

DOI 10.26886/2520-7474.2(46)2021.2

UDC: 7.012

**THE DISCIPLINE «FUNDAMENTALS
OF PROJECT GRAPHICS» IN THE DESIGN STRUCTURE**

S. Pryshchenko, Prof. Dr. Hab. in Art Studies, Dr. Hab. in Design

<https://orcid.org/0000-0003-3482-6858>

e-mail: akademiki@ukr.net

T. Senchuk, Ph.D. in Design, Associate Professor

<https://orcid.org/0000-0002-2933-9724>

State University of Infrastructure and Technologies, Ukraine, Kyiv

The authors propose a conceptual approach to the content of educational discipline «Fundamentals of Project Graphics» for art institutions of higher education and analyze its important place in the Design structure. The study uses a system-structural method, through which it is possible to consider both individual components and design activities in general. A small retrospective of Graphics as art form is presented and its modern branches, tendencies, terminological base are considered. The results of this work are embodied in the educational complex of the specified propaedeutic discipline for designers of the first (bachelor's) level. It is noted that graphic means are used at all stages of the project process.

Key words: graphics, graphic alphabet, propaedeutics, graphic form, graphic system, visual language, image creation, design thinking.

Доктор мистецтвознавства, доктор наук габіліт. у галузі дизайну, професор, Прищенко С. В.; доктор філософії у галузі дизайну, доцент, Сенчук Т. В., Дисципліна «Основи проектної

графіки» в структурі дизайну / Державний університет інфраструктури та технологій, Україна, м. Київ

Автори пропонують концептуальний підхід до змістового наповнення навчальної дисципліни «Основи проєктної графіки» для мистецьких закладів вищої освіти та аналізують її вагоме місце в структурі дизайну. В дослідженні використано системно-структурний метод, завдяки якому можливо розглядати як окремі складові, так і дизайн-діяльність загалом. Подано невеличку ретроспективу графіки як виду мистецтва та розглянуто її сучасні розгалуження, тенденції, термінологічну базу. Результати проведеної роботи втілено в навчально-методичний комплекс означеної пропедевтичної дисципліни для дизайнерів першого (бакалаврського) рівня. Зазначено, що графічні засоби використовуються на всіх етапах проєктного процесу.

Ключові слова: графіка, графічна абетка, пропедевтика, графічна форма, графічна система, візуальна мова, образотворення, дизайн-мислення.

*«Розуміти» – це слово має два визначення:
перше – мати правильне уявлення про предмет;
друге – безпосередньо вивчати предмет через
взаємодію багатьох супроводжуючих його явищ.*

В. Власов [15]

Вступ. Графіка охоплює всі сфери художньої і художньо-проєктної діяльності: станкову, книжкову, рекламну, промислову, технічну. Потужним інструментом для дизайнера нині є комп'ютерна графіка, яка має вельми широкий прикладний діапазон застосування, що знаходить відображення в проєктах, спрямованих на дизайн ландшафту, упаковки, рекламних видань, інтер'єру різного функціонального

призначення (житлового, культурно-розважального, робочого, торгового, харчувального, транспортного). Тому в діяльності дизайнера вагоме значення мають функціональні, комунікативні та естетичні аспекти графічної візуалізації.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Деякі з авторитетних фахівців наполягають на послідовному аналізі та досконалому вивченні графічного мистецтва від давніх часів до сьогодення, зокрема, В.Даниленко [1], В.Єрошкін [2], М.Куленко [3], Г.Минервин и В.Шимко [4], В.Побєдін [5], Е.Рудер [6], Д.Степовик [7], О.Хмельовський [8]. У низці видань початку 1990-х рр. Всесоюзного науково-дослідного інституту технічної естетики СРСР розглядалася вагомість проєктної графіки в структурі дизайну: Ленінградської школи дизайну [9], Московської [10] та Харківської [11].

Формулювання мети та завдань. Метою статті є дослідження візуальної мови графіки для подальшого використання її у проєктній діяльності. Серед завдань виокремимо основні, а саме: 1. проаналізувати розвиток графічних засобів і формування сучасних розгалужень; 2. узагальнити та представити набуті відомості в змісті навчальної програми «Основи проєктної графіки».

