» движения: а – сжатие;
 б – разгибание; в – зигзагообразное, уходящее вдаль;
 г – распад, д – выплескивание; е – сжатие
 (учебные проекты студентов)

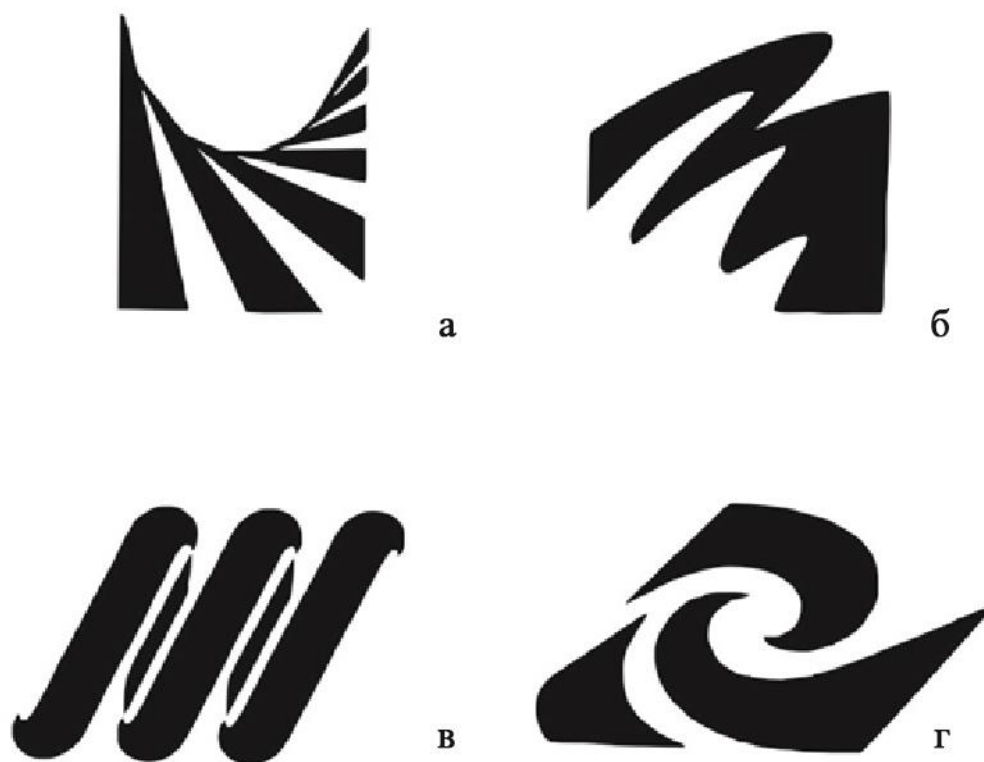


Рисунок 4.6 – Индексы-«символы» движения: а – протекание;
 б – торможение; в – раскладывание; г – раскручивание
 (учебные проекты студентов)

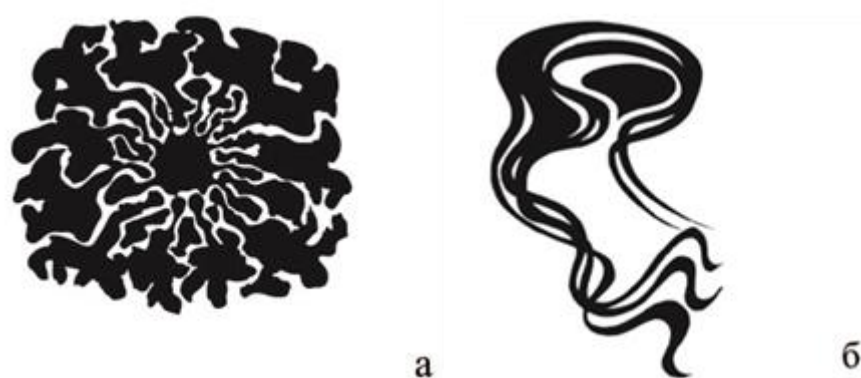


Рисунок 4.7 – Индексы-«символы» качеств и понятий: а – ужас, жар;
 б – насмешка, язвительность (учебные проекты студентов)

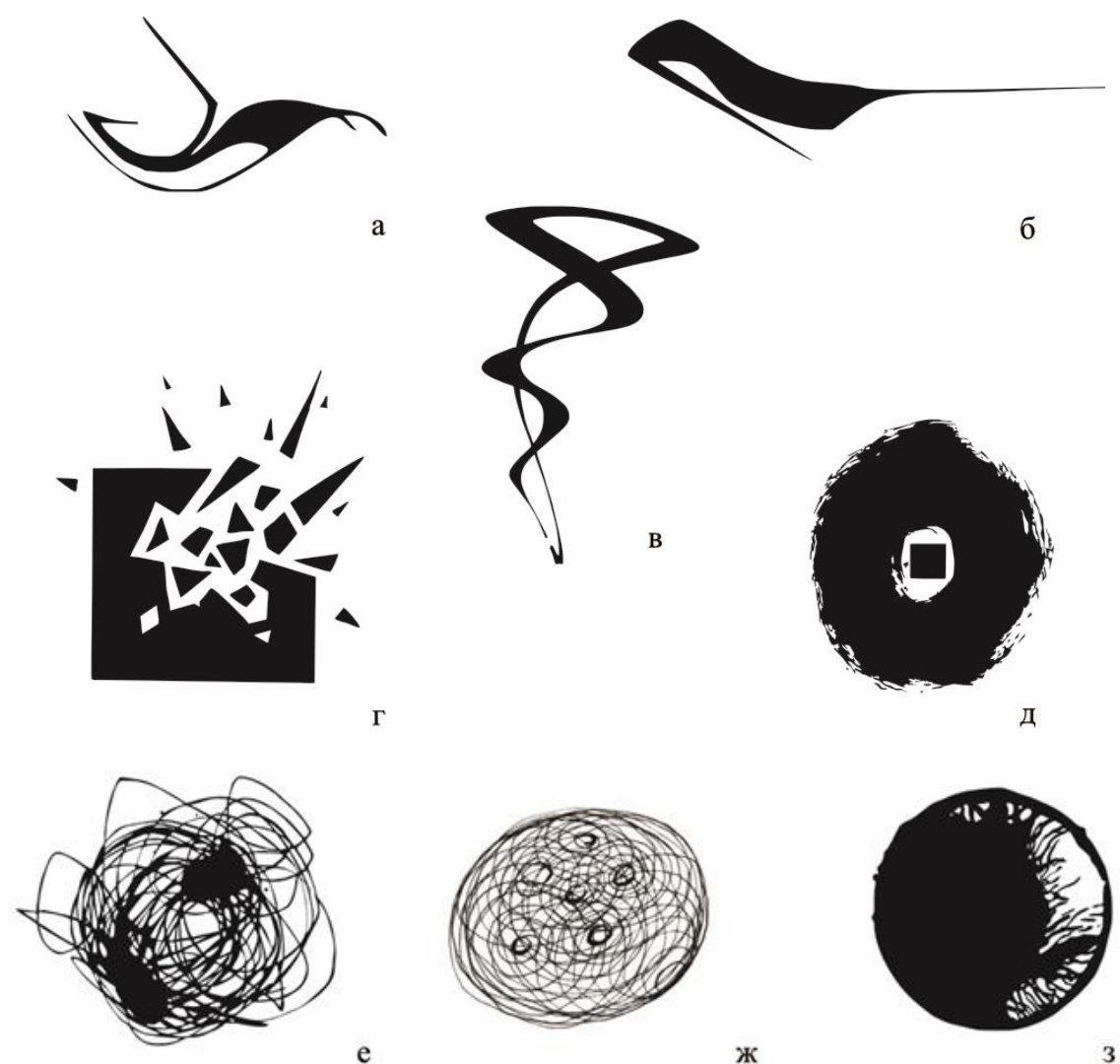


Рисунок 4.8 – Индексы-«символы» качеств и понятий: а – гибкость; б – колкость; в – притворство; г – взрыв; д – противопоставление; е – взвинченность; ж – мышление; з – поглощение (учебные проекты студентов)

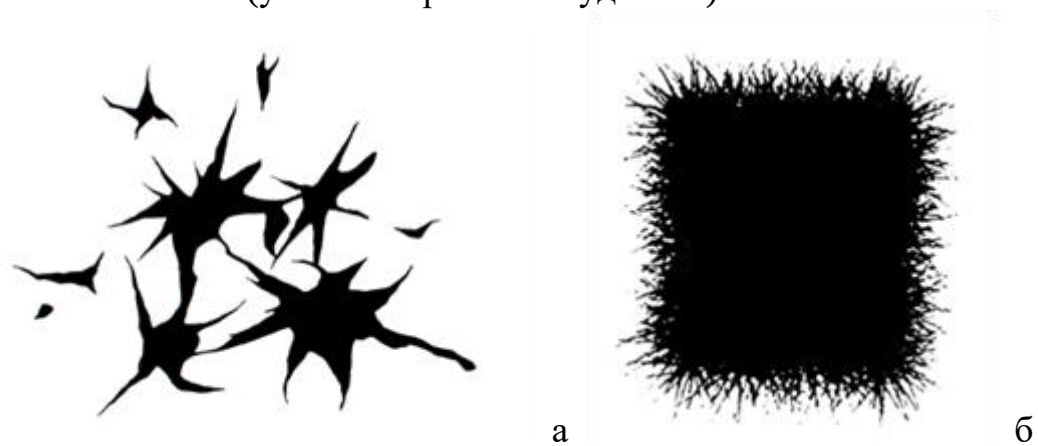


Рисунок 4.9 – Индексы-«символы» качеств и понятий: а – всплески; б – магнитное притяжение (учебные проекты студентов)



а



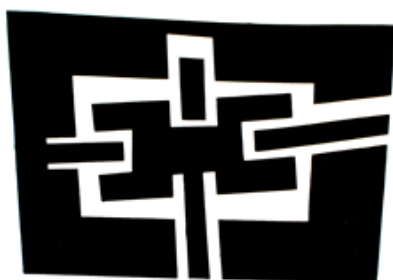
б



в



г



д



е

Рисунок 4.10 – Индексы-«символы» звука, качеств и понятий:
а – выкрик; б – слишком горячий кофе; в – конфликт; г – свист;
д – вход вовнутрь; е – звук электрической пилы
(учебные проекты студентов)

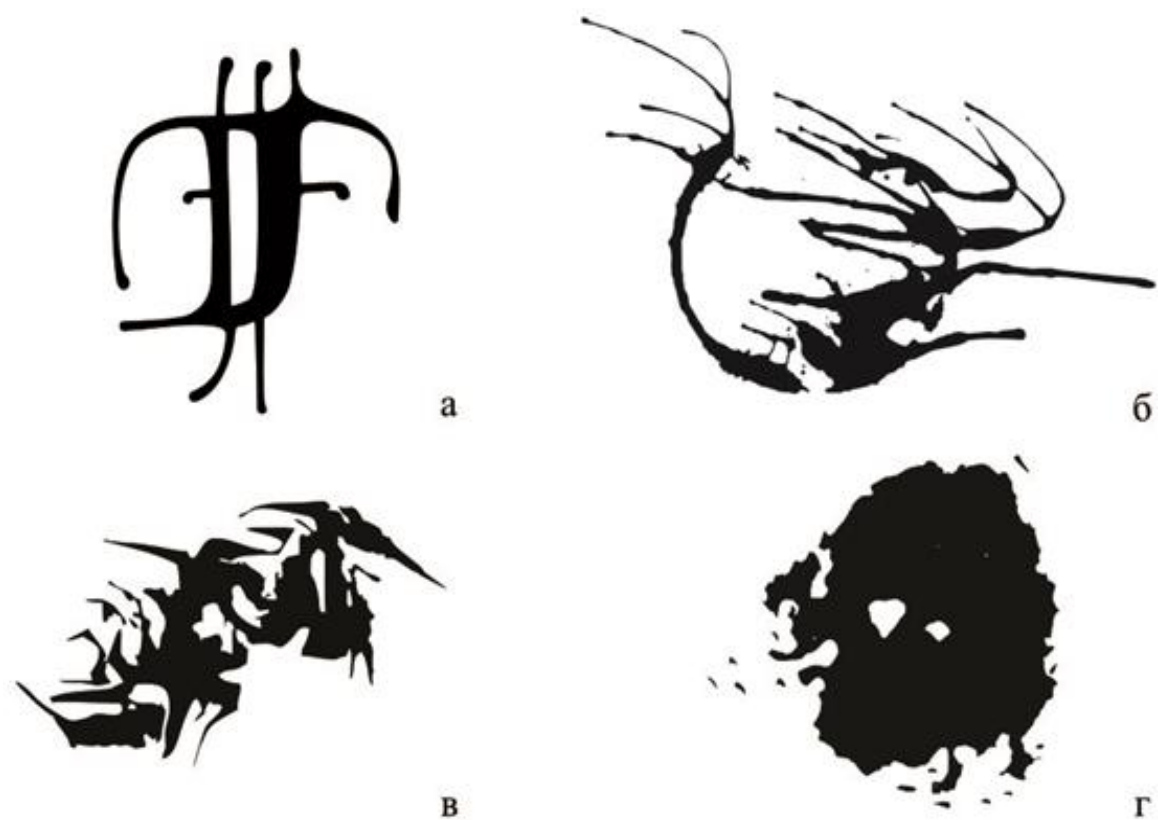


Рисунок 4.11 – Индексы-«символы» качеств и понятий: а – притворство; б – всплеск эмоций; в – ехидство; г – страх (учебные проекты студентов)

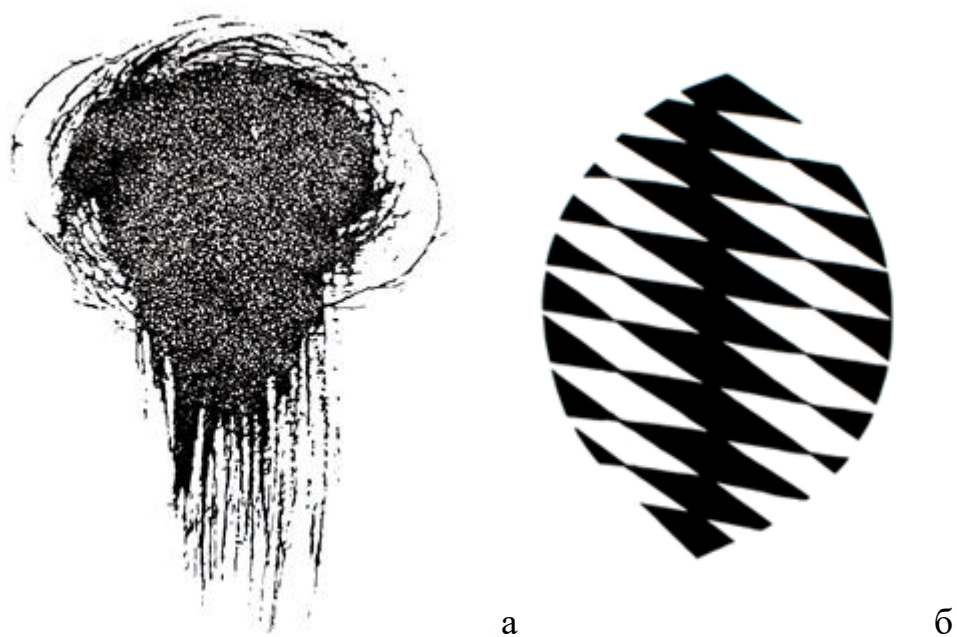


Рисунок 4.12 – Индексы-«символы» звука и понятий: а – жужжание роя пчел; б – вибрация (учебные проекты студентов)

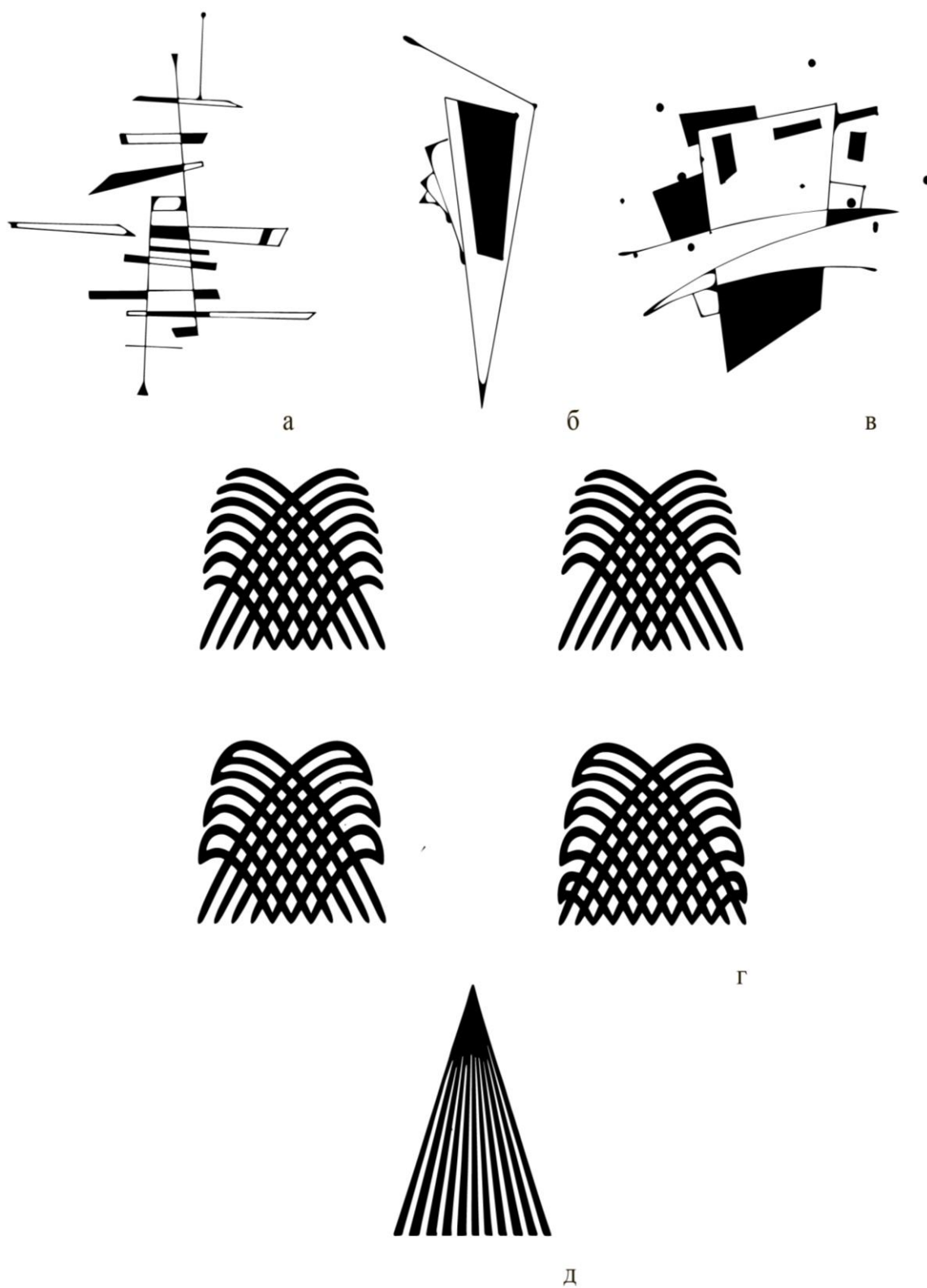


Рисунок 4.13 – Индексы-«символы» понятий и движения:
а – нахождение внутреннего баланса; б – выпуск внутреннего давления;
в – изменение сущности; г – организация структурного порядка;
д – стремление вверх (учебные проекты студентов)



Рисунок 4.14 – Индексы-«символы» понятий и вкусовых ощущений:
 а – отстранение; б – вкус лаврового листа; в – сладкий вкус;
 г – хитрость; д – движение рук на клавиатуре при печати текста;
 е – податливость; ж – вкус приторного крема
 (учебные проекты студентов)

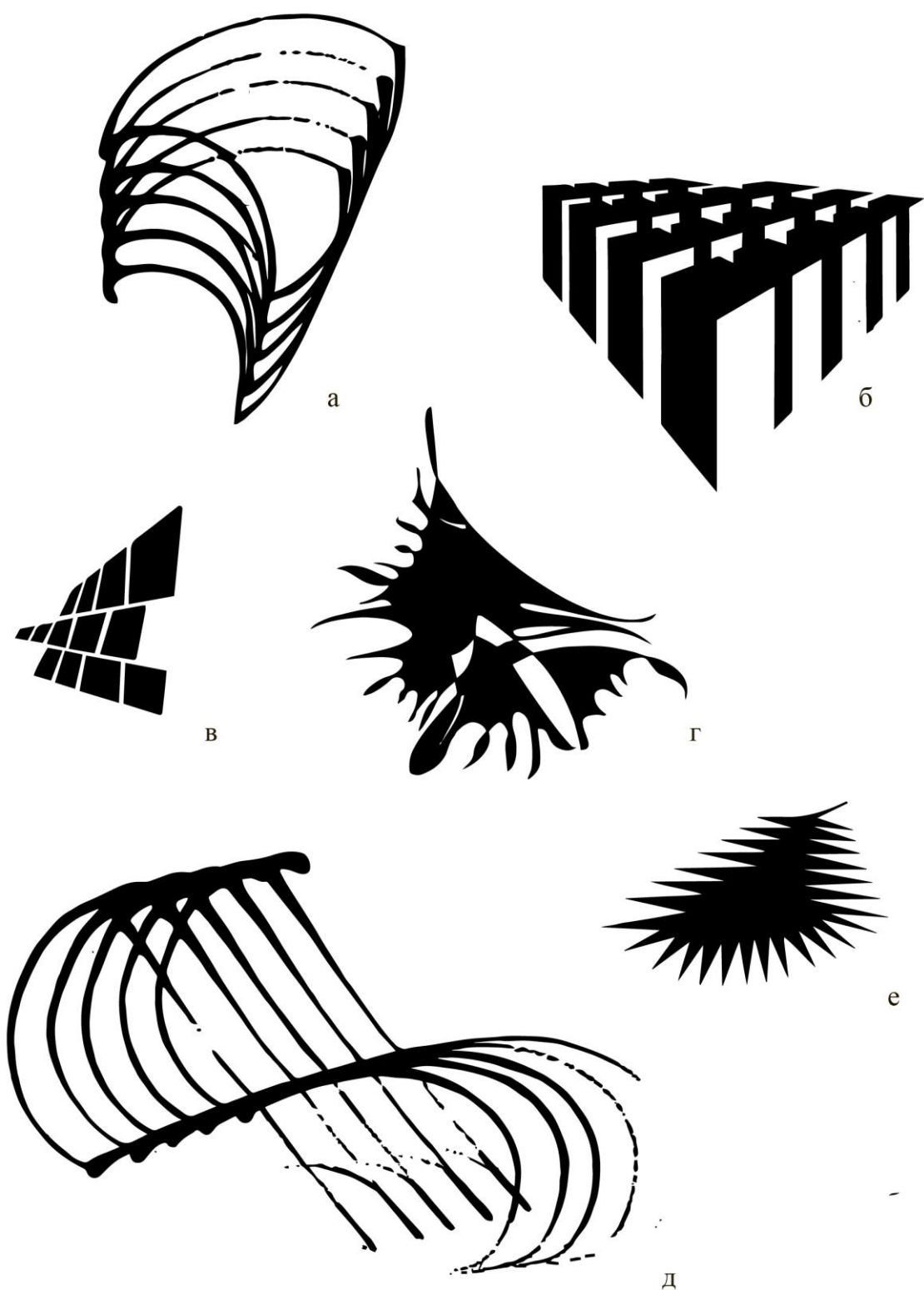


Рисунок 4.15 – Индексы-«символы»: а – замкнутость;
 б – организованность; в – встраивание; г – ехидство; д – натянутость;
 е – колючесть (учебные проекты студентов)

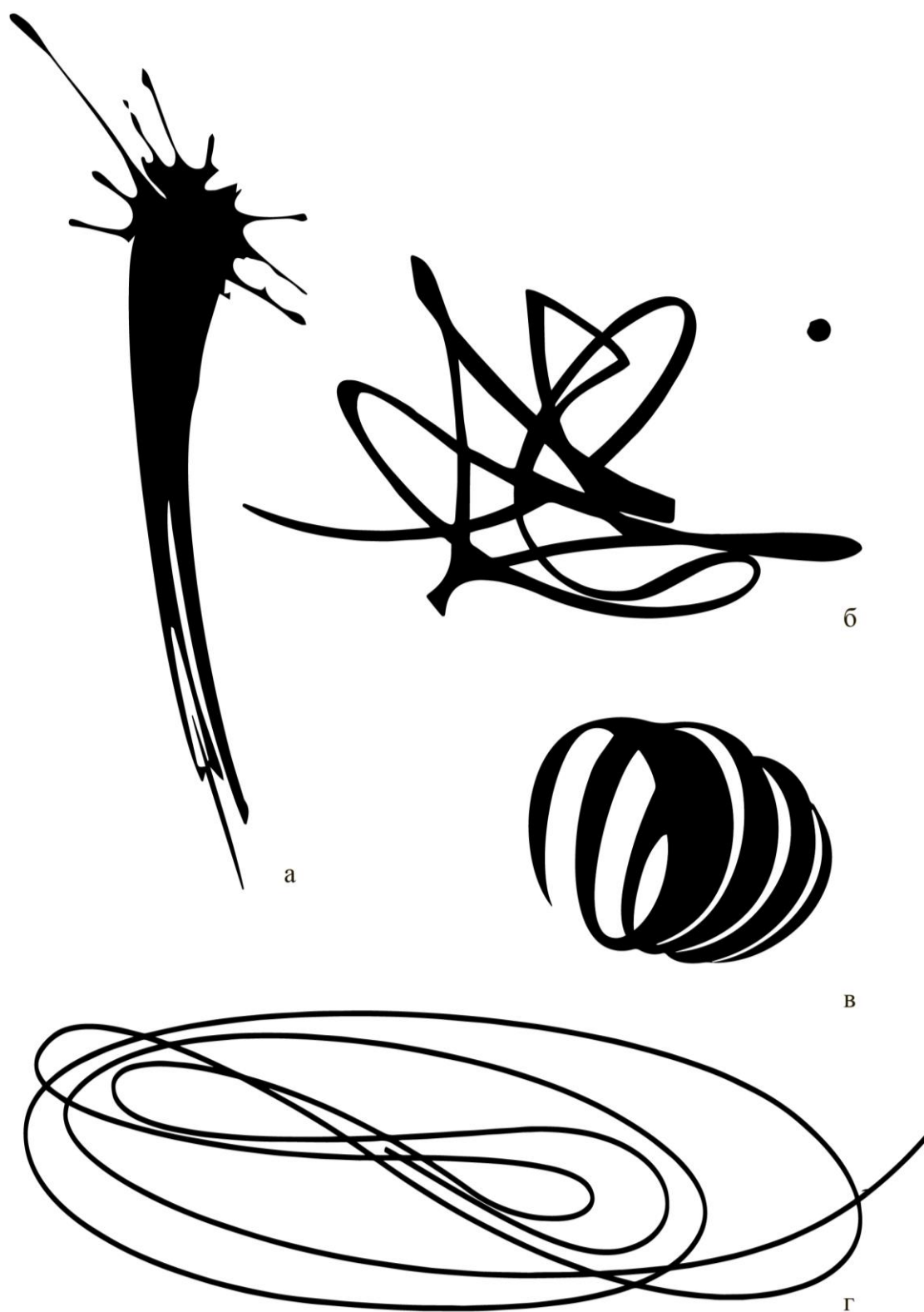


Рисунок 4.16 – Индексы-«символы»: а – подъем эмоций;
б – запутанность; в – цикличность; г – полет мухи
(учебные проекты студентов)

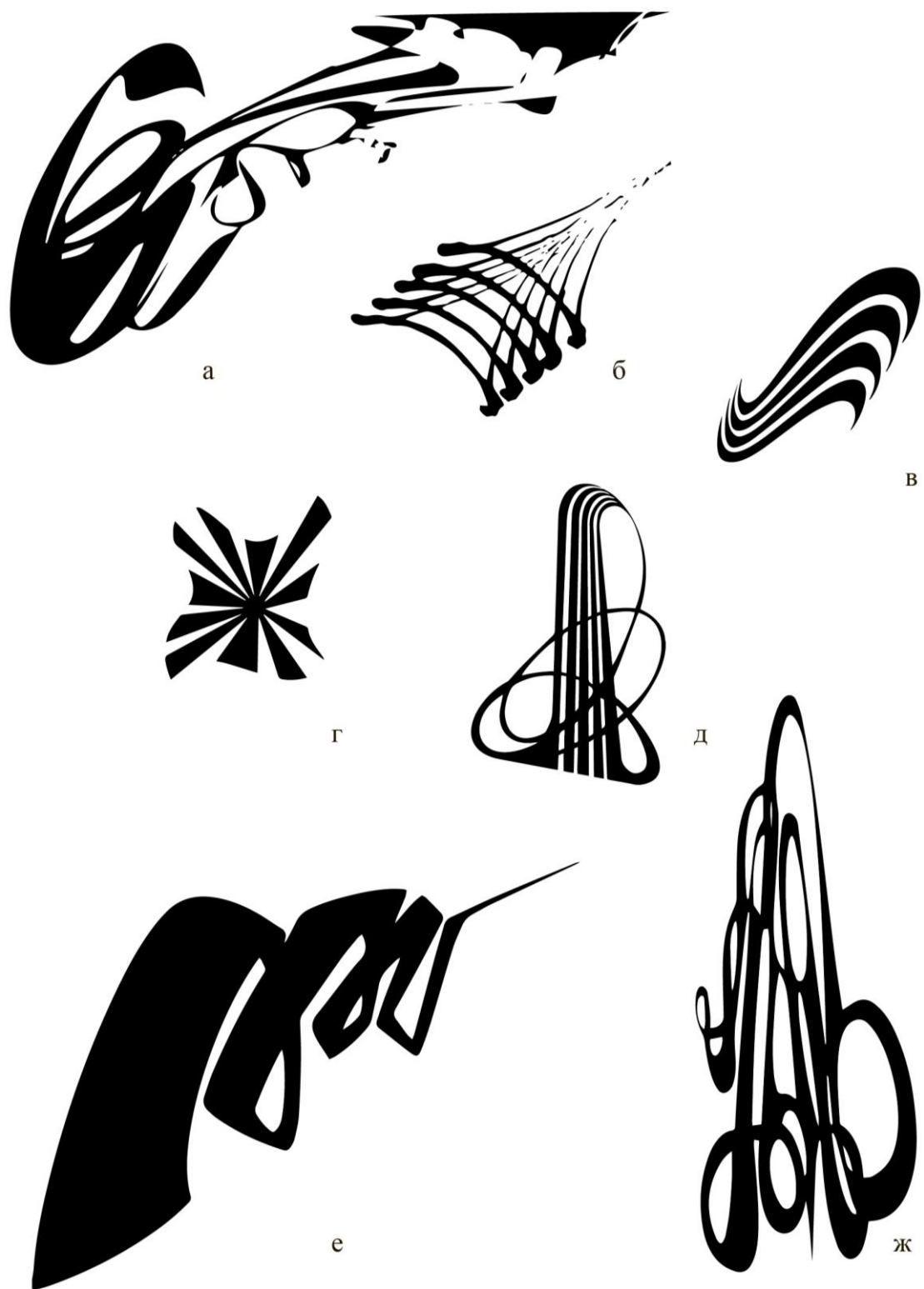


Рисунок 4.17 – Индексы-«символы»: а – звук вылетающей пробки от шампанского; б – эхо; в – гул метро; г – звук фотовспышки; д – звуки органа; е – утренний крик петуха; ж – звуки органа (учебные проекты студентов)

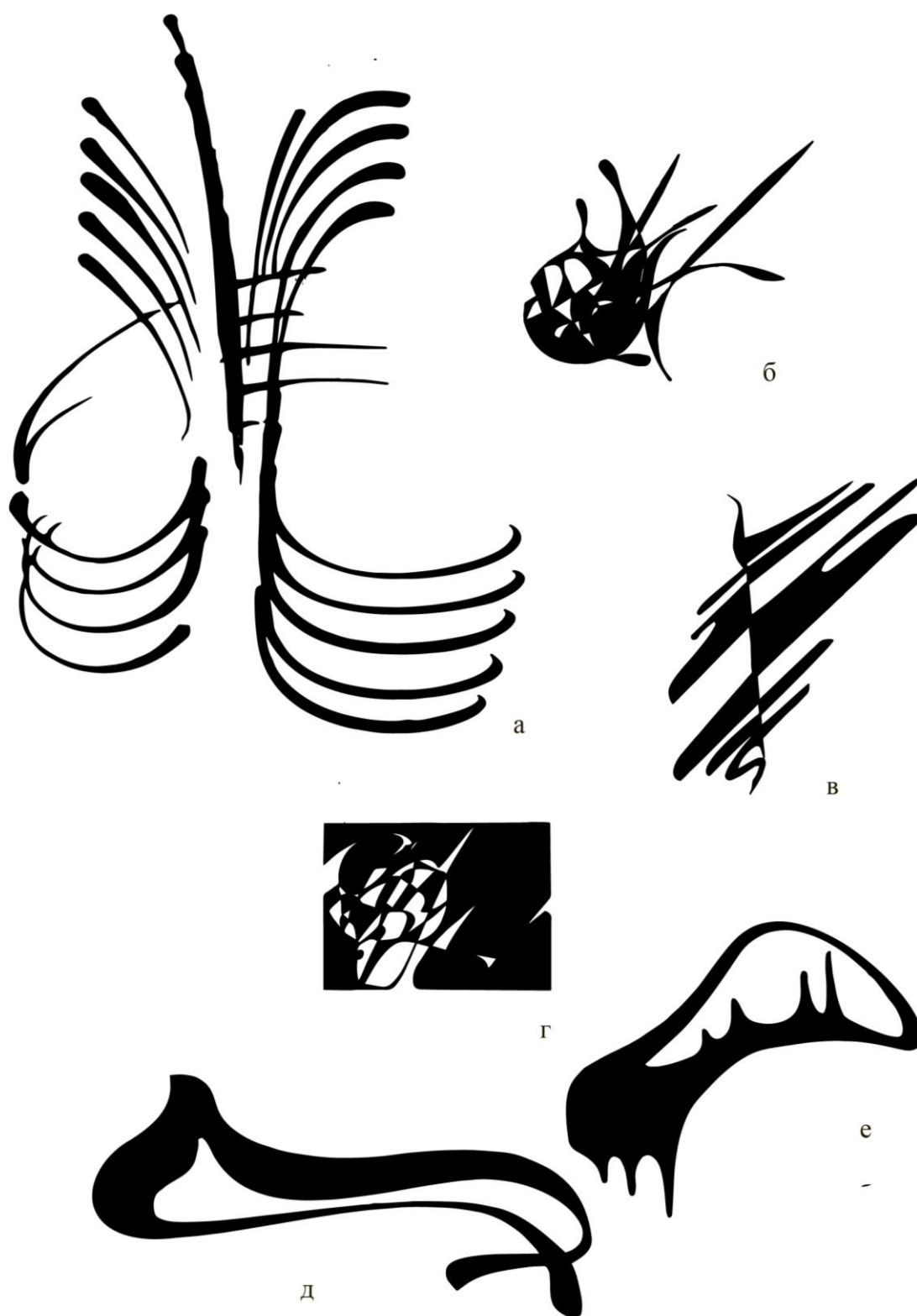


Рисунок 4.18 – Индексы-«символы»: а – эйфория; б – злость; в – сомнение; г – внутреннее беспокойство; д – усталость; е – апатия (учебные проекты студентов)

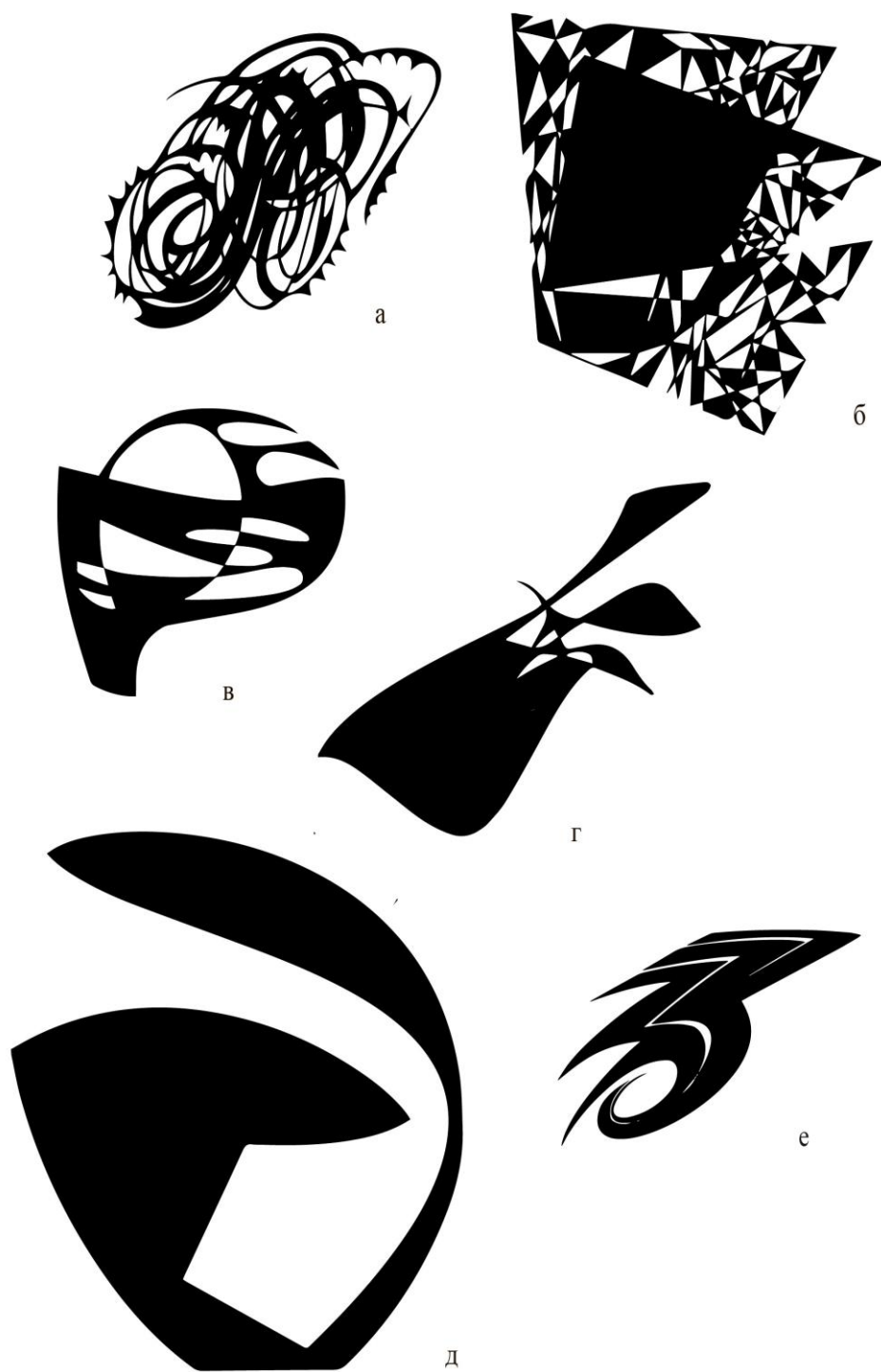


Рисунок 4.19 – Индексы-«символы»: а – вкус моркови по-корейски;
 б – вкус вафель с начинкой; в – вкус чая; г – вкус соли;
 д – кофе с молоком без сахара; е – вкус перца чили
 (учебные проекты студентов)



Рисунок 4.20 – Индексы-«символы»: а – уксус; б – запах весны;
 в – запах ландыша; г – ощущение свежести после дождя;
 д – пряный запах; е – запах бензина
 (учебные проекты студентов)



Рисунок 4.21 – Индексы-«символы»: а – падение; б – звук сверления;
 в – движение в разные стороны; г – мягкое падение;
 д – парение; е – взлет
 (учебные проекты студентов)

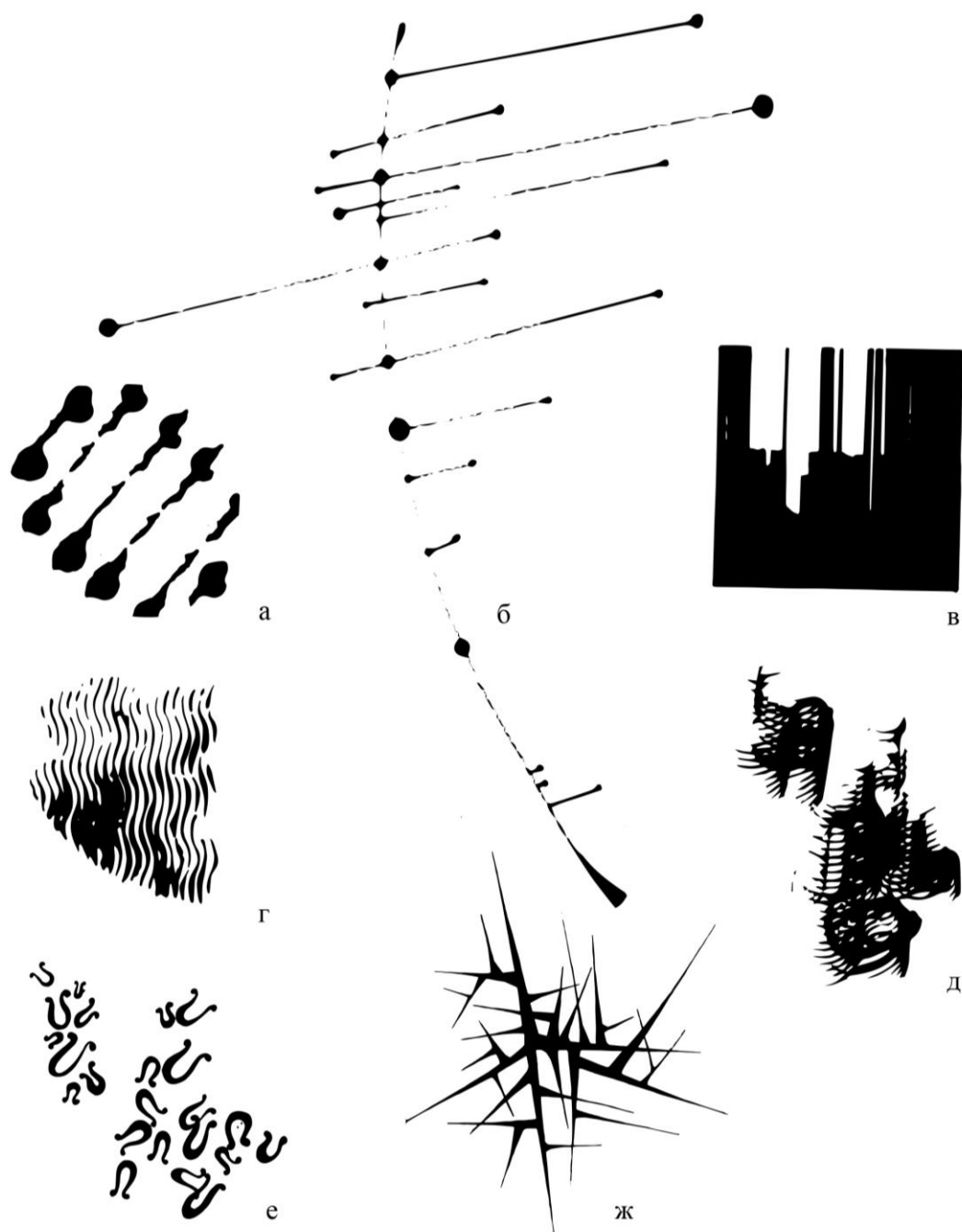


Рисунок 4.22 – Индексы-«символы»: а – повтор звуков да-да-да; б – звуки – стежки нитки с иглой как нахождение баланса; в – звуки города; г – звук арфы; д – покашливание, кашель; е – быстрый разговор в транспорте; ж – неприятный разговор, злая колкость (учебные проекты студентов)

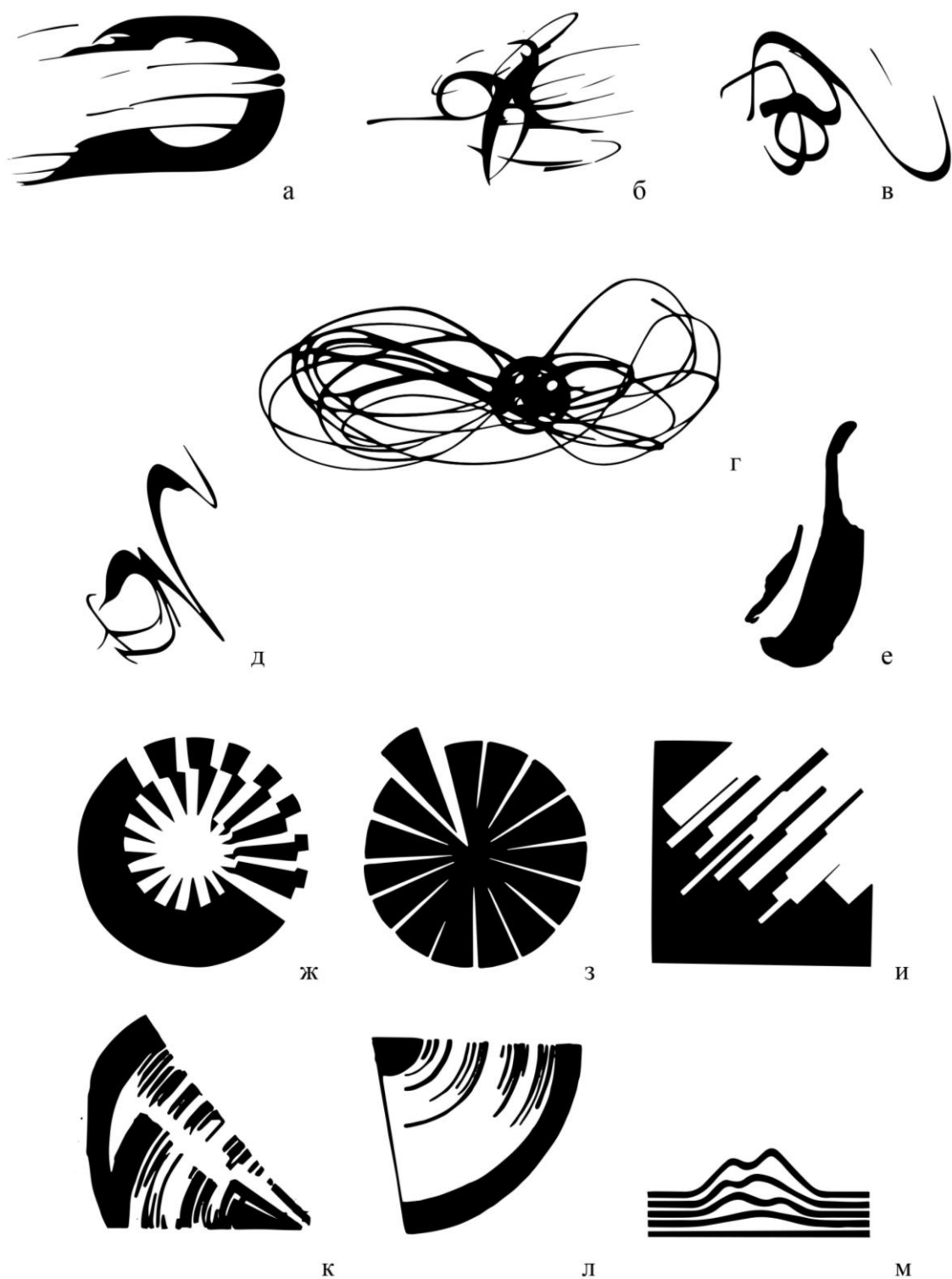


Рисунок 4.23 – Индексы-«символы»: а – изменение мнения; б – бьется как птица крыльями; в – захват мнения; г – влияние на окружающих; д – предосторожность; е – вкус масла; ж – структурирование проблемы; з – встраивание в систему; и – вылет из проблемы; к – отклонение; л – выход мрачных мыслей; м – всплески
(учебные проекты студентов)