Виклад основного матеріалу статті. Історія графіки починається від часів первісного суспільства. Графіка – це мистецтво візуального комунікування від петрогліфів (наскельних малюнків) давніх народів різних країн до сучасних піктограм у міському та віртуальному середовищі. На розвиток графіки протягом століть впливало багато чинників: географічних, культурних, технологічних. Розуміння закономірностей цього розвитку означає всебічний розвиток сучасного дизайн-мислення. Дизайн-продукт сьогодні і як об'єкт, і як послуга, виявився надзвичайно затребуваним. На початку XXI ст. відбулися кардинальні соціальні зміни, оскільки розвиток функціоналу, матеріалів

та технологій спричинив появу ідеї гуманістичного дизайну «товари для всіх і кожного». Справжні інновації у галузі дизайну трансформують освіту, культуру, економіку. Дизайн є біфункціональним, його об'єкти поєднують художньо-естетичні та утилітарні якості, відтак сутність дизайну полягає не лише в проєктній діяльності як такої, а формує *художньо-проєктну культуру*. Відповідно ми аналізуємо дизайн на стику трьох культур: художньої культури (мистецтво), інтелектуальної (наука) та технічної. Дві тенденції спрямовують подальший розвиток графіки: конкретно-прагматична та історико-культурологічна. Конкретно-прагматична спрямована на оперативну підготовку професіоналів, а історико-культурологічна досліджує складні, багатогранні, універсальні явища проєктної сфери.

В цьому контексті розглянемо зміст і структуру навчальної дисципліни «Основи проєктної графіки» для першого (бакалаврського) рівня вищої освіти, основними завданнями якої є набуття вмінь та навичок використання отриманих теоретичних знань на практиці, поглиблене розуміння специфіки проєктної графіки при створенні тематичних композицій (площинних, об'ємних, об'ємно-просторових) та самостійного втілення дизайнерських ідей, орієнтація у відповідній фаховій літературі, цілеспрямований пошук та систематизація інформації по більш складним темам, що стосуються графічного моделювання, уміння застосовувати графічні засоби для ефективного розв'язання різноманітних завдань щодо отримання, обробки, збереження, подання візуальної інформації, які пов'язані з майбутньою професійною діяльністю в умовах інформаційного суспільства [12].

На нашу думку, актуальною вимогою оптимізації дизайн-освіти залишається інтегративний підхід до змістового наповнення навчальних дисциплін. Тому можна впевнено стверджувати, що проєктна графіка посідає одне з основних місць серед інших фахових

дисциплін для дизайнерів усіх спеціалізацій. Приміром, онлайн-платформа з дизайну Відкритого університету Британії, заснованого ще 1969 р., поєднує наукові дослідження, відеозаписи різноманітних подій (конференцій, семінарів, зустрічей, тематичних екскурсій), оглядові статті щодо візуальних засобів, технологій і матеріалів, стилістичних тенденцій розвитку дизайну, мистецтва, інженерії, педагогіки [13]. Подібний ресурс в Україні поки що відсутній.

Курс «Основи проектної графіки» є пропедевтичним (підготовчим, узагальненим та інтегрованим), за програмою якого студенти вивчають поняття «графіки» як структуру логічних знань через взаємодію багатьох складових. Обсяг дисципліни – 150 год. (5 кредитів ЄКТС).

Перша частина курсу розглядає загальні питання, знання яких є базовими для формування професійного дизайн-мислення. Ця частина курсу знайомить з особливостями поняття «графічна» абетка» – основними, первинними елементами візуальних засобів графіки. Перелік тем охоплює історичні аспекти становлення та розвитку графіки, а також розмаїття способів графічного зображення інформації або ідей.

Друга частина курсу знайомить з різновидами графічних засобів виразності на основі поєднання графічних матеріалів, авторських і комп'ютерних технологій виконання графічних форм, кольорографічних засобів художнього формоутворення та сучасними тенденціями проектування і розвитку графічного мистецтва.

Розглянемо це більш детально.