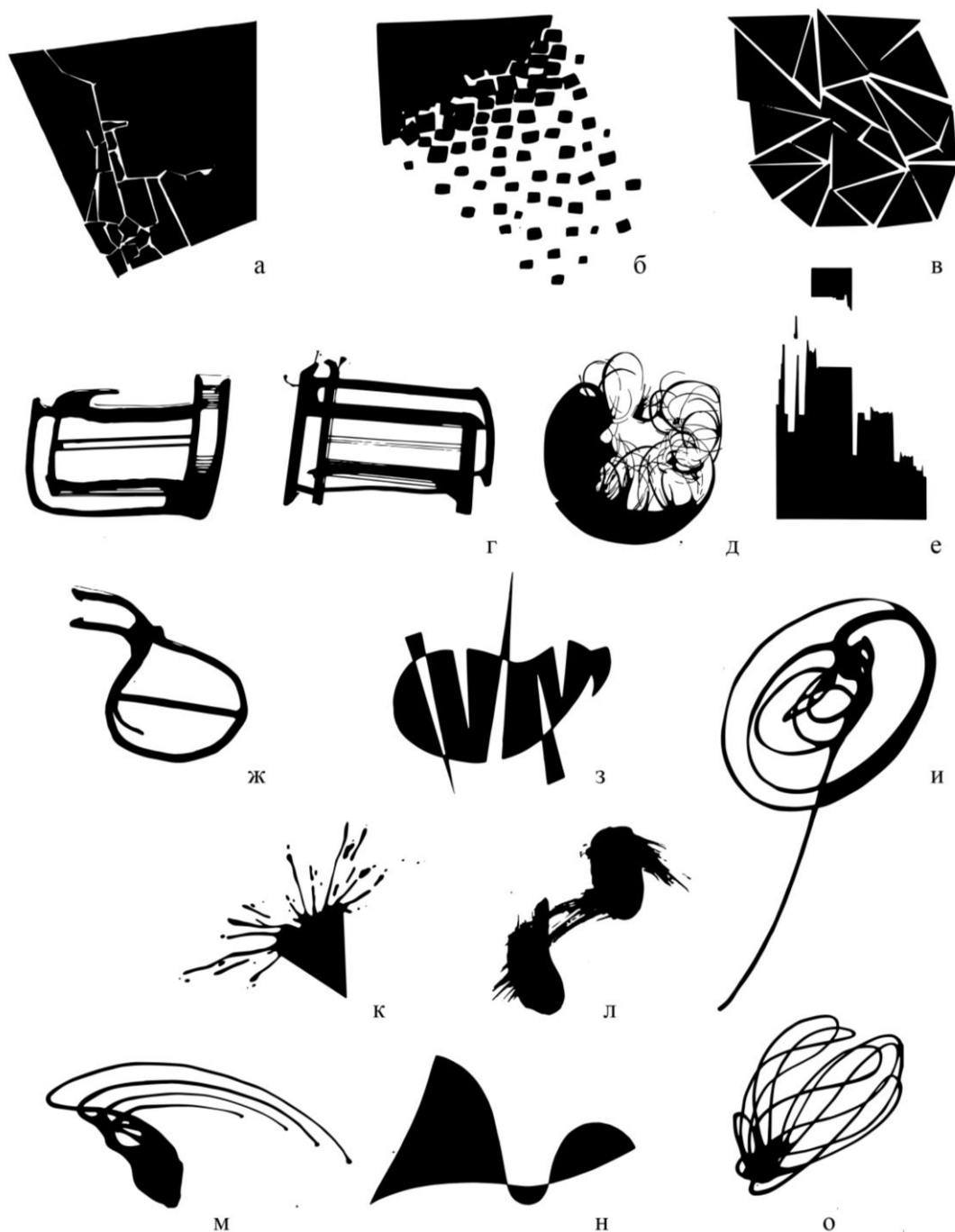


Рисунок 4.24 – Индексы-«символы»: а – внутреннее давление, сжатие;
 б – рассыпание сахара; в – на грани разрушения; г – скрип кровати;
 д – рождение идеи; е – отрыв; ж – запах чеснока; з – рассечение
 злостью; и – радость; к – кисло-сладкий вкус; л – деление клеток;
 м – отдача; н – умиротворение, засыпание; о – внутренняя ловушка
 (учебные проекты студентов)

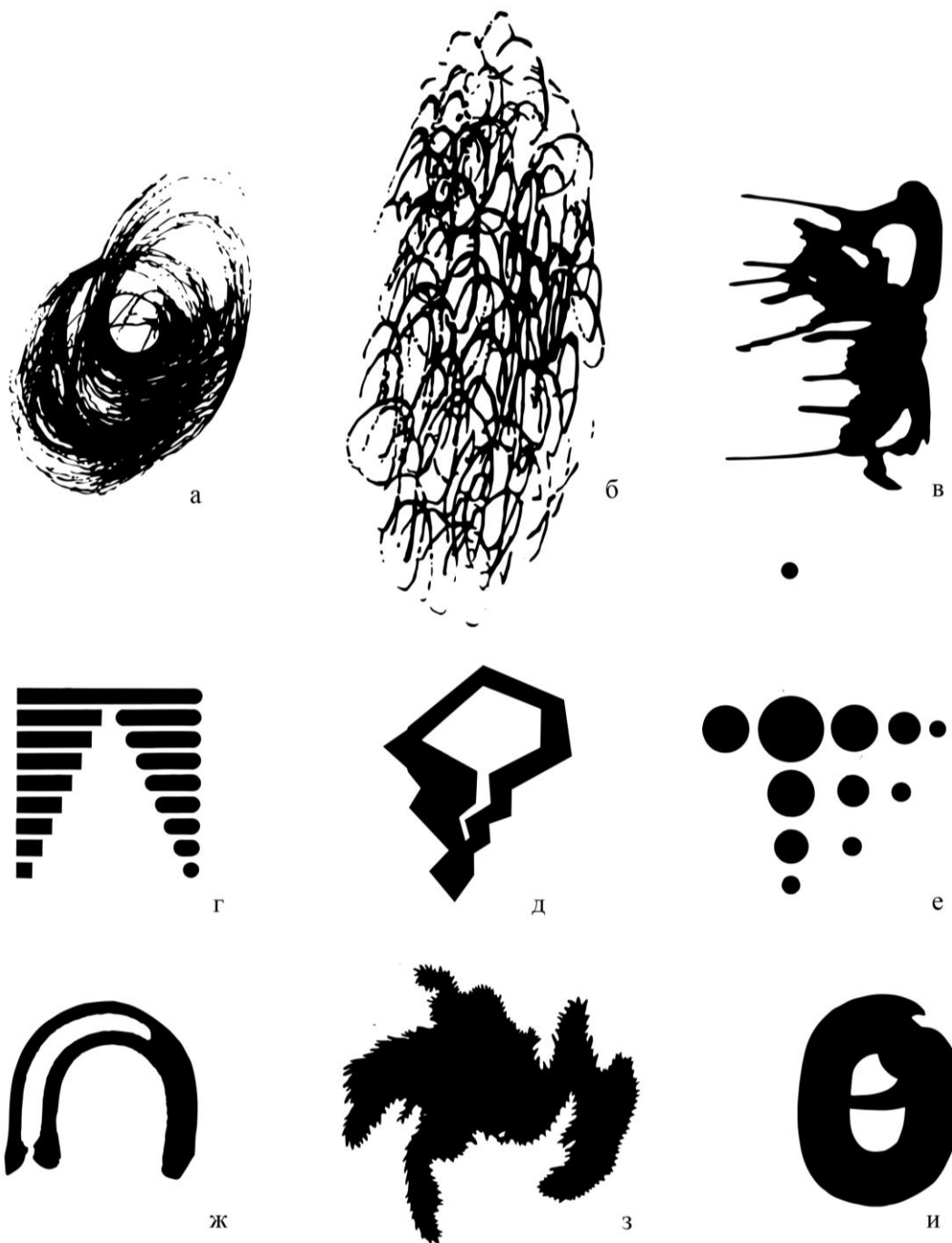


Рисунок 4.25 – Индексы-«символы»: а – ощущение клок волос;
 б – ощущение шерсти обросшей собаки; в – навстречу проблемам;
 г – взаимодействие; д – монолог; е – взаимоотношения в коллективе;
 ж – раскрытие пружинки; з – внутреннее заледенение;
 и – запрет, молчание
 (учебные проекты студентов)

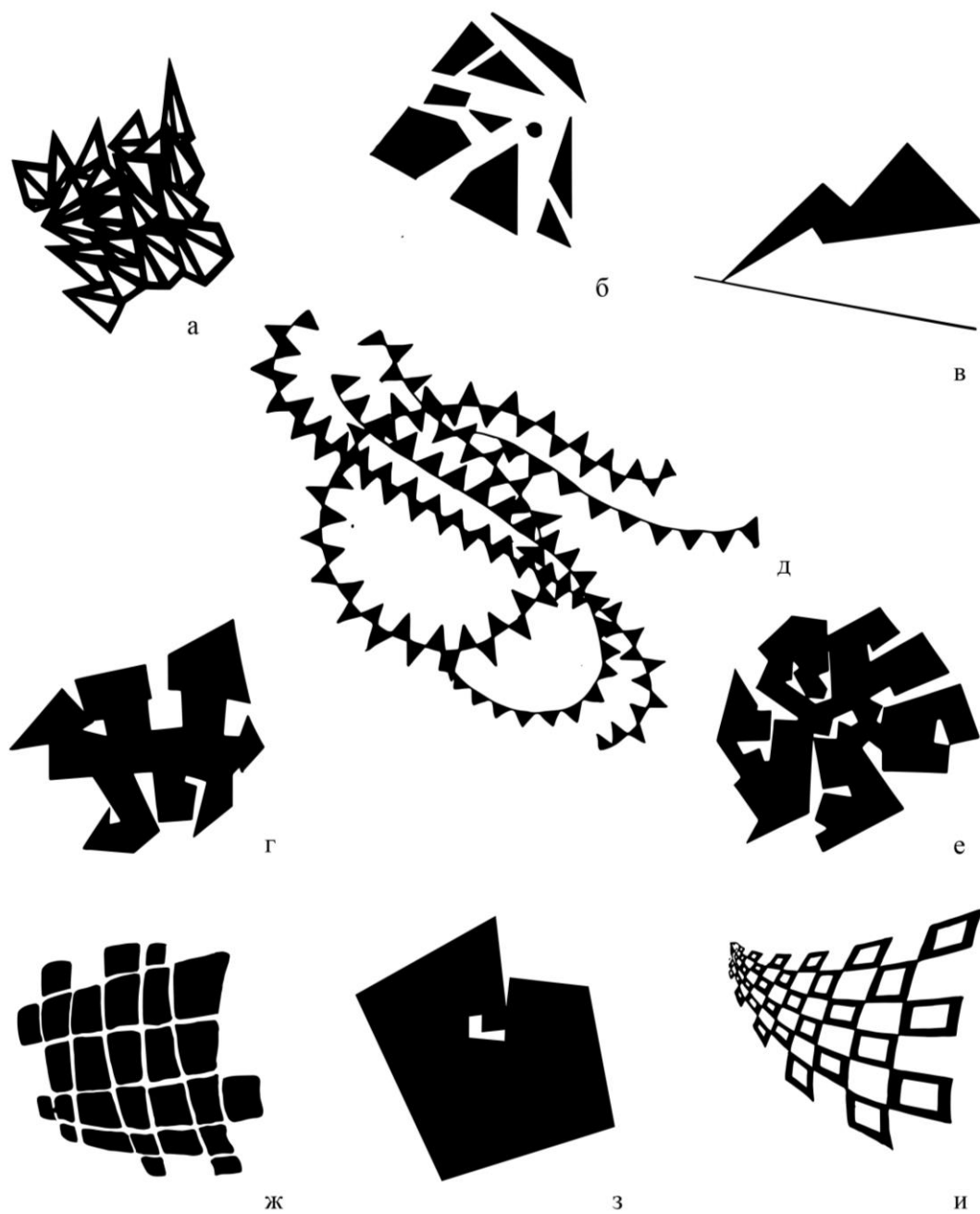


Рисунок 4.26 – Индексы-«символы»: а – ожесточение;
 б – в центре событий; в – удержание равновесия; г – холод;
 д – поиск решения проблемы; е – холод; ж – эластичное;
 з – свет в конце проблемы; и – технологии
 (учебные проекты студентов)

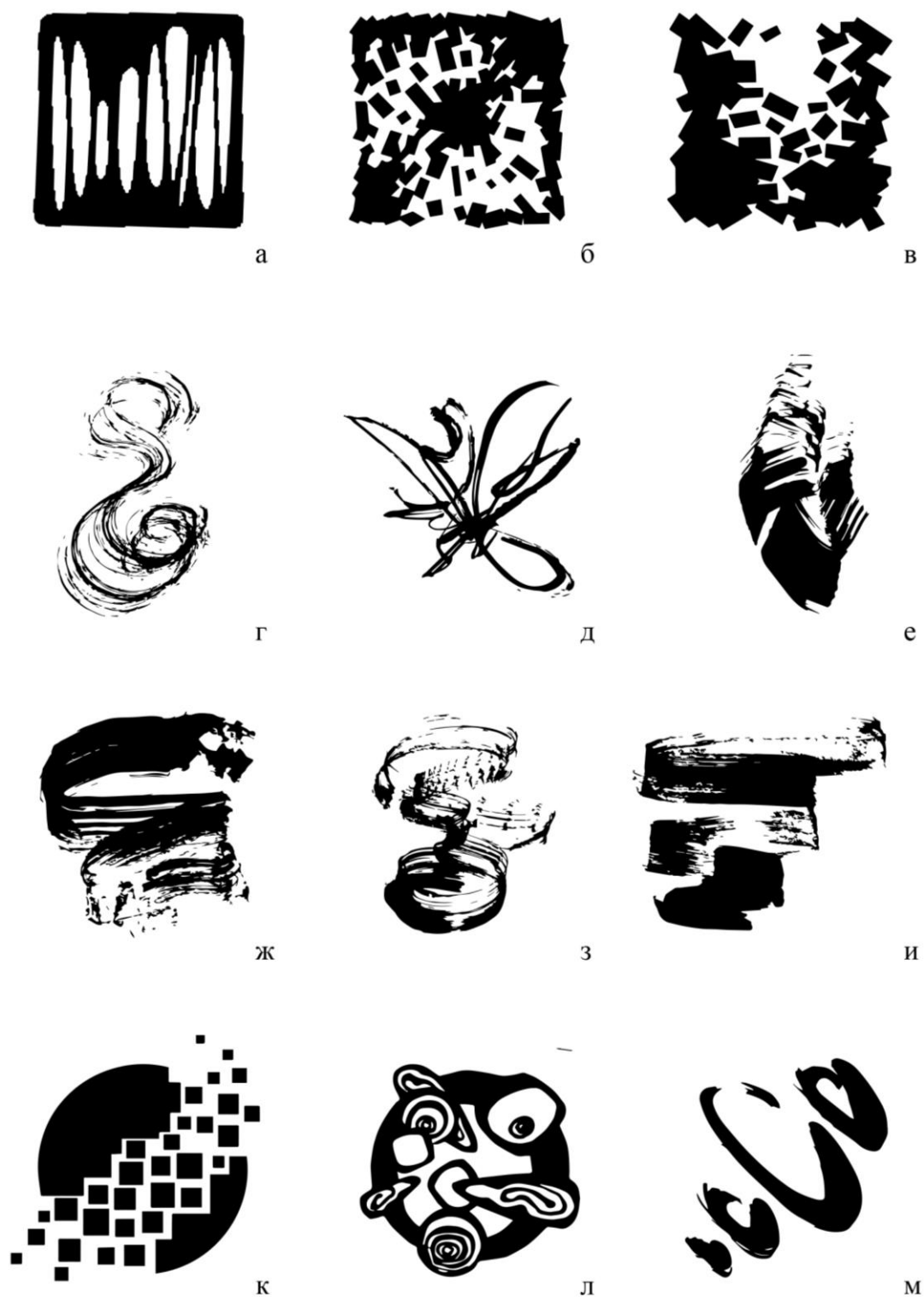


Рисунок 4.27 – Индексы-«символы»: а – совесть; б – концентрация; в – разрушение; г – запах сигарет с ментолом; д – резкие дешевые духи; е – запах прелых листьев; ж, з, и – жужжание; к – переход в другое качество; л – обмен мнениями; м – выхлоп газа (учебные проекты студентов)



Рисунок 4.28 – Индексы-«символы»: а – запах плесени;
 б – вкус перекисшей клубники; в – вкус горчицы; г – звук рисования
 фломастерами; д – страх; е – появление паники
 (учебные проекты студентов)

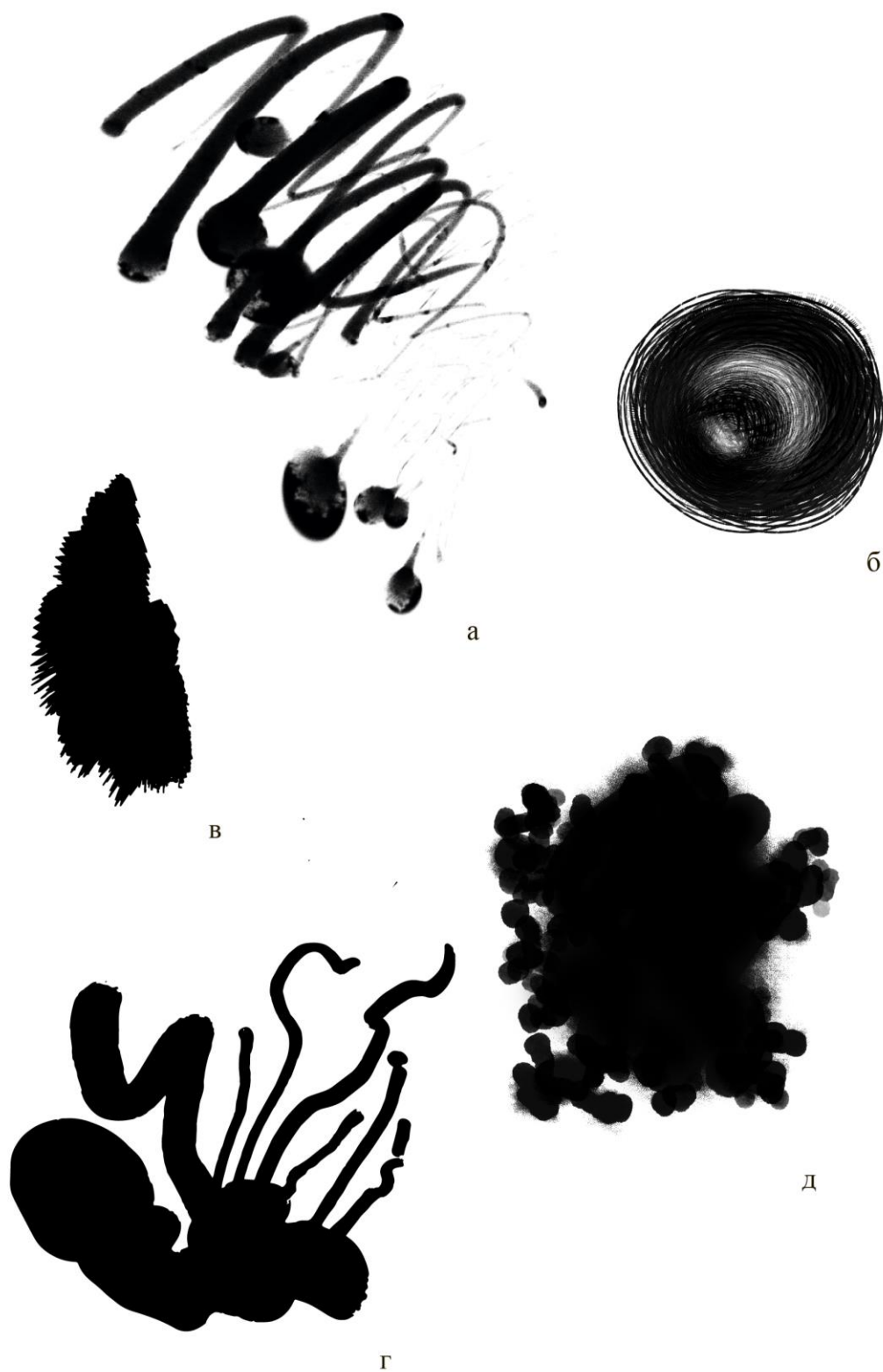


Рисунок 4.29 – Индексы-«символы»: а – взволнованность; б – звук в трубе; в – влажная материя; г – грибные споры; д – чернильный запах (учебные проекты студентов)

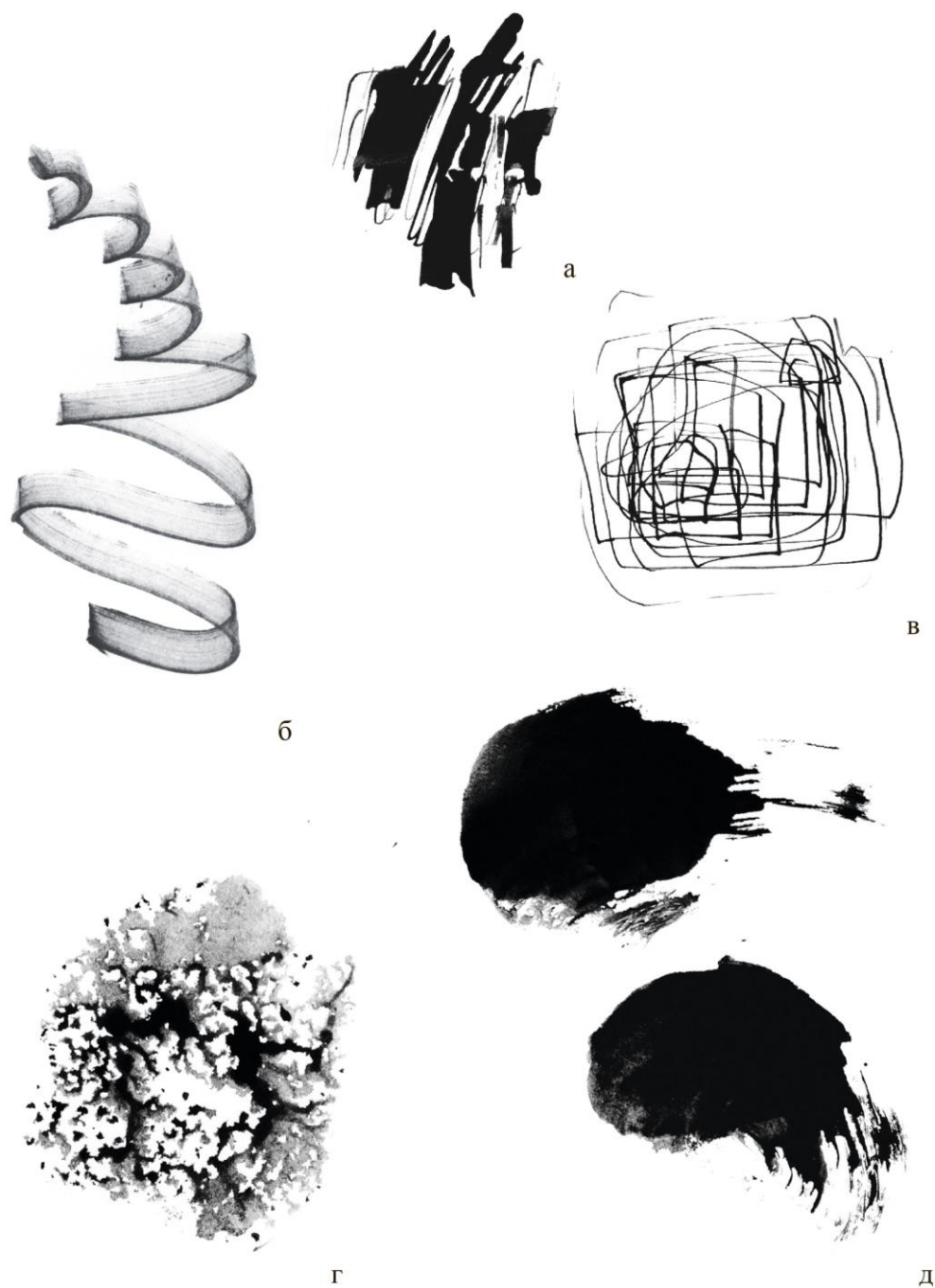


Рисунок 4.30 – Индексы-«символы»: а – неприятность;
 б – высказывание; в – взвинченность;
 г – ощущение изморози; д – обмен мнениями
 (учебные проекты студентов)

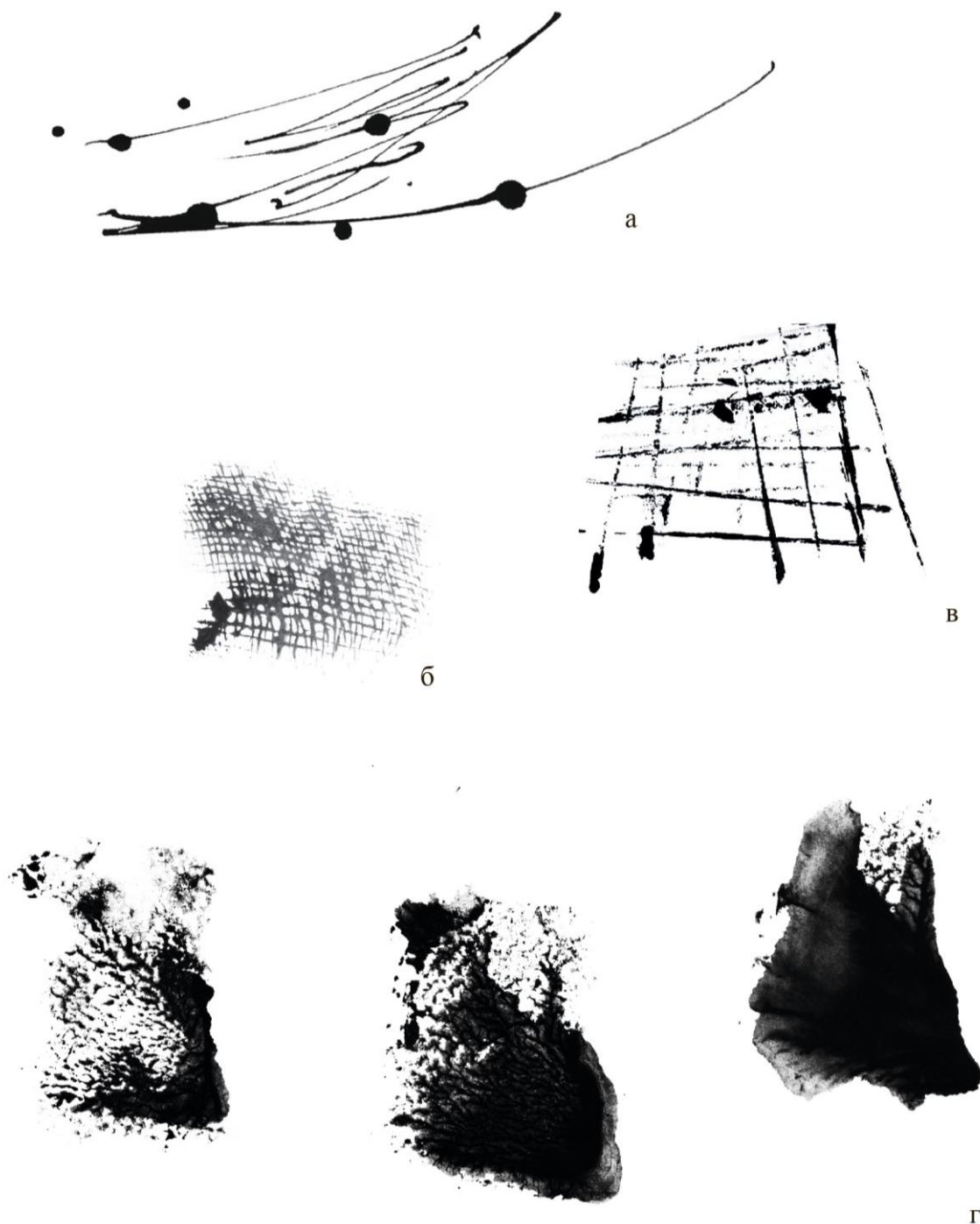


Рисунок 4.31 – Индексы-«символы»: а – вкус глазури;
б – влажная марля; в – звук газеты по стеклу; г – слякоть
(учебные проекты студентов)

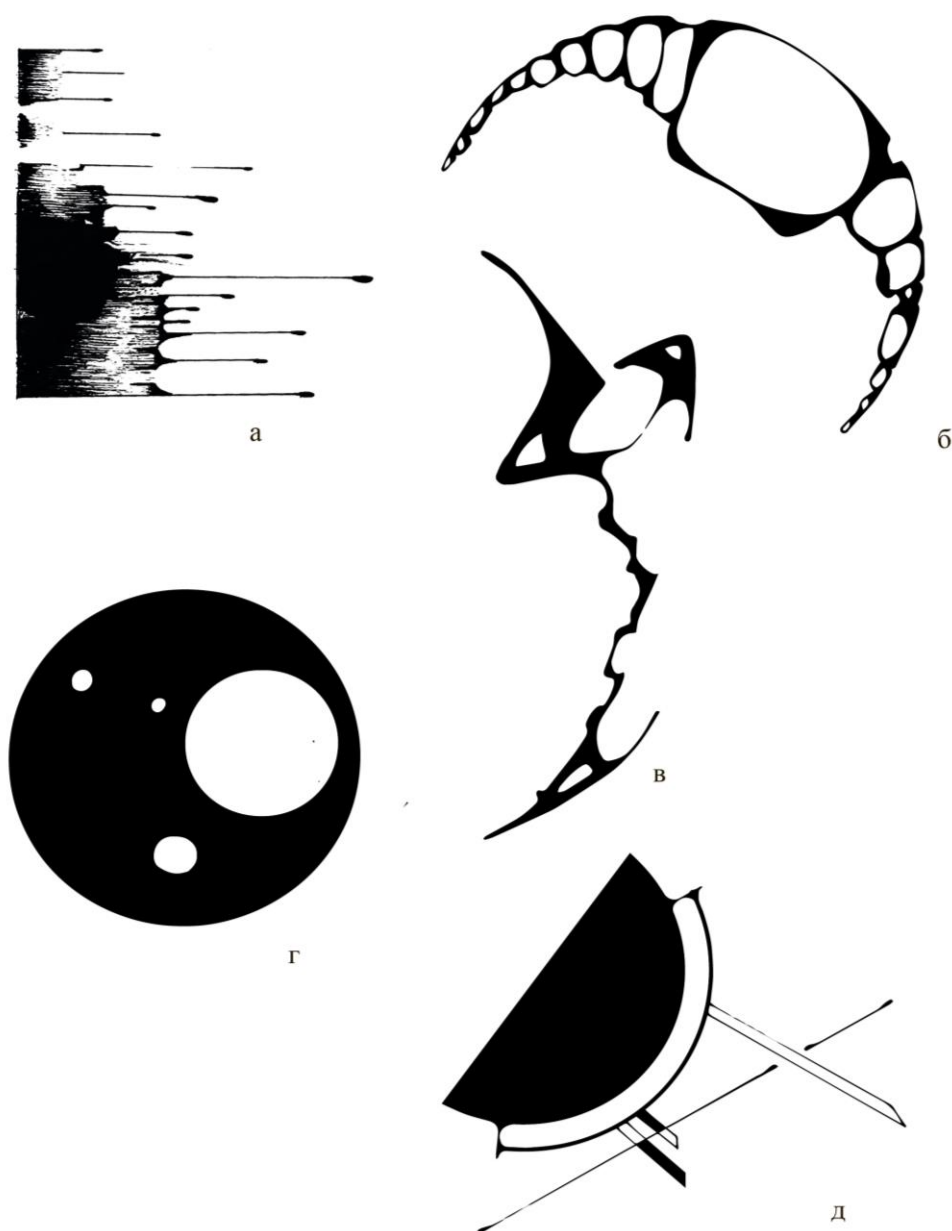


Рисунок 4.32 – Индексы-«символы»: а – звук ветра и дождя, бьющих в стекло машины; б – вкус креветок; в – вкус перца чили; г – космическая тишина; д – звуки контрабаса (учебные проекты студентов)

Вопросы для самопроверки

1. Каузальные знаки-индексы – индексы-«символы».
2. Способы и приемы снятия визуальных характеристик с денотата.
3. Каналы восприятия человека и визуализация эмоций и чувств в знаковой форме.
4. Визуализация смысла, понятий, идей, хода событий в индексальных каузальных знаках.

5 ИКОНИЧЕСКИЕ ЗНАКИ

5.1 Изоморфизм иконического знака

В первую очередь мозг распознает и запоминает форму. Иконические знаки могут запоминаться и узнаваться непосредственно в силу схожести с реальностью, картинка как изображение и послание появилась в коммуникативном пространстве человека раньше, чем слово. Это были изображения животных, охотников и предметов быта человека, которые до сих пор сохранились в древних пещерах и скалах. Ценность и значимость изобразительных знаков в том, что они способны передавать информацию зрительно, минуя вербальный канал восприятия.

Графический носитель иконических знаков всегда строится на принципах изобразительности и визуальной схожести с референсом. Термины «иконический» и «изобразительный» указывают на две связанные между собой стороны знака – быть изображением как графической моделью чего-нибудь (иконичность) и быть равным, одинаковым подобным (изо-) отображаемому, т. е. изобразительность как подобность по образу восприятия. Графический носитель в иконическом знаке сохраняет определенную изоморфность с отображаемым предметом, но не является его полной копией [39].

Знак представляет собой существенно трансформированную модель предмета, которая выделяет, выявляет, образно представляет определенную сторону смыслового содержания данного предмета и часто только самую важную и существенную его часть. В изображении великана или лилипута важным является их рост, наличие или отсутствие волос, характер формы ушей или овала лица не так существенны, а в изображении условной красавицы именно они – существенные детали. Восприятие иконического знака происходит по видимым признакам установления сходства знаковой формы с референсом (конфигурация, форма, пропорции, наличие характерных черт и т. д.). Это рисунок или фотография объекта по отношению к самому объекту. Воспринимающий знак извлекает из памяти образ, на который его наводит воспринимаемый знак. Не обладая памятью о том, как выглядят вещи или явления, нельзя вообще воспринять изобразительный знак. Если речь идет о вещах и явлениях не существующих, то их знаки (симулякры) создаются по аналогии (по сходству) с существующими предметами или явлениями.

Основная задача при создании иконических знаков – как можно более точно указать потребителю сообщения на некоторый объект и его свойства, создать образ, действующий эмоционально в необходимом для адресата направлении.

5.2 Практические задания по созданию иконических знаков

Задание 1. Создание иконических знаков на основе биореференсов – 7–12 знаков (рис. 5.1–5.15).

Выполнить иконические знаки на основе биореференсов, каждый как оригинальный знак-образ с набором определенных черт, возрастом, характером и эмоциональностью. В качестве исходных образов выбираются виды животных, рыб, птиц, насекомых, деревьев и т. д., при исполнении задания **могут быть разработаны как отдельные персонажи выбранного вида биореференса, так и целые группы-семейства. На первом этапе** изучается морфологическая структура вида, присущие ему характеристики и особенности. Необходимо выявить системно-структурные характеристики анализируемого вида, определить состав и тип элементов, их системообразующие связи и отношения, признаки, свойства и характеристики системы в целом и каждого составляющего ее элемента в отдельности, учитывая как внутренние, так и внешние формы их проявления. **Второй этап** – обобщение и анализ наиболее существенных моментов в содержании понятия, отказ от всего случайного и поверхностного. Для знаковой формы необходимо выбрать доминирующие признаки, акцентируя на них внимание, используя такие семиотические приемы, как **гипербола и литота**. Они применяются часто синхронно и для увеличения/уменьшения отдельных элементов в знаке и для преувеличения/завуалирования смысловых акцентов в знаке. **Третий этап** – тщательная отрисовка иконического знака.

Знак-икона должен быть способен влезать в сознание потребителя, для этого необходимо использовать достоверные или фантастические детали и подробности из разных временных, пространственных и событийных явлений. Для убедительного эмоционального воздействия используется семиотический прием – антропоморфизм – перенесение человеческого образа и его чувств на неодушевленные предметы, на одушевленных существ, на явления и силы природы, на сверхъестественных существ, на абстрактные понятия и др., что способствует зеркальности восприятия знаков-персонажей. Яркий образ возникает при слиянии в одном знаке-персонаже двух и более референсов – прием морфинга, необычное сочетание даже затертых образов освежает восприятие их суммы и подключает воображение. Это и прием метаморфоз, как обращение к языческим структурам личности человека – грифоны (крылатые существа с туловищем льва и головой орла с длинным змеиным хвостом), семарглы (крылатые собаки), русалки (юная дева с хвостом рыбы). Гротеск как сочетание комического и трагического, другие сильные эмоции в образах знаков-персонажей подключают за-

поминание. Действия в образе персонажей и предметы действия способствуют динамике и узнаванию.

В итоге благодаря точно установленной мере соотношения качества и количества, формы и содержания, чувственного и логического, знак-икона приобретает выразительный, естественно-органичный, целостный характер.



Рисунок 5.1 – Иконические знаки в непосредственно-чувственной пластике (учебные проекты студентов)



Рисунок 5.2 – Иконические знаки на основе морфинга морских животных и кошкообразных (учебные проекты студентов)



Рисунок 5.3 – Поисковые эскизы иконических знаков:
бабочки в непосредственно-чувственной пластике
(учебные проекты студентов)



Рисунок 5.4 – Иконические знаки: эмоциональные образы животных-симулякров на основе биоморфной пластики с элементами антропоморфизма (учебные проекты студентов)

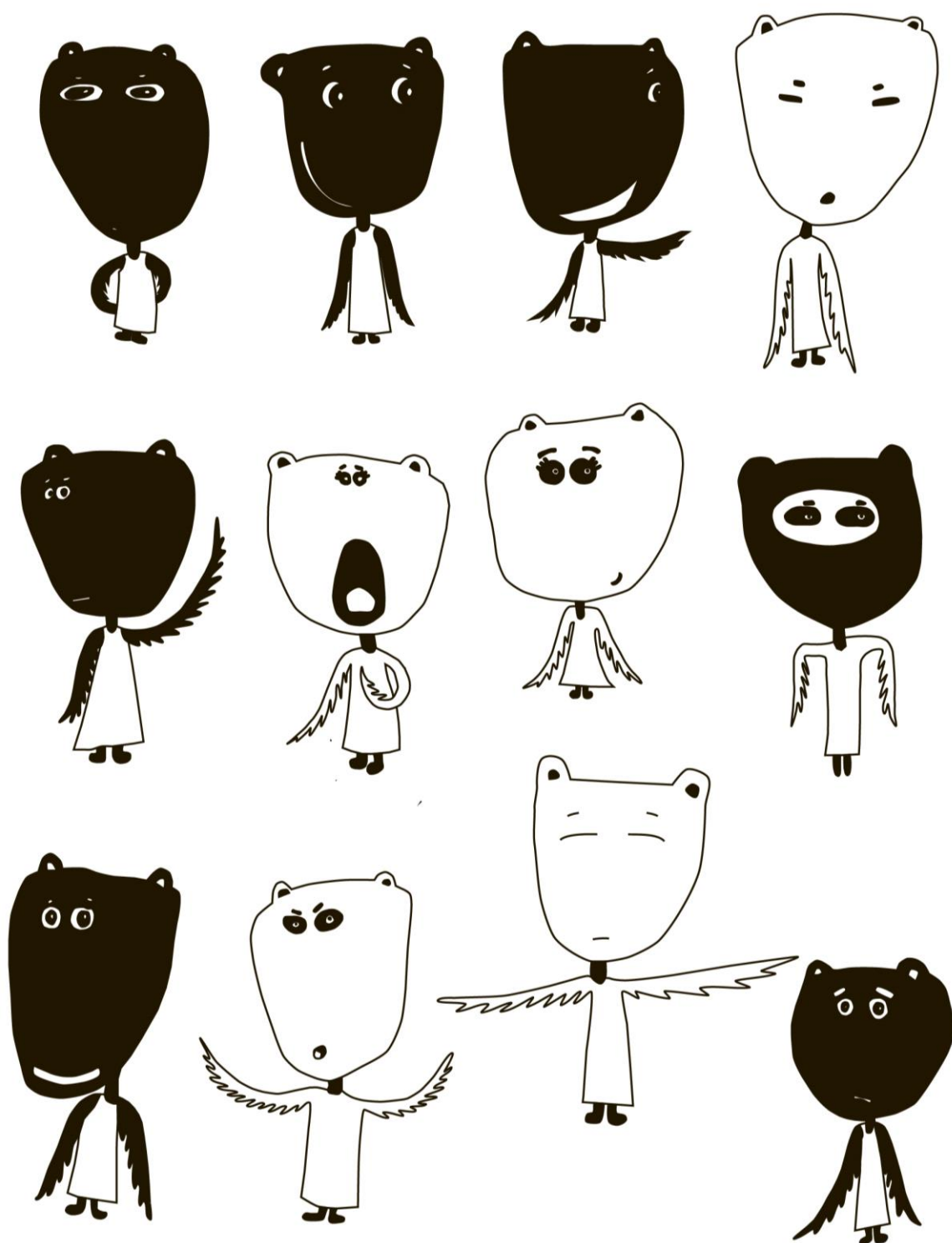


Рисунок 5.5 – Иконические знаки: эмоциональные образы целого семейства персонажей-симулякров «Элфи», автор Дарья Альт



Рисунок 5.6 – Иконические знаки: эмоциональные образы
фантастических животных на основе
непосредственно-чувственной пластики
(учебные проекты студентов)

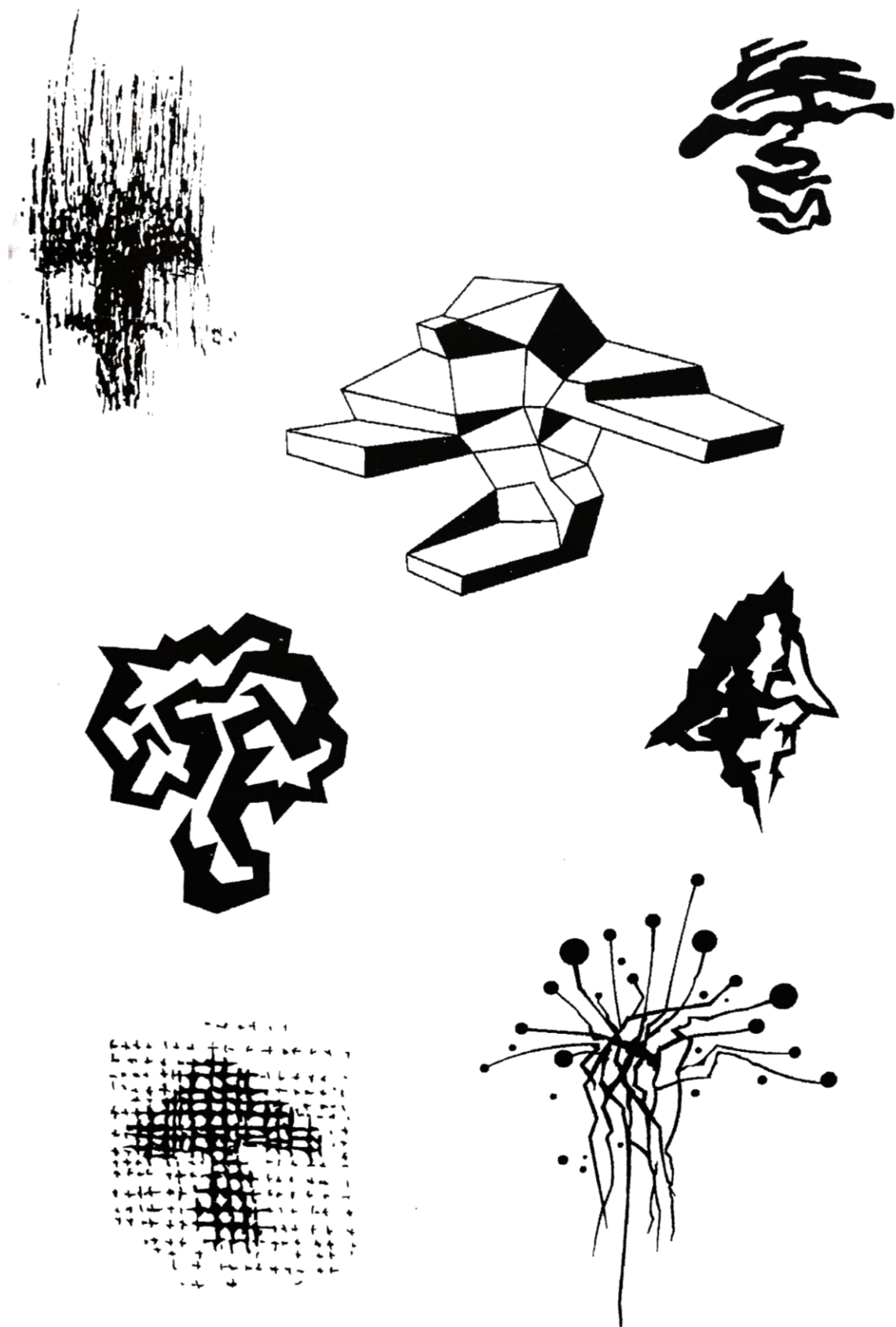


Рисунок 5.7 – Иконические знаки: грибы в разных видах пластики, визуализация психологического образа «гриб» (учебные проекты студентов)



Рисунок 5.8 – Иконические знаки: эмоциональные образы насекомых на основе непосредственно-чувственной и бионической пластики, создание композиционного единства для всех видов знаков в серии (учебные проекты студентов)

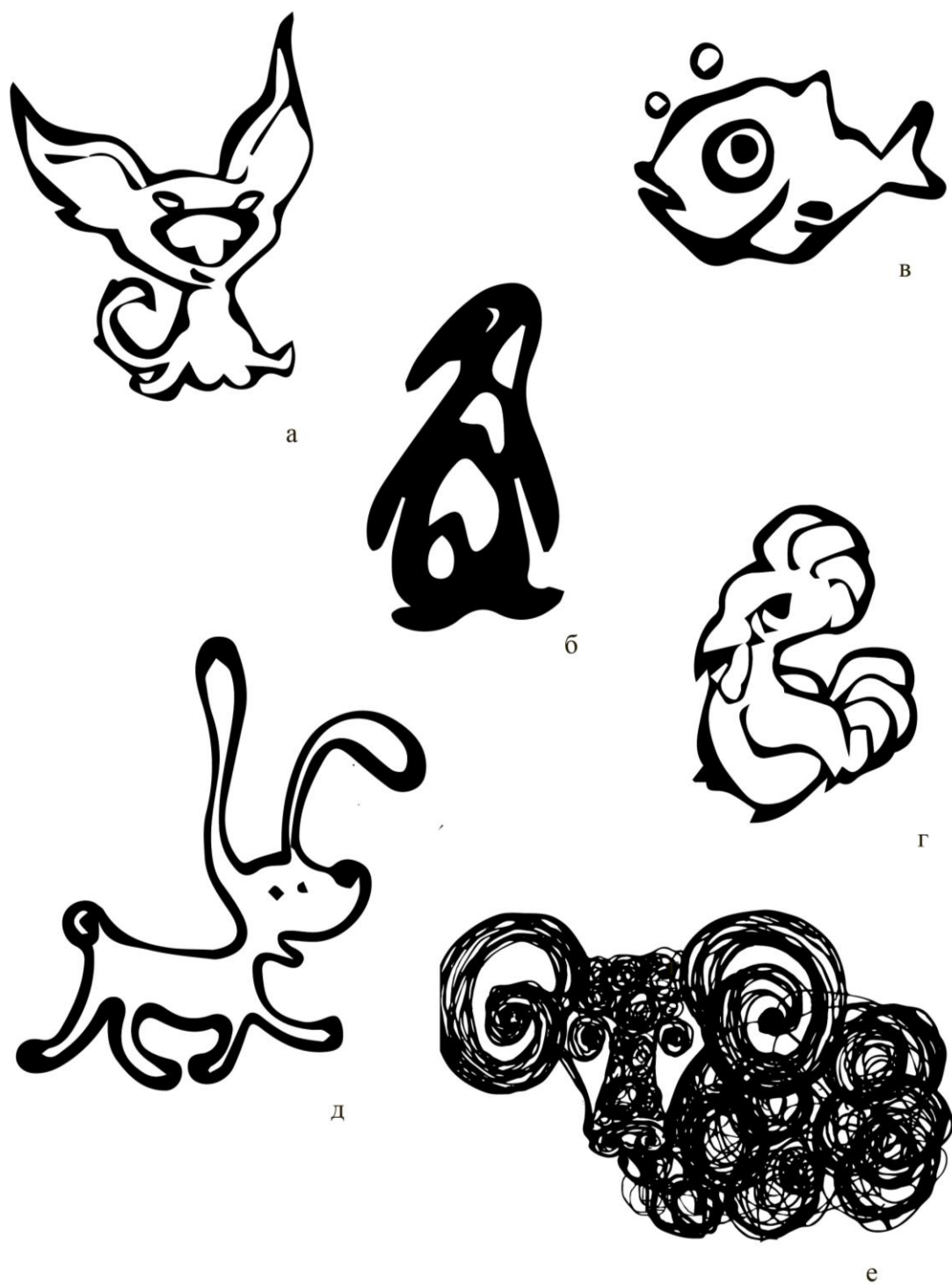


Рисунок 5.9 – Иконические знаки: эмоциональные образы реальных животных на основе биоморфной пластики с присвоением имен: а – Устрик; б – Ыб; в – Винго; г – Заклюх; д – Лайгуляй; е – Лежемяк (учебные проекты студентов)