Частина 1. Загальні поняття. Теоретичні аспекти графіки.

Становлення та використання графіки в процесі історичного розвитку людства відбувалось по-різному. Спочатку при створенні рисунків та малюнків різного функціонального спрямування (повідомлення, застереження тощо). В результаті такої діяльності виникло письмо

(знакові системи), образотворче мистецтво графіки, згодом креслення, а в XIX ст. проектування – проєктний, аналітико-синтетичний тип діяльності, на відміну від попереднього, тривалого канонічного типу при створенні мистецьких та ужиткових форм.

На сучасному етапі розвиток людства характеризується інтенсивністю змін стереотипів мислення та законів цілісного пізнання світу. Такі процеси спрямовують та формують інші парадигми філософії, релігії, науки, освіти та мистецтва. Зокрема, переосмислення традиційного поняття «графіка» відбувається з динамічним розвитком комп'ютерних технологій (наприклад, комп'ютерної графіки, інфографіки, фотографіки тощо).

Походження та пояснення термінів, у тому числі «графіка», викликає особливий інтерес. Поняття «термін» – слово, значення якого спеціально обумовлюється, обмежується й однозначно визначається (лат. *termin* – границя, межа, межеві стовби, огорожа). *Terminus* – в древньоримській міфології бог кордонів. Таким чином, «термінологія» об'єднує *Termin* і грец. *Logos* – знання, вчення, позначаючи систему термінів, на основі якої розбудовуються наукові знання у галузі дизайну.

Термін **«графіка»** утворився від. грец. *grapho* – пишу, рисую, зображую, малюю, креслю. Вважається, що в сучасному розумінні термін «графіка» впроваджено в повсякденну практику художниками російського творчого об'єднання «Світ мистецтва» (Мир искусства). З точки зору інтегрованих знань цих визначень недостатньо для повноцінного образологічного розуміння графіки. Мова і засоби графічного зображення складають суть науки про «графіку». Візуальна мова графіки має свою специфіку – образне відтворення ідей або життєвих спостережень. Поняття образу є складним та безмежним, про що свідчить уся історія образотворення людства. Образ є базовим

поняттям, яке дозволяє зрозуміти логіку і метафізику (духовну суть) будь-якого формоутворення в Природі.

Історичний розвиток двох тенденцій – графічності та живописності унаочнюють творчий процес аналітичного та синтетичного початку художнього мислення. Відповідно, можна зазначити, що якості графічних форм присутні в різних видах мистецтва в різні періоди розвитку. Отже, в різні історичні епохи в поняття «графіки» вкладали різні розуміння, наприклад:

- у греків було широке застосування терміну «графіка», в тому числі і до живописної античної техніки. Стель античного живопису класичного періоду характеризується як лінійний, малокольоровий. Живописною, в сучасному розумінні цього слова, графіка стала в посткласичну епоху;
- у Плінія термін «graphice» означало вміння писати, рисувати наочно, а термін «graficus» – план, зображення, схему;
- у Вітрувія був акцент на креслярську функцію графіки;
- в Овідія термін «grafium» умовно означав стиль живописця (пензель живописця);
- у Тіта Макція Плавта термін «graficus» означав якість майстерності графічного твору як незрівнянний (живо написаний);
- у давньоруській художній практиці характерним є ототожнення живопису і рисунку з термінами «писаніє», «письмо», «начертаніє»;
- в Україні термін «рисунок» виник на межі XVIII–XIX ст.;
- в Англії у XIX ст. під поняттям «графіка» розуміли чіткість, різкість графічного зображення відповідно до друкарської специфіки ілюстрованого видання.

Всі ці тлумачення допомагають зрозуміти походження слова «графіка». А зв'язки матеріалів, інструментів та поверхонь об'єктів із

художніми техніками, технологіями та видами образотворення є безмежними. Відповідно, в першій частині навчальної програми розглядаємо первинні елементи графіки.

Графічна абетка. Точка, лінія, пляма, тон, колір. Крапка, штрих, мазок, смуга, фактура, текстура, силует – це похідні та перехідні первинні елементи зображувальних засобів графіки від точки до плями).