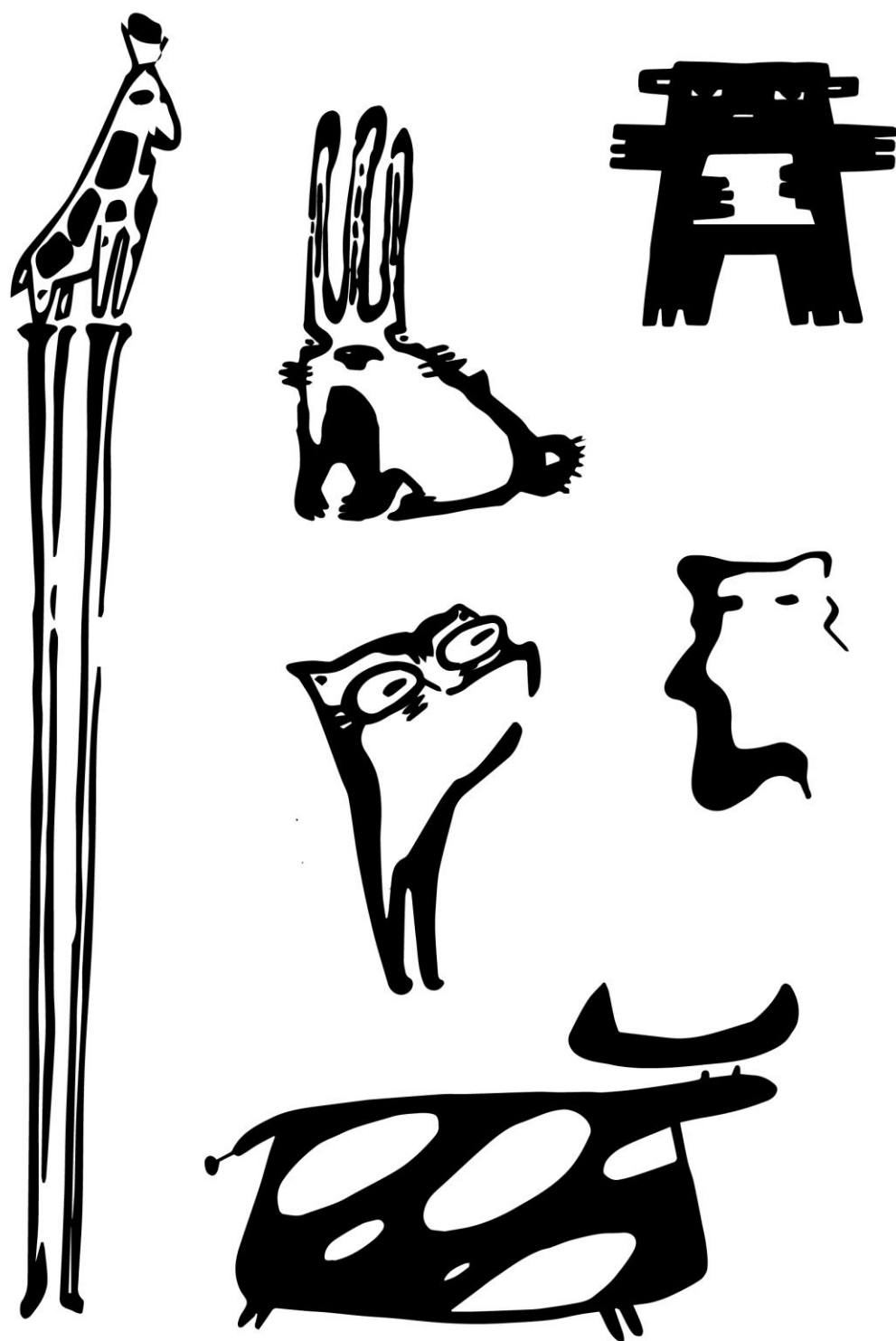


Рисунок 5.10 – Иконические знаки: эмоциональные образы животных-симулякров на основе биоморфной пластики (учебные проекты студентов)

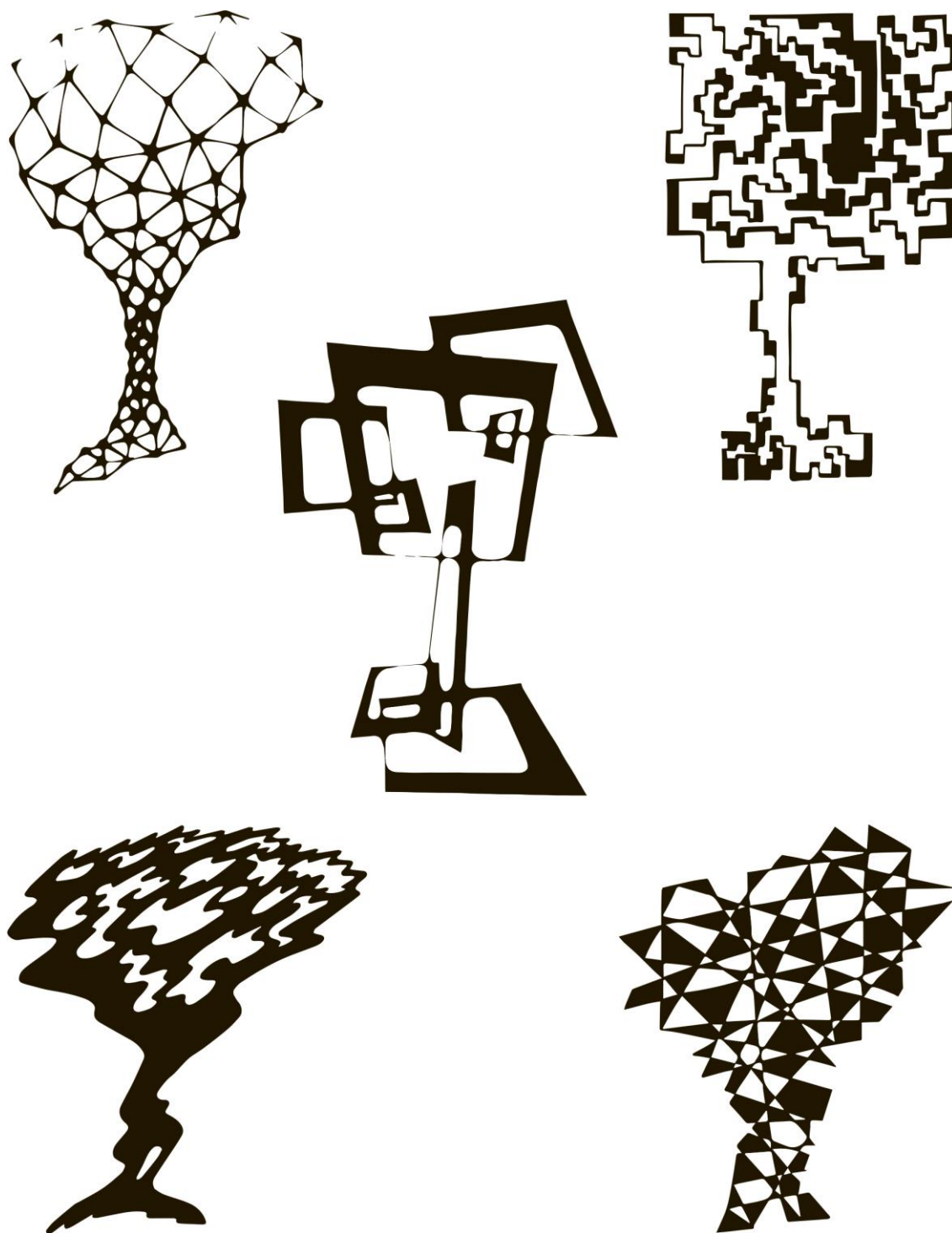


Рисунок 5.11 – Иконические знаки: образы деревьев на основе математических структур и фракталов (учебные проекты студентов)

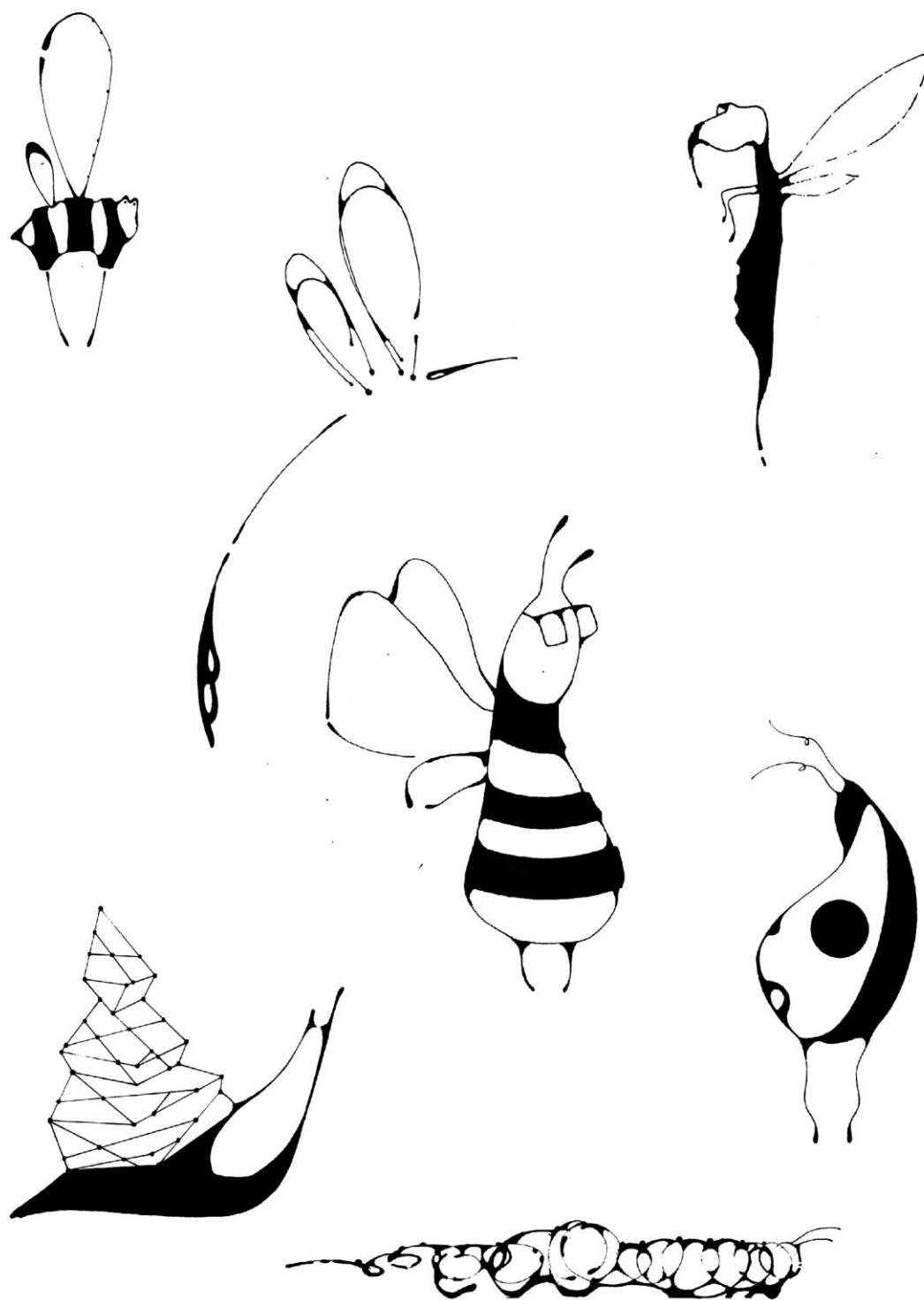


Рисунок 5.12 – Иконические знаки: эмоциональные образы реальных насекомых на основе биоморфной и непосредственно-чувственной пластики с элементами антропоморфизма, автор Екатерина Дорожко



Рисунок 5.13 – Иконические знаки: эмоциональные образы семейства персонажей с элементами антропоморфизма в смеховой эстетике (учебные проекты студентов)



Рисунок 5.14 – Иконические знаки: эмоциональные образы реальных животных на основе непосредственно-чувственной пластики (учебные проекты студентов)

Используя опыт создания серий в знаках-индексах, в следующем проекте исполнении задания по иконическим знакам (рис. 5.15) студент применил принцип развития образа по возрастным и психоэмоциональ-

ным изменениям. Такой прием трансформации иконической знаковой формы может быть использован в мультимедиа и мультипликации.



Рисунок 5.15 – Иконические знаки в серии с возрастными и психоэмоциональными трансформациями, автор Ангелина Белевец

Задание 2. Создание иконических знаков на основе предметных форм – 7–12 знаков (рис. 5.16–5.22).

Выполнить иконические знаки на основе предметных форм как знак-образ с набором определенных характеристик, функциональностью, характером и эмоциональностью. В качестве исходных образов выбираются предметные референсы – это мебель, столовая посуда, головные уборы и пр. **На первом этапе** изучается морфологическая структура предмета, присущие особенности, строение, утилитарные функции. Необходимо выявить системно-структурные характеристики анализируемого объекта, определить состав и тип элементов, их системообразующие связи и отношения, признаки, свойства и характеристики системы в целом и каждого составляющего ее элемента в отдельности, учитывая как внутренние, так и внешние формы их проявления.

Второй этап – обобщение и анализ наиболее существенных моментов в содержании понятия, отказ от всего случайного и поверхностного. На основании избранного свойства или признака осуществляется визуальная трансформация основных структурных элементов исходного понятия (например, для стула это – несущие ножки, сиденье и спинка) таким образом, чтобы каждый из них и все они в совокупности были подчинены единому формообразующему началу. **Трансформация** на основе доминирующего свойства или признака в знаковой системе выступает как системообразующее, смыслообразующее и формообразующее начало, которое подчиняет себе все конфигуративные, масштабные, пропорциональные, пластические, фактурные, ритмические, тональные, пространственные и прочие характеристики знака.

Третий этап – тщательная отрисовка иконического знака.



Рисунок 5.16 – Иконические знаки: предметы мебели на основе геометрической и биоморфной пластики с элементами антропоморфизма (учебные проекты студентов)

Выражение скрытых функциональных свойств, таких как, например, беспокойство, упругость, опасность, ядовитость и т. п. требует по-

иск аналогий. Если в самом носителе это свойство никак не проявляется и не воспринимается визуально, необходимо выбрать объекты-аналоги, восприятие которых вызывает необходимые чувства, соответствующие, например, ядовитости: настороженность, опасность, подвох и выявить те визуальные признаки, которые приводят к подобным ощущениям у человека. Для знаков-образов предметных форм используются те же семиотические подходы, как и для биореференсов – гипербола, литота, гротеск, морфинг, антропоморфизм – все это способствует впечатляющей работе знака-картинки.



Рисунок 5.17 – Иконические знаки: игровой кубик с элементами антропоморфизма и гротеска, автор Владимир Крутов



Рисунок 5.18 – Иконические знаки: чайники на основе геометрической и биоморфной пластики (учебные проекты студентов)

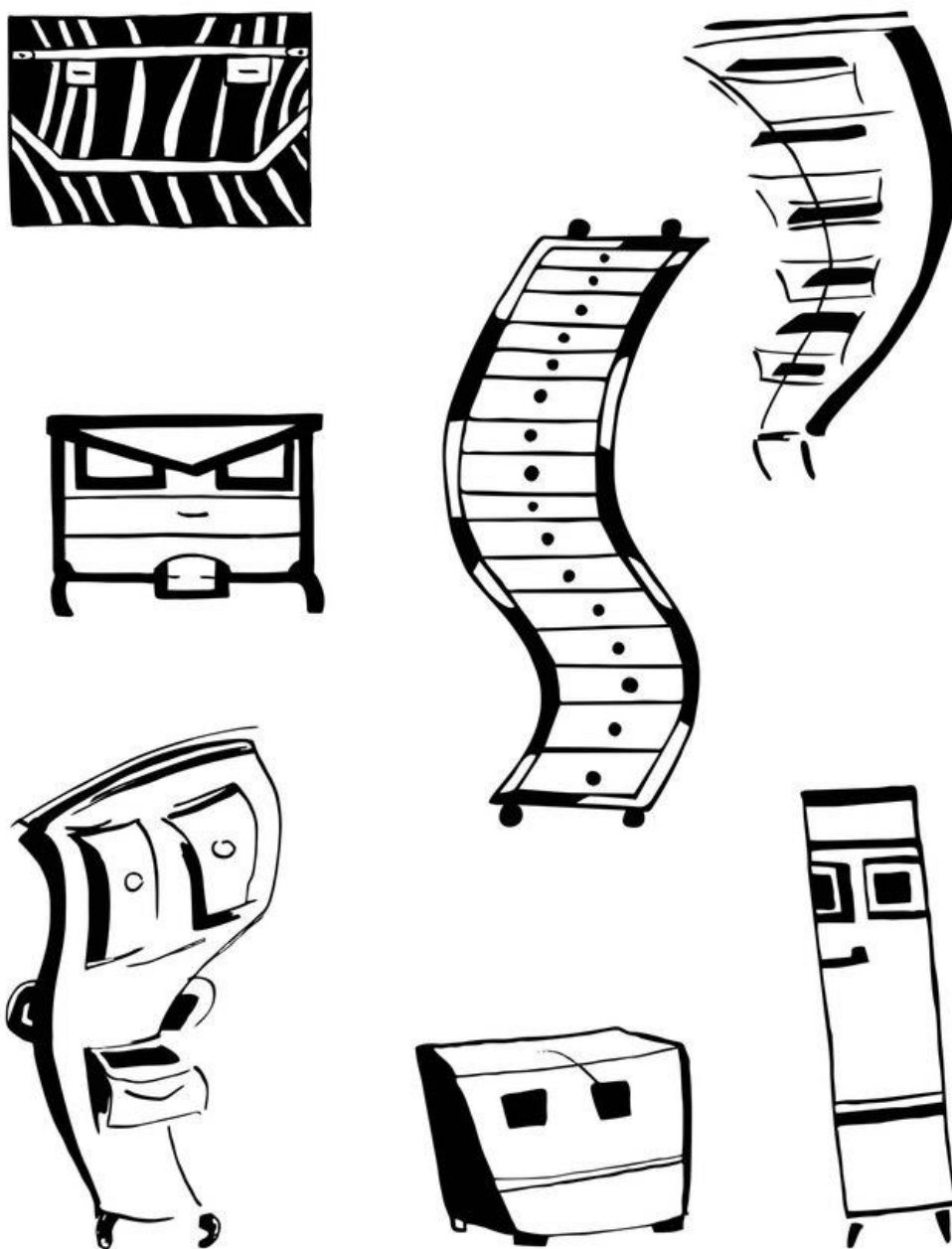


Рисунок 5.19 – Иконические знаки: предметы мебели на основе непосредственно-чувственной и биоморфной пластики с элементами антропоморфизма (выражение эмоций и действий) (учебные проекты студентов)

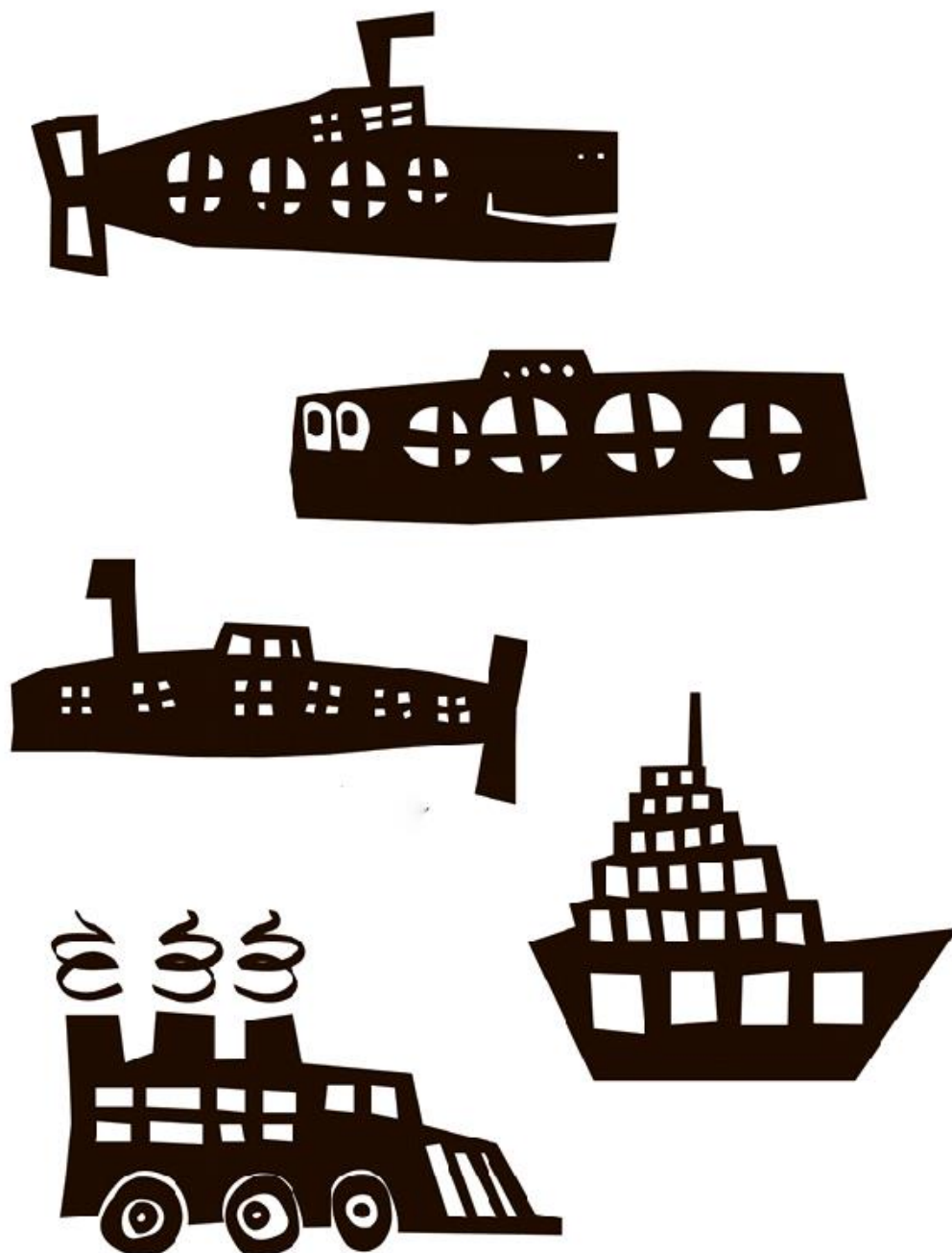


Рисунок 5.20 – Иконические знаки: транспорт
в геометрической пластике с элементами антропоморфизма
(учебные проекты студентов)

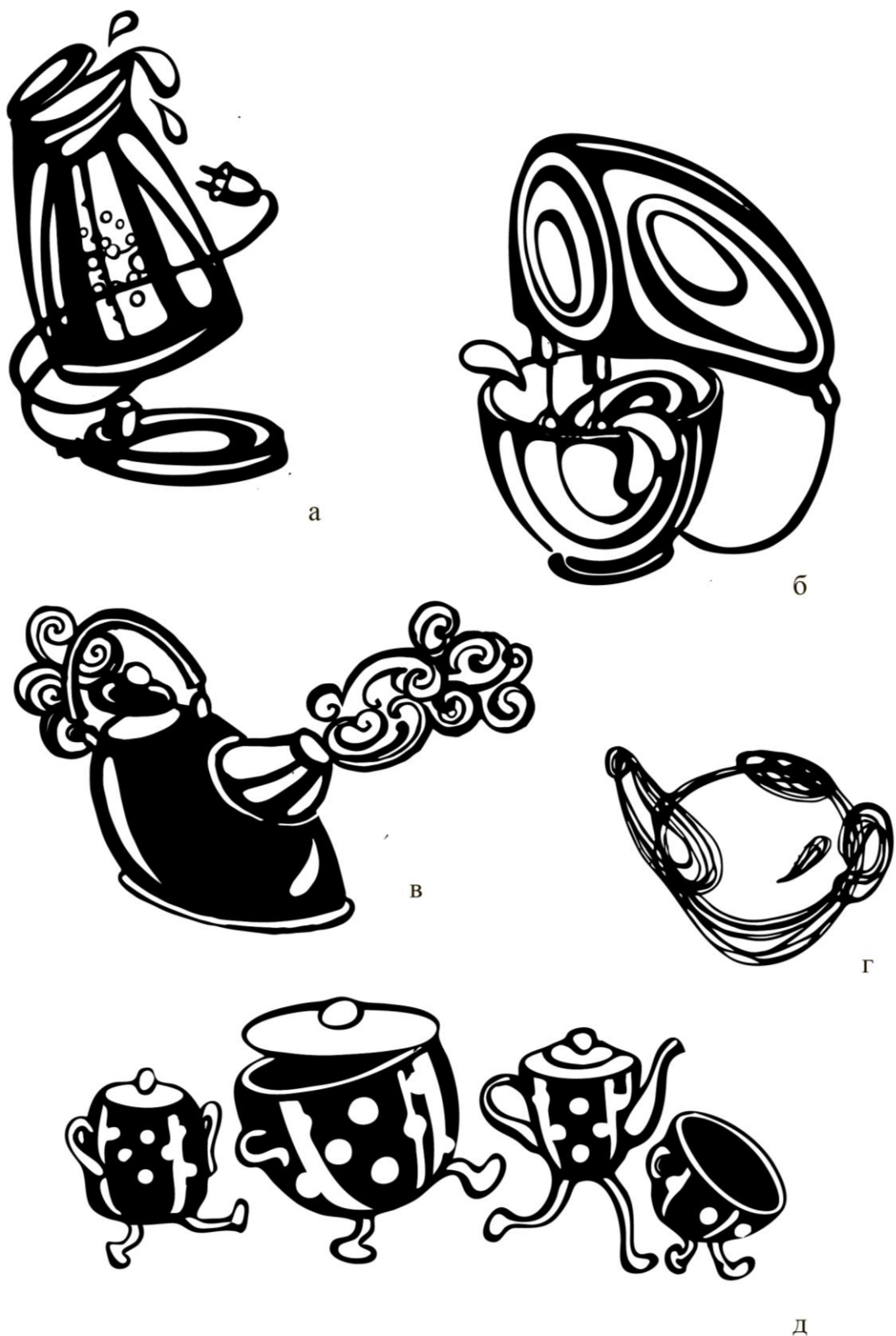


Рисунок 5.21 – Иконические знаки: а, б – предметы электротехники в биоморфной пластике с элементами антропоморфизма (выражение эмоций и действий); в, г, д – предметы посуды, автор Екатерина Иванова



Рис. 5.22 – Иконические знаки: предметы посуды
в биоморфной и непосредственно-чувственной пластике
с элементами антропоморфизма (выражение эмоций и действий),
автор Дарья Рыклина



Рисунок 5.23 – Иконические знаки: предметы посуды в биоморфной и непосредственно-чувственной пластике с элементами антропоморфизма (выражение эмоций и действий), автор Ангелина Белевец

Задание 3 (дополнительное). Создание иконических знаков на основе фото-референсов – 3–5 знаков (рис. 5.24).

Выполнить иконические знаки на основе фото-референсов, каждый как оригинальный знак-образ с набором определенных черт, возрастом, характером и эмоциональностью. В качестве исходных образов выбираются виды животных, рыб, птиц, насекомых и т. д. **На первом этапе** изучается фото-референс, присущие ему характеристики и особенности. **Второй этап** – обобщение и анализ наиболее существенных моментов фото-референса, выбор доминирующих признаков образа и

способов, визуально-графических приемов его отражения с сохранением его иконического подобия и схожести. Третий этап – тщательная отрисовка иконического знака.

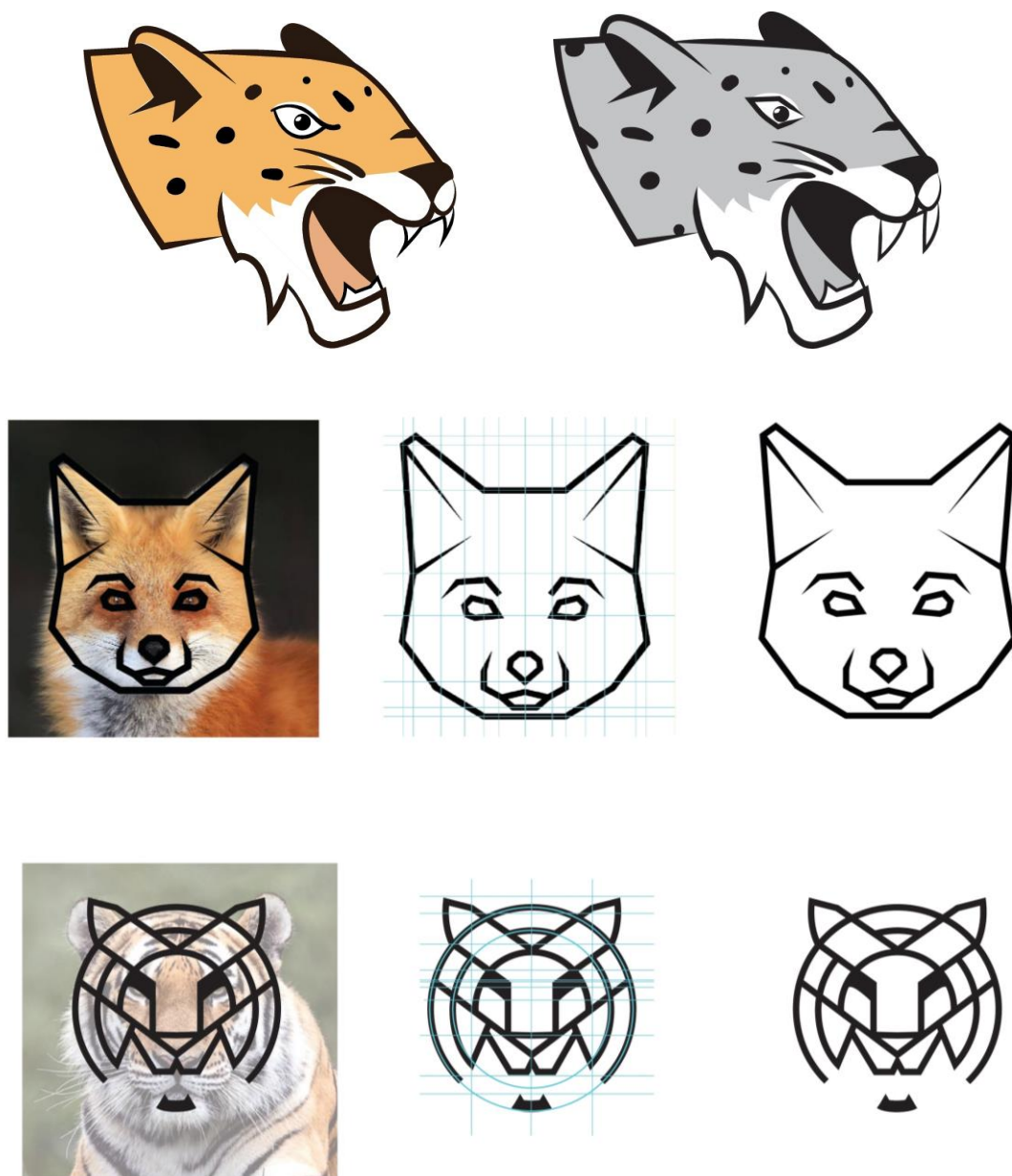


Рисунок 5.24 – Иконические знаки на основе референсов и модульной сетки, автор Дарья Наговицына

Референсы в иконических знаках – это непосредственный и сильный источник визуальности, который позволяет использовать точные характеристики оригинала, обобщить визуал и усилить его некоторые черты.

При высоком уровне подготовки студента возможно в качестве дополнительного задания выполнить серию иконических знаков на основе референсов и созданной визуально-графической схемой их органи-

зации – стилизацией, степенью условности, графическим языком, толщиной линии и кодом визуализации (рис. 5.25).



Рисунок 5.25 – Иконические знаки разных пород собак на основе референсов и авторскими принципами визуализации, автор Мария Жук

Вопросы для самопроверки

1. Иконические знаки.
2. Изоморфизм иконического знака.
3. Стадии создания иконического знака.
4. Семиотические приемы создания выразительных иконических знаков.
5. Био- и предметные образы иконических знаков.

Заключение

На кафедре дизайна и моды УО «ВГТУ» курс «Основы формообразования знаков» и система заданий существуют с 1996 года, они разработаны для студентов специальности 6-05-0211-05 «Графический дизайн и мультимедиа дизайн», 1-19 01 01-02 «Дизайн предметно-пространственных форм», 1-19 01 01-06 «Дизайн виртуальной среды» и слушателей специальности 1-19 01 01-71 «Дизайн графический».

Выполнение знаков-индексов, индексов-«символов», иконических знаков в рамках данного курса является определяющим этапом обучения студентов, способствующим пониманию формальной составляющей графического знака и ее влиянию на семантику знака. Во всех разработанных знаках – индексах, индексах-«символах», иконах должно быть продемонстрировано понимание точности знаковой формы, умение работать разными инструментами для создания экспрессии и эмоционального подтекста, умение стилизовать и трансформировать образы и смысл в разных эстетических и стилевых контекстах, умение насыщать форму направленностью содержания, точность и виртуозность исполнения, ясностью графического решения. Важно знать и понимать принципы восприятия композиционно-пластических решений, использовать самые разнообразные приемы знакообразования с формальной точки зрения.

Для нахождения яркой выразительности формы требуется большая эскизная работа, прорисовка скетчей, поиск точной конфигурации пятна или движения линии, взаиморасположения элементов, компактности, шероховатости, изящности и/или другого – все это требует от студента погруженности в процесс работы и осмысления сделанного. Нужно вспомнить китайских и японских иероглифистов – для достижения цели они создавали тысячи знаков в поисках идеала. С точки зрения формы в знаках важны не только резкие контрастные изменения, но и тонко уловимые, глаз зрителя способен следовать за мыслью дизайнера, если эта мысль продумана и даже вербализирована в процессе работы.

Изучение истории знаков, традиций и инноваций в знакообразовании, выполнение последовательных заданий дает возможность за короткий срок прохождения курса освоить базовые принципы работы со знаками, и в последствии применять их в дизайн-проектировании знаковых систем.

Словарь терминов

Абрис – предельно обобщённое, контурное изображение; общий вид; предварительный набросок.

Абстрактные знаки – графические знаки, в изображении которых отсутствует какое-либо сходство с отображаемыми ими предметами, явлениями, действиями, событиями, а само изображение представлено в крайне упрощенном виде.

Абстракция (от лат. abstractio – отвлечение) – форма познания, основанная на мысленном выделении существенных свойств, связей предмета и отвлечении от других его свойств и связей. Понятие абстрактное противопоставляется конкретному.

Абстракционизм – направление в искусстве и дизайне, отказывающееся от изображения реальных предметов и явлений. Абстрактное искусство приходит к разрушению формы, отрицает рисунок, композицию, превращает картину или объект в беспорядочное нагромождение пятен (отсюда ташизм, от франц. tache – пятно), линий или случайно взятых предметов.

Абсурд (лат. absurdus) – бессмыслица, нелепость.

Авангардизм (авангард) (от франц. avangarde – впереди стражи или передовая часть) – совокупное наименование художественных тенденций, более радикальных, чем модернизм; контркультура. Ранний рубеж в изобразительном искусстве 1910-х гг. обозначен фовизмом и кубизмом. Отторжение предыдущей картины мира, отрицание культурного наследия, преувеличение роли субъективного начала и формы в искусстве, разрыв с традиционализмом на основе полного обновления всего художественного языка.

Авторское право (англ. copyright) – право автора на исключительное использование выполненной им работы.

Адресант – в визуальной коммуникации отправитель сообщения, задающий содержание последнего.

Адресат – реципиент, потребитель для которого предназначается информация.

Айдентика (от англ. identity – «идентификация» – перевод) – фирменный стиль, корпоративная идентификация – это визуализированное (а, зачастую, и материализованное) отражение сущности бренда, стратегии его позиционирования (в западной практике именуется «corporate ID» и «brand ID»); совокупность художественных приемов графического дизайна для создания оригинальных коммуникативных и рекламных материалов.

Акроним – аббревиатура.

Аксессуар (франц. *accessoire*) – предмет, принадлежность чего-либо, сопутствующий чему-либо. Модный аксессуар – предмет, используемый для дополнения внешнего вида или стиля, в одежде аксессуары придают костюму законченность: шарф, перчатки, сумка, галстук и др.; в театре – предметы бутафории или реквизита, в изобразительном искусстве – второстепенные, вспомогательные детали изображения.

Аллегория (от греч. *allegoria* – иносказание) – выражение отвлеченных мыслей (понятий) посредством конкретных художественных образов. Пример: аллегория «правосудие» – женщина с весами; метод художественного осмысления действительности и композиции материала в различных видах искусства, при котором различные понятия, идеи и мысли выражаются посредством наглядных образов, укорененных в предшествующих культурах, имеющих традиционное содержание, отраженное в мифологии, религии, фольклоре. Смысл аллегии, в отличие от многозначного символа, однозначен и отделен от образа; связь между значением и образом устанавливается по сходству (лев – сила, власть или царственность).

Анализ (от греч. *analysis* – разложение, расчленение) – рассмотрение, изучение чего-либо, основанное на расчленении (мысленном, а также часто и реальном) предмета, явления на составные части, определении входящих в целое элементов, разборе свойств какого-либо предмета или явления. Процедурой, обратной анализу, является синтез.

Аналогия (греч.) – сходство (сродство) явлений или предметов.

Анаморфоза (от греч. *ana* – на, сверх и *morfe* – форма) – эффект наложения одного изобразительного мотива на другой, их зрительного слияния, например, морской волны и рисунка камня, человеческого тела и древесного ствола. Характерен как для природы, так и для искусства (был особенно популярен в маньеризме и сюрреализме).

Анимация (от фр. – *animation*) – оживление, одушевление.

Антонимы – слова и понятия, противоположные по своему лексическому и смысловому значению, например: друг – враг, горячий – холодный; отношение контраста.

Антропоморфизм (от греч. *antropos* – человек и *morphe* – вид, образ) – приписывание специфических свойств человека тому, кто или что им не является, – силам природы, растениям, животным, богам.

Апертура (лат. *apertura*, от *aperire* – открывать) – область буквы, которая полностью или частично ограничена формой буквы или символа, знака.

Апперцепция (от лат. *ad* – к и *perception* – воспринимаю) – зависимость восприятия от содержания психической жизни человека, его прошлого опыта, запаса знаний, от особенностей личности, а также психологического состояния в момент восприятия; осознанное восприятие (идеалистическое) в отличие от бессознательного: перцепций.

Ассоциация (от лат. association – соединение) – связь, образующаяся при определённых условиях между двумя и более психическими образованиями (ощущениями, восприятиями, представлениями, идеями и т. д.).

Артефакт культуры (от лат. arte – искусственный и factus – сделанный) – искусственно созданный объект, имеющий знаковое или символическое содержание. Артефактами культуры являются: созданные людьми предметы, вещи, орудия труда, одежда, хозяйственная утварь, жилище, дороги; феномены духовной жизни общества: научные теории, суеверия, произведения искусства и фольклор.

Архетип (от лат. arches – первоначало) – формы и образы, коллективные по своей природе, встречающиеся практически по всей земле как составные элементы мифов, легенд, суеверий и являющиеся в то же самое время автохтонными (зародившимися в данной стране) индивидуальными продуктами бессознательного происхождения, которые передаются человеку по наследству (Карл Юнг).

Атрибут (от лат. attributum – свойство, принадлежность) – устойчивый признак персонажа; необходимое, существенное свойство объекта, его признак или примет; в искусстве – это постоянный отличительный признак того или иного героя художественного произведения – неизменно связываемый с ним предмет, внешнее свойство или действие; чаще всего атрибуты применялись в произведениях на мифологические и религиозные темы (например, Нептун обычно изображался с трезубцем, св. Цецилия – за органом и пр.); объект или эмблема, ассоциирующаяся с определенным лицом.

Архитектоника – художественное выражение закономерностей строения, присущих конструкции системы объекта.

Аттракторы – притяжение, закономерность в хаосе.

Аффект (от лат. affectus – душевное волнение, страсть) – сильное, но достаточно кратковременное эмоциональное состояние.

Бессознательное – понятие, обозначающее, совокупность психических образований, процессов и механизмов, в функционировании и влиянии которых субъект не отдаёт себе отчета.

Бренд (от англ. brand – клеймо) – раскрученная, широко известная потребителям торговая марка, уже завоевавшая определенную долю рынка; дизайн, разработанный для определенного товара в стиле, отличающимся и выделяющим его на рынке сбыта, посредством упаковки, графических знаков, логотипов и мультимедиа технологий.

Бриф – вводные данные на разработку проекта (знака), рекламной кампании (целевая аудитория, на которую будет рассчитан знак, проект, реклама), основные требования заказчика и т. д.

Вариация (лат. variation) – изменение.

Визуализация – деятельность по воспроизведению смыслов разного рода (сообщений, событий, понятий, директив, ценностей и т. п.) в визуальной форме; процесс построения визуальных образов в мозге.

Визуальный текст – любой объект, который воспринимается зрительно и понимается в качестве знаковой системы.

Визуальный язык – система передачи информации визуальными средствами, в том числе и графическим языком.

Внимание – процесс и состояние настройки субъекта на восприятие приоритетной информации и выполнение поставленных задач. Теоретически и операционально внимание характеризуется уровнем (интенсивностью, концентрацией), объемом (широтой, распределением), скоростью переключения (перемещения), длительностью и устойчивостью. **Выделяют произвольное и непроизвольное внимание.**

Внутренние образы – образы информации, которые мы создаем и храним в своем мозге в виде комбинаций образов, звуков, ощущений, запахов и вкусов.

Воображение (фантазия) – психическая деятельность, состоящая в создании представлений и мысленных ситуаций, никогда в целом не воспринимавшихся человеком в действительности.

Восприятие – сложный процесс приема и преобразования информации, обеспечивающий организму отражение объективной реальности и ориентировку в окружающем мире. Как форма чувственного отражения предмета включает обнаружение объекта в поле восприятия, различение отдельных признаков в объекте, выделение в нем информативного содержания, адекватного цели действия, формирование образа восприятия.

Впечатление – полнота ощущений, восприятий, знаний, чувств, вызываемых каким-либо событием или взаимодействием. С точки зрения дизайна – это определение продукта, услуги или бренда в связи с затрагивающими несколько органов чувств и/или эмоциональными потребностями.

Генезис – зарождение сущностного образования, начальный этап возникновения.

Гештальт (от нем. *gestalt* – форма, структура) – целостный образ, структура, суммарное впечатление; играет роль посредника между физическим полем субъекта и его целостным восприятием; научное направление в психологии – наука о видимых формах и целостных структурах, подчёркивает необходимость исследования каждого элемента в его взаимосвязи с остальными составляющими целого.

Гипербола (от греч. *hyperbole* – перевес, преувеличение) – образное выражение, содержащее чрезмерное преувеличение определённых качеств какого-либо предмета или явления для достижения более сильного впечатления.

Гиперболизация в эстетике – способ художественного обобщения, «при котором художественная образность достигается путем намеренного преувеличения какого-либо свойства, качества, особенностей предмета, явления или процесса».

Гиперреальность – понятие, предложенное французским социологом Жанном Бодрийяром; относится к такому состоянию информационной среды, когда знаки начинают жить собственной жизнью, и мы не можем определить природу реальности, стоящей за ними. Внешняя форма и знаки становятся новой реальностью.

...грамма (от греч. *gramma* – черта, буква, написание) – часть сложных слов, означающая запись, изображение (например, радиограмма, картограмма).

Графика (греч. *graphike*, от *grapho* – пишу, черчу, рисую) – вид изобразительного искусства, включающий рисунок и печатные художественные произведения (многообразные виды гравюры), основывающиеся на искусстве рисунка, но обладающие собственными изобразительными средствами и выразительными возможностями.

Графический язык – система, объединяющая множество единичных сообщений, выполненных средствами графики. Ясность понимания графического языка обусловлена знанием: 1) его структуры, 2) принципов построения смысла – смыслообразования, 3) принципов использования.

Графический знак – средство передачи конкретной информации в рамках графического языка. Графические знаки, рассматриваемые не изолированно, а в конкретной среде, являются элементами графических знаковых систем.

Гротеск (от франц. *grotesque* – причудливый, затейливый, комичный) – орнамент, в котором причудливо, фантастически сочетаются декоративные и изобразительные мотивы (растения, животные, человеческие формы, маски); вид художественной образности, обобщающий и заостряющий жизненные отношения посредством причудливого и контрастного сочетания реального и фантастического, правдоподобия и карикатуры.

Дада, дадаизм – авангардистское движение в художественной культуре, существовавшее в 1916–1922 гг. Нет единой версии происхождения термина Дада. По-французски *dada* означает деревянную лошадку, вообще все детское – это якобы первое слово, которое бросилось в глаза основателю Дада поэту Т. Тзара, по другой версии – это имитация нечленораздельного лепета младенца.

Движение – способ существования материи; в самом общем виде изменение вообще, всякое взаимодействие материальных объектов. Движение материи абсолютно, тогда как всякий покой относителен и представляет собой один из моментов движения.

Декодирование – процесс прочтения потребителем закодированного в знаке символизма; иногда ведет к иным интерпретациям, нежели предпочтительное прочтение.

Детонат (от лат. *denotatum* – обозначенное) – термин лингвистики и экстенциональной логики, обозначающий 1) экстенционал, 2) десигнат, 3) референт и 4) семантическое ядро значения.

Денотат имени – множество явлений действительности (вещей, действий, отношений, свойств, ситуаций, состояний, процессов и т. п.), которые этим именем могут именоваться. Соответствует тому, что в традиционной логике называется экстенционалом («объемом понятия»).

Денотат как десигнат – отдельно взятый элемент экстенционала (то есть множества объектов, способных именоваться данным именем).

Денотат как референт – в значении референта (то есть конкретного объекта внешнего мира, который имеет в виду говорящий, произнося данное имя), термин употребляется как русский эквивалент термина Ф. Фреге *Bedeutung* (нем. значение, смысл) и его английского перевода термина *denotation* (англ. обозначение, называние).

Денотат как семантическое ядро – то же, что «денотативное значение» – семантическое ядро значения, то есть «объективный» компонент смысла, абстрагированный от стилистических, прагматических, модальных, эмоциональных, субъективных, коммуникативных и т. п. оттенков.

Десигнат (от лат. *designatum*) – означаемое, значение слова. Иногда противопоставляется денотату как предметной области и определяется как «субъективный образ» или «концепт» денотата.