Точка (від укр. точка – ткати, ткнути, колоти) елементарний зображувальний засіб, який теоретично не має розмірів, а практично точку можна визначити як пляму невеличкого розміру різної форми. Кожна точка має специфічні характеристики: рівномірно чітко обмежена, регулярно обмежена, нерегулярно обмежена, ускладнена (крапка – окремий випадок точки, сприяє виявленню фактури зображення, передає ілюзію простору).

Лінія (від лат. *linea* – лляна нитка) основний формотворчий елемент, який передає найбільш точно характер контуру будь-якої форми. В.Кандинський в книзі «Точка і лінія на площині» про це пише так: «...лінія виникла з руху – а саме внаслідок знищення вищого, замкненого в собі спокою точки. Відбувся стрибок зі статички в динаміку. Сили, які претворюють точку на лінію, різні. Розмаїття ліній залежить від тих сил та їхніх комбінацій» [14, с.242].

Лінія може бути суцільною або пунктирною (переривчастою). Всі види ліній за формою умовно можна виокремити на три групи: прямі, криві та ламані. Кожна лінія має специфічні характеристики: характер лінії (контраст або нюанс), положення лінії на площині (напрямок руху), асоціативні характеристики лінії (горизонтальні лінії – символ спокою, тиші; вертикальні – символ величності, урочистості).

Тема «лінії» філософська і знакова в своїй основі. Є лінії універсально визначені, вони узагальнюють єдність багатьох понять:

динаміку, рівновагу, симетрію. Ця лінія має назву «хіазм» і нагадує латинську літеру S. Англійський художник В.Хогарт у XVI ст. вперше визначив універсальні параметри цієї лінії (S) і назвав її **лінією краси**. Можливо, саме тому її можна дослідити в різних знакових, орнаментальних структурах різних часів і народів. Первинні функції лінії: передавати власну красу; розділяти або обмежувати площину чи частину простору; виражати або символізувати задум (ідею); фіксувати і спрямовувати споглядання об'єкту (форми) у визначеному напрямку; виконувати тонову градацію; створювати структури, схеми, графіки тощо.

Пляма – зображувальний засіб, який має двовимірність. Для плями характерним є тональність і фактура. Різновиди плям визначає характеристика площини (абрис, форма), а також похідні та перехідні первинні елементи засобів графіки від точки до плями.

Силует – окремий випадок плями, створюється в силу тонального контрасту фігури та фону. Як самостійний вид графіки мистецтво силуету започатковано в XVIII ст. у Франції, а назва походить від прізвища Е.Силуета (міністра фінансів), який на засіданнях займався вирізанням фігур з чорного паперу [15, с.198].

Фактура – побудова поверхні форми, відтворення її матеріальності (скло, дерево, камінь тощо), характеризує якість матеріалів і засобів (в переносному розумінні «фактура» це індивідуальний почерк (стиль) художника). Сприйняття фактури значно залежить від освітлення.

Текстура (від лат. *textura* – тканина, побудова) – характер поверхні, який зумовлений внутрішньою побудовою, внутрішньою структурою.

Штрих – поєднання ліній. Штрихування – це спосіб нанесення певними матеріалами та інструментами коротких ліній швидким рухом руки. Як приклад, штрихування характерно для графічних технік: офорт, суха голка; тушування (невільювання текстури) характерно для

графічних технік: сангіна, вугілля, пастель, олівець. Залежно від щільності та напрямку ліній, штрих може наближатися до плями.

Тон, тональність – якість, що відноситься до ступеня її темноти чи світлоти.

Колір – одна з основних ознак видимих нами предметів. Свідоме зорове відчуття характеризується фізичними властивостями зламу та відбиття сонячних променів просторі та на поверхні будь-яких предметів (об'єктів). Ця тема розширено теоретично та практично вивчається навчальною дисципліною «Кольорознавство», в якій поєднано елементи фізики, фізіології, психології та теорії мистецтв. Тому в даному випадку визначимо лише систематизацію кольору на хроматичні та ахроматичні кольори і три основні характеристики кольору (світлість, колірний тон та насиченість). Будь-які зміни однієї з характеристик призводять до зміни відтінку.