Дизайн (от англ. *design* – проект, план, чертеж, рисунок, замысел) – творческая деятельность, целью которой является формирование гармоничной предметной среды, наиболее полно удовлетворяющей материальные и духовные потребности человека; форма культуротворчества; переосмысление, сознательные и интуитивные усилия по созданию значимого направленного порядка.

Дизайн графический – художественно проектная деятельность, направленная на формирование эстетической ценности информационно-знаковых систем, подлежащих воспроизводству средствами полиграфии.

Дизайн коммуникативный – художественная деятельность, направленная на формирование эстетической ценности ситуации обмена и передачи информации направленного действия.

Доминанта (лат. *dominans, dominantis*) – господствующий. Доминировать – господствовать, преобладать; возвышаться (над окружающей местностью).

Знак (от лат. *signum* – отметка) – объект с определённым значением, который отсылает к чему-либо, чем сам не является; наименьший элемент коммуникации, представляет собой соглашение (явное или не-

явное) о приписывании чему-либо (означающему) какого-либо определённого смысла (означаемого); материальный предмет (явление, событие), выступающий в качестве представителя некоторого другого предмета, свойства или отношения и используемый для приобретения, хранения, переработки и передачи сообщений (информации, знаний).

Знак графический – визуально воспринимаемое изображение, предназначенное для передачи информации независимо от языка. Знак может быть нарисован, напечатан или нанесен любым другим способом

Знак-индекс – индексальные знаки (знаки-индексы) выражают функциональную (каузальную) и/или условную (конвенциональную) связь между обозначаемым и означающим в знаке.

Знак-индекс каузальный – индексы-«символы» – индексы, на основе функциональной – следственно-причинной (каузальной) связи между обозначаемым и означающим в знаке.

Знак-индекс конвенциональный – индексы, на основе условной (конвенциональной) связи между обозначаемым и означающим в знаке.

Знак иконический – это знак, чья форма и содержание сходны качественно и/или структурно, то есть план выражения схож с планом содержания; знак-образ, имеющий естественное сходство с обозначаемым объектом, функционирует на основании подобия между означающим и обозначаемым в знаке.

Знак моносемичный – знак, обозначающий один-единственный референт, как, например, имя собственное в языке. Противопоставляется по-лисемичному знаку.

Знак обслуживания (англ. service mark) – товарный знак, используемый по отношению не к товарам, а к услугам.

Знак полисемический – знак, обобщающий множество однородных предметов (слово «стул», например, обозначает все множество стульев) либо несколько групп однородных предметов (стул для столовой, шезлонг, кресло и пр.). В последнем случае название каждого вида стульев является изотопным знаком по отношению к их общему обозначению и полисемичным по отношению к множеству предметов и их классов, зашифрованных в знаке.

Знаковая система – совокупность знаков (чаще всего однотипных), обладающих внутренней структурой, явными (формализованными) или неявными правилами образования, осмысления и употребления ее элементов и служащая для осуществления индивидуальных и коллективных коммуникативных и трансляционных процессов, возможны различные классификации знаковых систем с точки зрения их строения, в частности, в зависимости от используемых типов знаков; система формализованного искусственного языка, состоящая из упорядоченных и подчиненных общим правилам графических знаков (пиктографических, иконических и абстрактных).

Значение – ассоциативная связь между знаком и смыслом или мыслью.

Золотое сечение (золотая пропорция, гармоническое деление) – деление отрезка AC на две части таким образом, что большая его часть AB относится к меньшей BC так, как весь отрезок AC относится к AB (т. е. $AB : BC = AC : AB$). Приблизненно это отношение равно $5/3$, точнее $8/5$, $13/8$ и т. д. Принципы золотого сечения используются в архитектуре и в изобразительных искусствах. Термин «золотое сечение» ввел Леонардо да Винчи.

Идентификация (от позднелат. *identifico* – отождествляю) – признание тождественности, отождествление объектов, опознание; установление соответствия распознаваемого предмета своему образу (знаку).

Индивидуальность – индивидуальные особенности организации, продукта или услуги, выражающиеся в семиотике идентичности референта.

Идеограмма (от греч. *idea* – идея, образ и *gramma* – черта, буква, написание) – письменный знак (условное изображение или рисунок), соответствующий не звуку речи, а целому слову или морфеме в древнеегипетской, китайской или японской иероглифике.

Иерархичность – каждый компонент системы может рассматриваться как система (подсистема) более широкой глобальной системы.

Изображение (англ. *image*) – форма представления информации, предназначенная для зрительного восприятия. Изображение является очень наглядной и емкой формой представления информации, что связано с характером ее восприятия мозгом человека и с возможностями его органа зрения. Изображение может быть одно-, двух- 2D и трехмерным 3D.

Икона (от греч. *eikon* – образ, подобие) – обозначает «священный образ» или «объект поклонения».

Иконография (от греч. *eikon* – образ, изображение и *grapho* – пишу, описываю) – перечень изображений определенного лица, события, сюжета и пр., а также описание и систематическое изучение таких изображений.

Иконические знаки – графические знаки, являющиеся копией обозначаемых ими объектов или имеющие с ними частичное сходство.

Иллюзии (от лат. *illusio* – обман, ошибка, заблуждение) – искаженное, неадекватное восприятие действительности и объектов, обман восприятия. Иллюзии как следствие несовершенства органов чувств свойственны всем людям (например, оптические иллюзии).

Имитация – подражание объекту искусства или дизайна, копирование стиля, композиционных и других особенностей. Может быть сознательной и бессознательной.

Инвариант (франц. *invariant*) – неизменный.

Индекс – система условных обозначений.

Интертекст (интертекстуальность) (франц. *intertextualité*) – каждый текст является интертекстом – другие тексты присутствуют в нем на различных уровнях в более или менее узнаваемых формах: тексты предшествующей культуры и тексты окружающей культуры. Как необходимое предварительное условие для любого текста интертекстуальность не может быть сведена к проблеме источников и влияний; она представляет собой общее поле анонимных формул, происхождение которых редко можно обнаружить, бессознательных или автоматических цитат, даваемых без кавычек (Ролан Барт).

Информация (от лат. *informatio* – научение, разъяснение, сведение, оповещение) – сведения, то есть знания, передаваемые системой знаков любого рода устным, письменным или другим способом (с помощью условных сигналов, технических средств и т. д.); общенаучное понятие, включающее обмен сведениями между людьми, человеком и автоматом; обмен сигналами в животном и растительном мире, передача признаков от клетки к клетке, от организма к организму (генетическая информация): одно из основных понятий кибернетики. Информация – это явление, которое характеризуется наличием источника, приемника, канала связи и т. д.

Интенционал – совокупность семантических признаков, содержание знака.

Интерференция – забывание информации под воздействием новой.

Иррадиация (от лат. *irradiare* – сиять) – оптическое явление, заключающееся в кажущемся изменении площади пятна, окруженного фоном, отличающимся от него по светлоте. Например, белый квадрат на черном фоне кажется больше, чем черный квадрат на белом фоне, хотя они одинаковы.

Искусственный интеллект (ИИ; англ. *artificial intelligence, AI*) – свойство искусственных интеллектуальных систем выполнять творческие функции, которые традиционно считаются прерогативой человека; наука и технология создания интеллектуальных машин, особенно интеллектуальных компьютерных программ.

Каллиграфия (от греч. *calligraphy* – красивый почерк) – древняя отрасль прикладной графики; эстетическое оформление рукописного шрифта; учебная дисциплина.

Катарсис – эмоциональная разрядка напряжения, которая испытывается при выражении подавленных чувств; потрясение, испытываемое человеком при воздействии на него произведения искусства или дизайна и способное привести к тому, что он освобождается от незначительных переживаний и мыслей и испытывает состояние внутреннего очищения.

Кибернетика – наука о процессах связей и управлении в живом организме, природе и обществе. Динамический и количественный аспекты связей. (Семиотика – статический и качественный.)

Кинестетика – ощущения тела, тактильные ощущения и внутренние чувства, такие, как вспоминаемые впечатления и эмоции, а также чувство равновесия.

Клише (от франц. cliché – печатная форма) – изначально метод высокой печати (где краска ложится на выпуклую поверхность); любая печатная форма, с которой делаются оттиски; синоним банальности, заезженности, стандартности и ординарности.

Когнитивная система – комплекс знаний об объектах и людях.

Когнитивный аспект в сообщении – познавательный.

Код (от франц. code, от лат. codex – свод законов) – система условных знаков (символов) для передачи, обработки и хранения (запоминания) различной информации.

Кодовая система – система, делающая возможным создание, передачу и использование различных сообщений.

Коллаж (от франц. collage – наклеивание) – произведение из вырезанных разнообразных изображений, наклеенных на бумагу или холст; в современном значении также используется для обозначения приёма создания целого изображения из ряда отдельных фрагментов других изображений при помощи компьютерных программ, таких как, например, Adobe Photoshop.

Комбинаторика – теория и метод создания сложных форм путем различного пространственного взаимоположения, сочетания, комбинирования определенных элементов.

Коммуникация (лат. communication) – сообщение, передача информации, связь и путь сообщения.

Компиляция – соединение результатов чужих исследований, идей без самостоятельной обработки источников, а также сама работа, составленная таким методом.

Композиция (от лат. composition – составление, сочинение, связывание) – построение (структура) художественного произведения либо объекта дизайна, обусловленное его содержанием, характером и назначением и во многом определяющее его восприятие. Композиция – важнейший, организующий элемент художественной формы, придающий произведению единство и цельность, соподчиняющий его компоненты друг другу и целому; музыкальное, живописное, скульптурное или графическое произведение.

Коннотация (позднелат. connotatio, от лат. con (cum) – вместе и noto – отмечаю, обозначаю) – сопутствующее значение языковой единицы, также называется ассоциацией. Коннотация предназначена для выражения эмоциональных или оценочных оттенков высказывания и отображает культурные традиции общества. Коннотации представляют

собой разновидность прагматической информации, отражающая не сами предметы и явления, а определённое отношение к ним, например, слово «лиса» имеет коннотации «хитрость», «коварство»; коннотации синонимов могут различаться: например, «осел» (коннотация – «упрямство») и «ишак» (коннотация – «способный долго работать»). В разных языках коннотации одного слова могут быть одинаковыми, например, слово «лиса» во многих европейских языках, различными или даже противоположными, например, коннотация слова «слон» в русском языке – «неуклюжесть», в санскрите – «грациозность».

Контекст – определенная в смысловом и художественном отношении средовая ситуация, в которую вписывается проектируемый объект; совокупность обстоятельств проектирования.

Контраст (франц. *contraste*) – резко выраженная противоположность.

Конструктивизм – направление в изобразительном искусстве, архитектуре и дизайне XX века, поставившее своей целью художественное освоение возможностей современного научно-технического прогресса. В зодчестве тесно примыкает к рационализму и функционализму.

Конфигурация – очертание, форма чего-либо; взаимное расположение каких-либо предметов, соотношение отдельных частей сложных предметов.

Конфигуратор – это система взаиморасположения каких-либо предметов, соотношение отдельных частей сложных предметов.

Конфигуратор знаковой формы – это система взаиморасположения и соотношения отдельных компонентов знака, его внешней формы и степени их трансформаций.

Концепция (от лат. *conception* – понимание, система) – определенный способ понимания и трактовки каких-либо явлений; основная точка зрения; ведущий замысел; конструктивный принцип различных видов деятельности.

Концепт (от лат. *conceptus* – понятие) – художественный приём концептизма; инновационная идея, содержащая в себе креативный смысл.

Креатив (англ. *creative*) – созидательный, творческий процесс формирования и воплощения оригинальной идеи. Это относительно уникальное сочетание выразительности форм, необходимое для достижения определенной цели, рассчитанное на восприятие целевой аудитории, и в частных случаях, управление ее поведением; творческое мышление в наивысшей точке его проявления. В большинстве случаев слово «креатив» связывают с рекламой.

Кубизм (франц. *cubeisme, cube* – куб) – модернистское течение в изобразительном искусстве начала XX века. (П. Пикассо «Авиньонские девушки» 1907 г.). Кубисты П. Пикассо, Ж. Брак, Х. Грис выдвинули на

первый план формальные эксперименты – конструирование объемной формы на плоскости, выявление простых устойчивых геометрических форм (куб, шар, конус, цилиндр), разложение сложных форм на простые.

Культура – очень широкий термин, имеющий множество определений; отличительные модели общественной жизни, которые отражают общие ценности, значимость и убеждения и выражаются в предпочитаемых материальных объектах, услугах и видах деятельности.

Лингвистика – наука о человеческом языке (самая полная и совершенная система связи), о его строении, функционировании и развитии: «проявление упорядочивающей, систематизирующей деятельности человеческого ума в применении к явлениям языка и составляет языковедение» (И. А. Бодуэн де Куртенэ).

Линия (лат. *linea*) – общая часть двух смежных областей поверхности. Движущаяся точка описывает при своем движении некоторую линию.

Литота (литотес; др.-греч. *litotys* – простота, малость, умеренность) – троп, имеющий значение преуменьшения или нарочитого смягчения; прием, обратный гиперболе: общее свойство представлено в предмете-средстве (знаке) в крайне незначительной степени.

Логика (от греч. *logos* – слово, понятие) – это понятие о формах и законах правильного мышления.

Логотип (от греч. *logos* – слово, понятие, учение, мысль и *typos* – отпечаток, оттиск, форма) – отдельная буква, аббревиатура (имеющая словесный характер), слово или надпись (лозунг, девиз), закрепленные в строго конкретной графической форме в качестве знака предприятия, изделия, культурной акции и т. п.

Лого – сокращенное название торговой марки (специальное изображение, представляющее компанию или организацию), что является не вполне корректным, т. к. не понятно, о чем идет речь: о логотипе, изобразительном знаке, либо об их композиции.

Логос (греч. *logos*) – философский термин, фиксирующий единство понятия, слова и смысла, причем слово понимается в данном случае не столько в фонетическом, сколько в семантическом плане, а понятие – как выраженное вербально.

Логография – использование знаков вместо слов.

Макет – рисунок, дающий представление о виде готового объекта.

Манипуляция – сложный прием, скрытое воздействие на другого человека.

Метаморфоза (греч. *metamorphosis*) – перевоплощение, видоизменение, превращение одной формы в другую.

Метафора (от греч. *metaphora* – перенос) – выражение, употребляемое в переносном значении на основе сходства двух предметов или

явлений; в искусстве «перенос» на один предмет или явление характерных признаков другого предмета или явления; перенос смысла по сходству.

Метафора в графическом дизайне – нахождение наглядного эквивалента для выражения явления или объекта, или «невидимого» смысла.

Метка – в науке о поведении животных (этология) – знак, оставляемый на предметах с целью коммуникации; обозначение для выделения объекта с различными целями: собственности, охраны, границы, статуса и др.

Метод – в широком смысле – способ познания явлений природы и общественной жизни с целью построения и обоснования системы знаний.

Метод – в узком смысле – регулятивная норма или правило, определенный путь, способ, прием решений задачи теоретического, практического, познавательного, управленческого, житейского характера.

Метонимия (от греч. metonymia – переименование) – выражение, употребляемое в переносном значении на основе внешней или внутренней связи между двумя предметами или явлениями; перенос смысла по смежности.

Метонимический тип визуализации в графическом дизайне означает замену изобразительного объекта другим, имеющим какую-либо связь с первым.

Мнемоника (от греч. mnemonics – искусство запоминания) (мнемотехника) – совокупность приёмов и способов, облегчающих запоминание и увеличивающих объём памяти и узнавания путём образования искусственных ассоциаций и повторов.

Модель – мысленно представляемая или материализованная система, которая отображает или воспроизводит объект исследования, способная его замещать так, что ее изучение способно дать новую информацию об этом объекте.

Модуль (от лат. modulus – мера) – единица меры, являющаяся основой для какого-либо построения.

Морфинг – слияние малосопоставимых или несопоставимых объектов: человеческая голова в форме яблока, диван в форме женских губ; двух или более образов в один новый, суммирующий смысл в геометрической прогрессии.

Мотивация – внутренние побудительные силы человека, которые заставляют его реализовывать свою деятельность. Комплекс внутренних факторов, побуждающих к активным действиям, связанным с удовлетворением потребностей.

Мультипликация (от лат. multiplicatio – умножение, увеличение, возрастание, размножение) – технические приёмы получения движущихся изображений, иллюзий движения и/или изменения формы объек-

тов (морфинг) с помощью нескольких или множества неподвижных изображений и сцен.

Мышление – высшая ступень человеческого познания, процесса отражения объективной действительности. Позволяет получать знание о таких объектах, свойствах и отношениях реального мира, которые не могут быть непосредственно восприняты на чувственной ступени познания. Формы и законы мышления изучаются логикой, механизмы его протекания – психологией и нейрофизиологией.

Нейролингвистическое программирование (НЛП) (англ. Neurolinguistic programming) – комплекс техник, аксиом и убеждений, применяемых главным образом как подход к личностному развитию. НЛП основывается на идее того, что сознание, тело и язык индивидуума формирует картину его мировосприятия, и это восприятие, а, следовательно, и поведение можно изменить с помощью различных техник.

Нюанс (франц. nuance) – оттенок, тонкое различие. Совокупность оттенков (нюансировка) применяется для достижения более тонкой, богатой моделировки объекта изображения.

Обозначаемое (референт) – то, что обозначается знаком; интеллектуальная или мысленная реальность знака, понятие.

Обозначающее – это материальная реальность (носитель) знака (звук, который мы производим, произносим слово; движение в танце; изображение и пр.).

Образ (в психологии) – субъективная картина мира, включающая самого субъекта, других людей, пространственное окружение и временную последовательность событий.

Образ (в христианстве) – изображение святого, икона.

Образ (философское понятие) – результат и идеальная форма отражения предметов и явлений материального мира в сознании человека. Образ на чувственной ступени познания – ощущения, восприятия, представления на уровне мышления – понятия, суждения, умозаключения. Материальной формой воплощения образа выступают практические действия, язык, различные знаковые модели.

Образ художественный – способ и форма освоения действительности в искусстве, характеризующиеся нераздельным единством чувственных и смысловых моментов.

Оверлэппинг – частичное совпадение или наложение одной формы (в знаке) на другую, когда одна часть формы накладывается на другую форму, при этом совпадающие детали образуют новую самостоятельную форму (знак). При этом совпадающие детали частично должны образовывать новую самостоятельную форму (знак), отражающую принципиально новую смысловую нагрузку.

Означение – процесс перевода актуально-значимой информации (смысла) в конкретную знаковую форму (знак или последовательность знаков); деятельность по осуществлению данного процесса. Результа-

том означения могут быть культурный текст, появление нового знака или последовательности знаков, нового значения у существующего знака или знаковой последовательности.

Оксюморон (оксиморон; от др.-греч. *oxumoron* – буквально, остроумная тупость) – стилистическая фигура или стилистическая ошибка – сочетание слов с противоположным значением. Таким образом, слово «оксюморон» само по себе является оксюмороном. Любой оксюморон является противоречием. Характерным для оксюморона является намеренное использование противоречия, для создания стилистического эффекта. С точки зрения психологической, оксюморон представляет собой способ разрешения необъяснимой ситуации.

Оп-арт (от англ. *optical art*, сокращ. от *op. art* – оптическое искусство) – авангардистское течение в изобразительном искусстве 1960-х гг. Восходит к геометрическому абстракционизму, представителем которого был В. Вазарелли – основоположник оп-арта. Оп-арт строится на комбинациях многократно повторяющихся простых геометрических фигур, цветоцветовых эффектах, иллюзорных перемещениях на плоскости и пространстве.

Парадигма (от греч. *paradigm* – пример, модель, образец) – с конца 1960-х годов XX века этот термин в философии и социологии используется для обозначения исходной концептуальной схемы, модели постановки проблем и их решения, методов исследования, господствующих в течение определённого исторического периода в научном сообществе. Парадигма – осмысление мира на основе идей, взглядов и понятий. Парадигма – тип, образец склонения или спряжения; совокупность грамматических форм одного слова; система основных научных достижений (теории методов), по образцу которого организуется исследовательская практика ученых в конкретной области знаний в данный период; ряд, совокупность каких-либо явлений, следующих одно за другим.

Параллелизм (греч. *parallelos* – идущий рядом) – композиционный прием в поэтике и изобразительном искусстве, который подчеркивает сопоставимость, связь нескольких (двух или трех) элементов.

Пастиш (фр. *pastiche*, от итал. *pasticcio* – пастиччо, стилизованная опера-попурри, букв. «смесь, паштет») – вторичное художественное произведение, представляющее собой имитацию стиля работ одного или нескольких авторов, стилизация, частный случай эклектики в искусстве.

Паттерн – систематически повторяющийся устойчивый элемент (фрагмент) или последовательность элементов (фрагментов) поведения; привычка.

Персонификация – придание живым или неживым объектам, или отвлеченным понятиям, таким как «победа» или «промышленность», человеческих форм или человеческих атрибутов. К примеру, смерть изображается в виде скелета или фигуры в белом одеянии с косой. Пер-

сонификацией американского правительства и США в целом является «дядя Сэм» – высокий худой человек с седой бородой, облаченный в брюки с белыми и красными полосами, синюю жилетку и в высокой шляпе, на которой нарисованы звезды.

Перцепция – восприятие; процессы отражения предметов или явлений при их непосредственном воздействии на органы чувств.

Петроглиф (от лат. *petra* – камень) – высеченные на скалах знаки и изображения животных, сцен охоты и войны, относящиеся к доисторическому периоду.

Петрограмма – рисунок или надпись на скале.

Пиктограмма (от лат. *pictus* – писанный красками и греч. *grapho* – пишу) – изображение, используемое в качестве символа в ранних системах письменности; рисуночное письмо или «картинопись» – изображение предметов, событий или действий посредством условных знаков, которые еще не приобрели устойчивого, постоянного значения; стилизованное и легко узнаваемое графическое изображение, упрощенное с целью облегчения визуального восприятия; визуальное средство ориентации.

Пиктография – один из видов предписма (картинопись), который существует доньше у народов «колыбельных» цивилизаций; искусство записи событий или выражения идей рисунками, а также изображение статистических данных и соотношений графиками, диаграммами, символами и подобными способами; отображение содержания сообщения в виде рисунка.

Пластика (от греч. *plastike* – ваяние) – скульптура; лепка скульптуры из пластичных, вязких материалов; конкретные особенности и достоинства объемной моделировки в произведениях скульптуры, живописи или графики; в широком смысле – эмоциональная художественная выразительность, гармония, изящество; в танце – плавность, изящество движений.

Пластичность (от греч. *plasticos* – годный для лепки, податливый) – свойство твердых тел деформироваться под действием механических нагрузок. Пластические искусства – виды искусства, произведения которых существуют в пространстве, не изменяясь и не развиваясь во времени, и воспринимаются зрением. Пластические искусства делятся на изобразительные искусства (живопись, скульптура, графика), воспроизводящие реальный мир, и неизобразительные искусства (архитектура, декоративно-прикладное искусство и художественное конструирование), служащие созданию материально-предметной среды жизни человека.

Плашка – простейшая равномерно запечатанная фигура, участок фона, выделенный сплошной заливкой.

Полисемия – наличие разных, но в какой-либо мере связанных интерпретаций одного и того же знака.

Понятие – мысленное отображение в сознании человека общих существенных признаков предметов. Предпосылкой образования понятий выступает особенность мышления сравнивать предметы между собой по различным признакам, понятие – мысль, обобщенно отражающая что-либо из онтологической или семиотической реальности. Создание понятий является неотъемлемой частью семиозиса.

Постмодернизм – термин, широко используемый для обозначения разнообразных явлений в искусстве и интеллектуальной культуре. Уход от «большой теории» к охвату фрагментированной прерывистости. Особый акцент делается на том, что значение субъективно. Обозначает также стилистическое направление в архитектуре, дизайне и моде, характеризующееся игрой и эклектизмом.

Прагматика – наука, изучающая отношения между знаком и человеком (раздел семиотики).

Признаки – черты сходства или различий предметов, все, что характеризует предмет как таковой, является его признаком. Различают существенные и несущественные признаки, необходимые и случайные, общие и единичные. Существенные признаки носят атрибутивный (от лат. *attributo* – придано, наделяю) характер, т. к. указывают на главные сущностные характеристики, без которых данный предмет перестает быть самим собой. Существенные признаки носят необходимый характер (присутствуют всегда), а несущественные – случайный (могут быть, а могут и не быть).