Закономірності графічного мистецтва та вимоги до нього базуються на понятті **графічної форми**, яке супроводжує процес мислення про ідею форми та її зображальні й предметні втілення. Це дозволяє подивитись на специфіку графіки з точки зору багатьох мислителів та художників, які розуміли особливе місце візуального мислення серед інших інтелектуальних практик людства. Зрозуміти графічну суть образу – це передусім означає усвідомити основні закони композиційних побудов: логіку взаємодії частин у цілому, головного елемента, просторового розташування, пропорцій. Саме такі образологічні теоретичні знання базових понять основ композиції та основ графіки (проєктної зокрема) необхідні студентам мистецьких спеціальностей у набутті досвіду професійного графічного проєктування та образотворення. Якості графічних форм присутні в творах різних видів мистецтва: живописі, скульптурі, архітектурі, дизайні – там, де переважне значення в створенні форми має лінія,

контур, силует, площина, фактура, текстура (графічний рисунок, живописний рисунок, графічний живопис тощо). Доцільно зазначити, що ранні архаїчні стадії розвитку того чи іншого художнього стилю характеризуються безпосередньо якостями графічної форми.

Графічна система або графічний стиль – складний за структурою об'єкт, головне завдання якого передати художньо-естетичну інформацію глядачу, залежно від мети (твір мистецтва/ знак/ графічна композиція/ рекламний плакат, упаковка) [16, с.44].

Частина 2. Різновиди графічних засобів виразності. Графіку поділяють на два види: рисувальну, де зображення безпосередньо наноситься на аркуш паперу, та друкарську, де зображення віддруковується з форми (дошки) на аркуш паперу (гравюра і літографія). Різновиди рисувальних графічних технік залежать від матеріалів, інструментів, поверхонь та видів формоутворення: рисунок, малюнок, тонування, акварель тощо. Друкарські техніки залежать від видів друку – плоского, високого, глибокого (ксилографія, гравюра на металі, акватинта, резерваж, м'який лак, суха голка, трафарет, естамп, шовкографія, фотогравюра, гравюра на лінолеумі, гравюра на пластмасі, авторські техніки).

Стисло зазначимо базові матеріали та інструменти для графіки.

Матеріали покривні (зображальні): тверді та розчинні. Тверді: графіт, крейда (вугілля, соус, сангіна, пастель), віск, стеарин. Розчинні: водні та синтетичні: акварель, гуаш, відвари рослинних і мінеральних сполук, темпера, туш, чорнило, паста, морилка, йод, акрилові фарби, рідко емалі, лаки.

Матеріали як поверхні для нанесення зображень: папір, картон, метал, пластмаси, дерево, глина, бетон, тканина, камінь, шкіра, скло.

Інструменти: олівці, стержні палені та пресовані, пензлі, розпилювачі, піпетки, валики, тампони, пера, ручки, друкарський станок (для друкарських технік), комп'ютер тощо.

Таким чином, пропедевтичний курс «Основи проєктної графіки» системно розглядає різні аспекти та характеристики графічних технік відповідно до первинних елементів візуальних засобів графіки та блоку практичних завдань курсу, узагальнюючи етапи становлення та розвитку графічних технік.

Розглянемо різновиди технік рисувальної графіки.

Рисунок і малюнок. Рисунок виокремився як самодостатній вид мистецтва в середині XV ст. Нині рисунок має самостійне естетичне значення та функціональне призначення як спосіб втілення ідей в первісну графічну форму, не зважаючи на допоміжну роль рисунку при підготовці картин живопису чи в проєктній діяльності.

У XVI ст. систематизують рисунки видатних художників різних часів і народів як зразки для навчання (А.Мантеньї, В.Карпаччо, Леонардо да Вінчі, Рафаеля, Мікеланджело, Тіціана, П.Веронезе, А.Дюрера). В Італії Карраччі формує базову методику академічного рисувально-навчального процесу, який був основним курсом в Академіях мистецтв до кінця XIX ст. В основі такої методики був покладений синтез понять «рисунок» та «малюнок».