Проект (от лат. *projectus* – брошенный вперед) – совокупность документов (расчетов, чертежей и др.) для создания какого-либо сооружения или изделия; предварительный текст какого-либо документа; замысел, план.

Проектирование – процесс создания проекта, прототипа, прообраза предполагаемого или возможного объекта, состояния.

Пространство – форма сосуществования материальных объектов и процессов (характеризует структурность и протяженность материальных систем). Всеобщие свойства пространства – протяженность, единство прерывности и непрерывности.

Прото – стадия предшествования тому явлению, которое исследуется.

Психография – использование психологических, социологических и антропологических факторов для объяснения мотивации потребления и составления рыночных сегментаций; разделение людей на группы согласно их стилю жизни, например, два человека, одинаковые с точки зрения демографии, могут вести совершенно разный образ жизни – и поэтому в психологии относятся к совершенно разным категориям.

Референс (англ. *reference* – справка, сноска) – вспомогательное изображение: рисунок или фотография, которые художник или дизай-

нер изучает перед работой, чтобы точнее передать детали, получить дополнительную информацию, идеи. В сфере архитектуры, дизайна, дизайна интерьера, компьютерной графики, музыки и т. п. референс используют как примерное представление того, что хотелось бы видеть заказчику, или как иллюстрацию своего представления на чужих примерах.

Референт (обозначаемое) – объект, процесс или явление онтологического либо семиотического плана, обозначаемое знаками.

Ризома (от франц. rhizome – корневище) – понятие философии постмодернизма, фиксирующее принципиально внеструктурный и нелинейный способ организации целостности, оставляющий открытой возможность для имманентной автохтонной подвижности и, соответственно, реализации ее внутреннего креативного потенциала самоконфигурирования.

Рисунок – изображение, начертание на плоскости. Выполняется с помощью контурных линий, штрихов, светотеневых пятен в одном или нескольких цветах.

Ритм – постепенное количественное изменение в ряде чередующихся элементов – нарастание или убывание чередований, объёма или площади, в сгущениях и разряжениях структуры.

Семантика (от франц. – *semantique*, от греч. *semeiokos* – обозначающий), также семасиология – наука о понимании определенных знаков, последовательностей символов и других условных обозначений; раздел семиотики.

Семиозиз – (др.-греч. *semeiokis* – обозначение) – термин, принятый в семиотике; обозначает процесс интерпретации знака или процесс порождения значения; изобретение знаков и действия с ними.

Семиотика (греч. *semeion* – знак, признак) – наука, исследующая способы передачи информации, свойства знаков и знаковых систем в человеческом обществе (главным образом естественные и искусственные языки, а также некоторые явления культуры, системы мифа, ритуала), в природе (коммуникация в мире животных) или в самом человеке (зрительное и слуховое восприятие и др.); наука о знаках и знаковых системах в природе и обществе.

Семиотические системы – интерактивная связь между объектом, знаком и значением (или интерпретантом), свидетельствующая о том, что значение не имеет фиксированного характера, а зависит от субъективного восприятия человека. Так слово «кошка» имеет одно значение для владельца кошки, другое значение для того, чью канарейку недавно эта кошка съела, и третье – для человека, у которого болит зуб. Таким образом, значение субъективно.

Сигнал – способ мгновенного привлечения внимания личности или сообщества к какому-либо явлению с целью побуждения к оперативному действию; условный знак, несущий информацию о событии,

состоянии объекта и режиме его работы, либо передающий команды управления, оповещения и т. д.

Сигнификат (от лат. *significatum* – значимое) – понятийное содержание имени или знака.

Символ (от греч. *symbolon* – опознавательная примета, знак, залог, пароль, *symballo* – соединяю, сталкиваю, сравниваю) – в широком смысле понятие, фиксирующее способность материальных вещей, событий, чувственных образов выражать (в контексте социокультурных аксиологических шкал) идеальные содержания, отличные от их непосредственного чувственно-телесного бытия; знак, который связан с обозначаемой им предметностью так, что смысл знака и его предмет представлены только самим знаком и раскрываются лишь через его интерпретацию; знак, заключающий в себе обобщенный принцип дальнейшего развертывания свернутого в нем смыслового содержания; художественный образ, воплощающий какую-либо идею, «неосознанный аспект», который не может быть однозначно определен (К. Юнг).

Символ (художественный) – универсальная категория эстетики, которая одновременно соотносится с категориями как художественного образа, так и знака.

Символ (в семиотике) – это знак, для которого связь между формой и содержанием устанавливается произвольно, по соглашению, касающемуся именно данного знака, то есть план выражения не имеет ничего общего с планом содержания.

Символизация – тип визуализации смысла в графическом дизайне, основанный на применении символов – графических изображений, имеющих универсальное значение, возникших и укоренившихся в предшествующих культурах, знание которых чрезвычайно важно для понимания путей развития искусства, современного мышления и культуры в целом.

Символизм – направление в европейском и русском искусстве 1870–1910-х гг., сосредоточенное преимущественно на художественном выражении посредством символа интуитивно постигаемых сущностей и идей, смутных, часто изощренных чувств и видений.

Симулякр (от лат. *simulo* – делать вид, притворяться, от франц., англ. *simulacra* – образ, подобие) – знак, в котором сливаются означаемое и означающее (теория симуляции Делеза Ж. и Бодрияра Ж.); «копия», не имеющая оригинала в реальности. Симулякр – это изображение без оригинала, репрезентация чего-то, что на самом деле не существует. Например, симулякром можно назвать картинку, которая кажется цифровой фотографией чего-то, но то, что она изображает, на самом деле не существует и не существовало никогда. Такая подделка может быть создана с помощью специального программного обеспечения.

Симуляция – понятие постмодернистской философии, фиксирующее феномен тотальной семиотизации бытия вплоть до обретения знаковой сферой статуса единственной и самодостаточной реальности.

Синекдоха – разновидность метонимии: использование части для обозначения целого.

Синергичность – однонаправленность (или целенаправленность) действий функционирования системы.

Синестезия – автоматическая связь, которая устанавливается между различными каналами восприятия; соощущения.

Синонимия (от греч. *synonymos* – одноименный) – это такой тип визуализации смысла, когда изображение тождественно передаваемому смыслу.

Синтаксис (в семиотике) – совокупность отношений между знаками, а также раздел семиотики, изучающий эти отношения. Называется также термином синтактика.

Синтез (от греч. *synthesis* – соединение, сочетание) – соединение различных элементов, сторон объекта в единое целое (систему), которое осуществляется как в практической деятельности, так и в процессе познания, противопоставляется анализу, с которым он неразрывно связан; синтез и анализ дополняют друг друга, каждый из них осуществляется с помощью и посредством другого.

Система (от греч. *systems* – составленный) – множество взаимосвязанных объектов, организованных, некоторым образом, в единое целое и противопоставляемое среде. Система в системном анализе – совокупность сущностей (объектов) и связей между ними, выделенных из среды на определенное время и с определенной целью. Любой неэлементарный объект можно рассмотреть, как подсистему целого (к которому рассматриваемый объект относится), выделив в нем отдельные части и определив взаимодействия этих частей, служащих какой-либо функции.

Скетчинг (скетч; англ. *sketching*) – технический рисунок, чертеж, набросок от руки.

Смысл – значение чего-либо, его лингвистическое наполнение, философская категория. В контексте семиотики строго различаются смысл и значение.

Спорадический – непостоянный, случайный, являющийся иногда от случая к случаю (спорадическое явление).

Стиль (от лат. *stilus, stylus*, от греч. *stylos* – остроконечная палочка для письма) – структурное единство, совокупность образной системы и приемов художественного выражения, порождаемая практикой развития архитектуры, изобразительного и декоративного искусства, а также дизайна (может быть крупная художественная эпоха, отдельное художественное направление или манера отдельного художника).

Структура (от лат. *structura* – строение, расположение, порядок) – совокупность устойчивых связей объекта, обеспечивающих его целостность и тождественность самому себе, т. е. сохранение основных свойств при различных внешних и внутренних изменениях.

Суггестия – внушение. Способность некоторых визуальных изображений (знаков) воздействовать не только на сознание и эмоции, но и на подсознание реципиентов.

Супрематизм (от лат. *supremus* – высший, последний) – стиль, положенный К. С. Малевичем в основу своих художественных экспериментов 1910-х гг. Малевич считал его высшей точкой развития искусства, которому свойственны геометрические абстракции из простейших фигур (квадрат, круг, крест, прямоугольник, треугольник). Оказал большое влияние на конструктивизм, производственное искусство.

Тамга – родовой знак у тюркских и некоторых других народов. Слово «тамга» тюркско-монгольское по происхождению, в языках этой группы имело несколько значений: «тавро», «клеймо», «печать».

Текст – в семиотике любой объект, воспринимаемый и понимаемый в качестве системы знаков; любая семиотически организованная последовательность знаков.

Товарный знак и знак обслуживания (сервисная марка) – обозначение, способствующее идентификации и отличию товаров (услуг) одних юридических лиц или граждан от однородных товаров (услуг) других, подлежат специальной регистрации.

Торговая марка, торговый знак, товарная марка (англ. *trademark*) – то же, что и товарный знак, т. е. зарегистрированное в установленном порядке обозначение, способное отличать товары одних юридических или физических лиц от однородных товаров других юридических или физических лиц. ТМ представляет собой оригинально оформленное изображение, специальное обозначение, эмблему, сочетание букв, цифр, слов и т. д.

Тренд (от англ. *trend* – тенденция) – общая тенденция при разнонаправленном движении, выраженная общая направленность изменений показателей любого временного ряда; тренд в дизайне – актуальное (ближайшее, краткосрочное) направление, периодически повторяющаяся тенденция развития.

Тропы – особые приемы выразительности языка (метафора, гиперболы, литота и др.), разработанные в разделе литературоведения – поэтике. Изобразительно-выразительное средство имеет два значения: иносказательное и буквальное.

Установка – состояние готовности или предрасположенности индивида к действию определенным, однозначным образом. Готовность может быть осознанной или неосознанной, зависящей или независящей от условий действия стимула, обладающей или не обладающей временной длительностью. Значение визуальной установки состоит в том, что

она делает объект установки – визуальную сторону мира – существенным для человека, значимым, имеющим для него смысл. Визуальная установка преподносит человеку мир в виде текста – в этом ее значение.

Фильтры восприятия – уникальные идеи, опыт, убеждения и язык, которые формируют модель мира человека.

Фирменный знак – это уникальный графический элемент, который обычно располагается рядом с названием компании, но может использоваться и отдельно.

Форма (лат. forma) – внешнее очертание, наружный вид, контуры предмета; внешнее выражение какого-либо содержания; определённая организованность вещи, процесса или комплекса вещей, возникающая в результате целесообразной деятельности или складывающаяся в результате естественного развития; воплощение в материале содержания предмета, обладающее чувственной конкретностью; совокупность приемов и изобразительных средств художественного произведения.

Формализм (от лат. formalis – относящийся к форме) – название авангардных направлений художественной культуры конца XIX и всего XX века. Множество разнообразных течений в искусстве, порывающих с реалистической традицией, ломающих установившиеся эстетические принципы и методы построения художественной формы: символизм, фовизм, экспрессионизм, кубизм, супрематизм, футуризм, дадаизм, поп-арт, неоавангардизм и т. д.

Формальный – произведённый в принятом законном порядке; носящий элемент условности.

Формообразование – сложная многоуровневая система, характеризующаяся тектоничностью, гармоничностью, обеспечивается выверенными пропорциями, расстановкой композиционных акцентов, учётом свойств материала и эргономических требований, опосредованностью, пластической выразительностью и ярким художественным образом.

Фрактал (от лат. fractus – дробленый) – это бесконечно самоподобная геометрическая фигура, каждый фрагмент которой повторяется при уменьшении масштаба. Масштабная инвариантность, наблюдаемая во фракталах, может быть либо точной, либо приближённой; термин, введённый Бенуа Мандельбротом в 1975 году для обозначения нерегулярных самоподобных множеств; самоподобное множество нецелой размерности.

Функция – считается эксплуатационным требованием к дизайну. Дизайн эпохи модернизма привел к эстетическому принципу «форма определяется функцией». В эпоху постмодернизма появился другой принцип – «форма определяется эмоцией».

Целостность – первичность целого по отношению к частям.

Экспрессия (знаковых форм) – это их эмоциональная выразительность и насыщенность, динамическая направленность.

Экстенсионал – совокупность предметов внешнего мира, которые определяются совокупностью признаков (интенсионалов); объем понятия (в знаке).

Эмпатия (англ. empathy, от греч. empatheia – вчувствование, вживание) – в психологии – способность ощутить чужие горе и радость как свои, вжиться в собеседника, партнера.

Энграмма – воздействие на психику внешнего вида или звучания названия (марки), состоящее из впечатления (англ. impression) и смысла (англ. meaning).

Эргономика (Human Factors) (от греч. ergon – работа и nomos – закон) – научно-прикладная дисциплина, занимающаяся изучением и созданием эффективных систем, управляемых человеком.

Эскиз (от франц. esquisse – набросок) – в изобразительном искусстве: художественное произведение вспомогательного характера, являющееся подготовительным наброском более крупной работы и воплощающее ее замысел основными композиционными средствами.

Эстетизация – процесс, также известный как «фешенинг», в результате которого товары и услуги становятся культурными продуктами: благодаря символам, наделяющим их значением и ассоциациями, они получают свое стилевое воплощение и рынки сбыта.

Эстетика – принципы формы и красоты, получившие свое выражение в различных стилях и определениях художественного вкуса. Термин часто используется для обозначения пластической формы дизайна продукта или художественных качеств графического дизайна.

Юзабилити (англ. usability engineering) – совокупность свойств инструмента, влияющих на эффективность его использования в конкретной предметной деятельности, и выражающихся в применимости данного инструмента, легкости его освоения и использования, воспроизводимости полученных навыков, в низкой частоте ошибок, в субъективном удовольствии. (Объектом приложения для software usability является программный продукт, для web-usability – веб-сайт.) Это научно-прикладная дисциплина, служащая повышению эффективности, продуктивности и удобства использования инструментов деятельности. Usability – это качество использования самого инструмента, выражается в тех характеристиках орудия, от которых зависит эффективность деятельности.

Язык – знаковая система, обеспечивающая познавательную и коммуникативную функцию мышления; код, соглашение, договор, общепринятый набор элементов (знаков), который используют все участники общения (коммуникации).

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Аверинцев, С. С. Символ : словарь / С. С. Аверинцев. – 2-е испр. изд. – Киев : Дух і Літера, 2001. – 912 с.
2. Арнхейм, Р. Искусство и визуальное восприятие : пер. с англ. / Р. Арнхейм. – Москва : Прогресс, 1974. – 391 с.
3. Бауэр, В., Энциклопедия символов : пер. с нем. Г. Гаева / В. Бауэр, И. Дюмотц, С. Головин ; – Москва : КРОН-ПРЕСС, 2000. – 504 с.
4. Бейтман С., Хайленд А., Символ / С. Бейтман, А. Хайленд – Санкт-Петербург : Питер, 2012 – 296 с.
5. Слюсарева, Н. А. Теория Ф. де Соссюра в свете современной лингвистики / Н. А. Слюсарева – Москва, 1975. – 112 с.
6. Гавра Д. Основы теории коммуникации : Учебное пособие. Стандарт третьего поколения. – Санкт-Петербург : Питер, 2011 – 288 с.
7. Грановская, Р. М. Элементы практической психологии / Р. М. Грановская. – Санкт-Петербург : Свет. – 2000. – 656 с.
8. Грегори, Р. Л. Глаз и мозг. Психология зрительного восприятия : пер. с англ. / Р. Л. Грегори. – Москва : Прогресс, 1970. – 271 с.
9. Города с лучшей айдентикой [Электронный ресурс] / – Режим доступа: <https://34travel.me/post/city-branding> – Дата доступа: 04.10.2022.
10. Брендинг музеев – Россия / medium.com [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://goo-gl.me/pTN4U> – Дата доступа: 04.10.2022.
11. Логотип Volkswagen. Значение эмблемы Фольксваген, история, информация [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://xn--80aed5aobb1a.xn--p1ai/car-logos/volkswagen-logo.html> – Дата доступа: 05.12.2022.
12. FAW поменяла логотип. Что теперь означает эмблема старейшей китайской автокомпании [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://xn----7sbbeptbfadjdvm5ab9bqj.xn--p1ai/2022/01/20/faw-logotip/> – Дата доступа: 05.11.2022.
13. Volvo показал обновленный логотип [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.sostav.ru/publication/volvo-pokazal-obnovlennyj-logotip-50516.html> – Дата доступа: 18.12.2022.
14. Ленсу, Я. Ю. Семиотика рекламы : учебное пособие / Я. Ю. Ленсу. – Минск : РИВШ, 2018. – 134 с.
15. Липанова, Л. Burger King изменит логотип и визуальный стиль впервые за 20 лет. / vc.ru [Электронный ресурс] – Режим доступа: vc.ru/design - <https://goo-gl.me/YOeK2> – Дата доступа: 05.12.2022.
16. 5 трендов графического дизайна 2019–2039 <https://mindrepublic.ru/> [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://mindrepublic.ru/5-трендов-графического-дизайна-2019-2039> – Дата доступа: 08.01.2023.

17. Кагаров, Э. Оптические иллюзии. Картинки – галлюциногены : источник [www.wordshopbbdo.ru] / Э. Кагаров. – [Электронный ресурс] Режим доступа [http : // www.wordshopbbdo.ru/conspekts/visual] – Дата доступа: 07.12.2018.
18. Кандинский, В. Точка и линия на плоскости. / В. Кандинский – Санкт-Петербург : Азбука-классика, 2005. – 232 с.
19. Конкретное искусство /art concret – [Электронный ресурс] Конкретное искусство /art concret. Режим доступа: <https://artuzel.com/content/konkretnoe-iskusstvo-art-concret> – Дата доступа: 18.12.2022.
20. Лаврентьев, А. Н. История дизайна : учеб. пособие / А. Н. Лаврентьев. – Москва : Гардарики, 2007. – 303 с.
21. Заев, К. Искусство + дизайн: Антон Штанковски [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://kirza.ru/somebooka/133/> – Дата доступа: 04.11.2022.
22. Лебедев, А. Ководство. Параграфы о дизайне / А. Лебедев. – Москва : Студия Артемия Лебедева, 2007. – 570 с.
23. Лебедев-Любимов, А. Н. Психология рекламы. / А. Н. Лебедев-Любимов – Санкт-Петербург : Питер, 2003. – 368 с.
24. Топ 35 – наскальные рисунки первобытных людей [Электронный ресурс] Режим доступа <https://must-see.top/naskalnye-risunki-pervobytnyh-lyudej> / <https://must-see.top/naskalnye-risunki-pervobytnyh-lyudej> – Дата доступа: 12.11.2022.
25. Лоу, А. Механическое – химическое – цифровое / А. Лоу // Мир дизайна. – 2000. – № 2. – С. 11–13.
26. Моррис, Ч. Основания теории знаков / Ч. Моррис // Семиотика. Сборник переводов / под ред. Ю. С. Степанова. – Москва : Радуга, 1982. – 640 с.
27. Бурмистров С. Л. Чарльз Сандерс Пирс – [Электронный ресурс] / – Режим доступа: <http://anthropology.ru/ru/text/burmistrov-sl/charlz-sanders-pirs> – Дата доступа: 04.10.2020.
28. Постмодернизм. Энциклопедия. – Минск : Интерпрессервис ; Книжный дом, 2001. – 1040 с.
29. Похлебкин, В. В. Словарь международной символики и эмблематики / В. В. Похлебкин. – Москва : ЗАО Центрполиграф, 2004. – 543 с.
30. Семиотика и искусствознание : сборник переводов / сост. и редакция докт. филологич. наук Ю. М. Лотмана и канд. физ.-матем. наук В. М. Петрова. – Москва : Мир, 1972. – 364 с.
31. Серов, С. Графика современного знака / С. Серов. – Москва : Линия График, 2005. – 408 с.
32. Степанов, Ю. С. Семиотика / Ю. С. Степанов. – Москва : Наука, 1971. – 167 с.
33. Хайленд, А., Бейтман, С. Символ. Более 1300 логотипов и истории их создания / А. Хайленд, С. Бейтман. – Издательство: Питер, 2012. – 296 с.

34. Сулимов, В. А. Коммуникативное пространство современной культуры : знаки и символы / В. А. Сулимов, И. Е. Фадеева // Философские науки. – 2004. – № 4. – С. 28–43.
35. Тарабуко, Н. И. Знаки и знаковые системы в дизайне : учебное пособие / Н. И. Тарабуко. – Витебск : УО «ВГТУ», 2009. – 285 с.
36. Тресиндер, Дж. Словарь символов / Дж. Тресиндер ; пер. с англ. С. Палько – Москва : ФАИР- ПРЕСС, 2001. – 448 с.
37. История логотипа Nike: развитие и эволюция бренда [Электронный ресурс] / – Режим доступа: <https://turbologo.ru/blog/nike/> – Дата доступа: 05.10.2021.
38. Черневич, Е. В. Язык графического дизайна / Е. В. Черневич. – Москва : ВНИИТЭ, 1975. – 137 с.
39. Чернышев, О. В. Формальная композиция / О. В. Чернышев. – Минск : Харвест, 1999. – 312 с.
40. Шиффман, Х. Ощущение и восприятие / Х. Шиффман. – Санкт-Петербург : Питер, 2003. – 928 с.
41. Шлык, В. А. Фрактальные формы в абстрактном искусстве / В. А. Шлык // ПРОдизайн. – 2004. – № 10. – С. 17–18.
42. Anton Stankowski, Eugen Gomringer // Der Pfeil - Spiel - Gleichnis – Kommunikation Keller Verlag, Starnberg, 1972. – 132 S.
43. Щюц, А. Символ, реальность и общество / А. Щюц // Культурология. – 2003. – № 1/24. – С. 25.
44. Энциклопедия символов, знаков, эмблем / сост. В. Андреева [и др]. – Москва : Лохид ; Миф, 2000. – 576 с.
45. Лотман Ю. М. Семиосфера: Культура и взрыв. Внутри мыслящих миров. Статьи. Исследования. Заметки. – Санкт-Петербург. : Искусство-СПБ, 2004. – 703 с.
46. Яцюк, О. Г. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий / О. Г. Яцюк. – Санкт Петербург : БХВ-Петербург, 2004. – 240 с.
47. Гётаку: как японцы превращают рыбу в искусство [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://konnichiwa.ru/4054/> – Дата доступа: 04.12.2021.
48. Конкретное искусство [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://goo-gl.me/bJqZS> – Дата доступа: 18.12.2022.
49. Меньшикова, Г. Я. Иллюзии зрительного восприятия / Г. Я. Меньшикова // научно-информационный журнал «В мире науки». МГУ им. М. В. Ломоносова. – 2007. – С. 43–48
50. Бородин, Е. Современная история дизайна товарного знака и логотипа [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://dva-klika.ru/free-history-tm> Дата доступа: 04.09.2022.
51. Использование модульной сетки при разработке логотипа [Электронный ресурс] / Режим доступа: http://www.life-work.ru/news/news_29.html Дата доступа: 04.12.2022.

Учебное издание

Тарабуко Наталья Игоревна
Дударева Диана Дмитриевна

Основы формообразования знаков

Учебное пособие

Редактор *Р.А. Никифорова*
Компьютерная верстка *Т.Г. Купченко*

Подписано к печати 04.04.2024. Формат 60х90 ¹/₁₆. Усл. печ. листов 12,0
Уч.-изд. листов 16,0. Тираж 60 экз. Заказ № 88.

Учреждение образования

«Витебский государственный технологический университет»
210038, г. Витебск, Московский пр., 72.

Отпечатано на ризографе учреждения образования

«Витебский государственный технологический университет».

Свидетельство о государственной регистрации издателя, изготовителя,
распространителя печатных изданий № 1/172 от 12 февраля 2014 г.

Свидетельство о государственной регистрации издателя, изготовителя,
распространителя печатных изданий № 3/1497 от 30 мая 2017 г.