Рисунок перами (з пір'я, очерету, металу, вузькими, широкими, плакатними, креслярськими), ручками, фломастерами дає можливість виконувати графічні зображення різного призначення: писемні, рисункові, проєктні, креслярські тощо. Матеріалами для писання є барвники: чорнила, туші, водні і спиртові розчини.

Графічними засобами вираження форми в олівцевому рисунку є штрихи, плями, контури, лінії, фон (тон, фактура). Рисунок олівцями завжди підкреслює рукотворність зображення, підкреслює манеру

(стиль), логіку візуального мислення художника або дизайнера. Рисування олівцем залежить від його м'якості та характеристик паперу. Прототипом сучасного олівця був штифт (стержень, стилус) – паличка для писання. Виготовлений із свинцю або срібла був поширеним у XII–XVI ст. В епоху Відродження входять до вжитку сланцевий, або італійський олівець, який має характерний матовий чорний колір, виготовляється з порошку кісток та рослинного клею. Графітові олівці мають характерний глянцевої блиск, поширились з XVI ст., а олівці в дерев'яній оправі з'явилися лише у XVIII ст. Вважається, що перший олівець в дерев'яній оправі виготовив француз Н.Конте в 1790 р. Варто сказати ще про олівці-ретуш (лінія глибокого чорного кольору оксамитової фактури), олівці негро (лінія чорно-коричневого відтінку контрастна та глянцева), олівці кольорові. М'які матеріали виготовляють у вигляді паличок, це: вугілля, крейда, сангіна, сепія, соус, пастель.

Акварель (франц. aquarelle, від лат. aqua – вода) є водяною фарбою, водяним розчином тонко розмелених спеціальних барвників. Оскільки акварель завжди прозора і використовує білий колір аркушу паперу, вона займає перехідне положення між графічним і живописним мистецтвом. Прозорість техніки «акварель» також часто використовують для проектних робіт (виконують відмивки форм, об'єктів на папері для створення ілюзії об'єму, простору, матеріальності тощо).

Типологія графіки є відносним, складним та дискусійним процесом з огляду на їх функціональне призначення. В процесі творчої діяльності теоретичний перерозподіл відбувається залежно від інтелектуальної діяльності людини на кожному етапі розвитку суспільства. Якщо простежити та узагальнити весь історичний досвід становлення та розвитку графіки, то умовно можна виокремити та

класифікувати графіку за типами і видами зображень: 1.писемна, 2.рисункова, 3.малюнкova, 4.креслярська, 5.проектна, 6.інфографіка, 7.фотографіка, 8.типографіка, 9.комп'ютерна графіка.

1.Писемна графіка – знаково-символічне зображення ідей буквами, літерами, ієрогліфами, словами, реченнями тощо. Різновиди писемної графіки: фонетичні, силуетні, контурні, ієрогліфи, клинопис, лінеарне письмо, азбука, руни. Шрифт – це графічна форма певної мови.

2.Рисункова графіка – абстрактно-символічне зображення ідей і законів світобудови та контурне зображення форм природи. Різновиди рисункової графіки: петрогліфи, піктограми, ідеограми, лінійний і контурний рисунок.

3.Малюнкova графіка – світло-тіньове зображення форм на площині та поверхнях: чорно-біле та кольорове штрихування, точкування, напилення, відмивання, натирання, тобто покриття поверхні конкретної форми.

4.Креслярська графіка – геометричне зображення форм на площині за законами її контурної й перспективної побудови. Різновиди: креслення габаритних, кінематичних, ергономічних, перспективних зображень різновидів форм, розгорток об'ємів, фрагментів, перерізів тощо.

5.Проектна графіка – зображення авторських ідей на площині будь-якими графічними засобами. Різновиди проектної графіки: схеми, моделі, таблиці, графіки, ідеограми, конструктивно-технологічні, кольоро-графічні вирішення, карти тощо).

6.Інфографіка – це графічні основи комунікації та різновиди візуалізації: кодування уможлидних змістів, ілюзорна фіксація знань про світ у новітніх формах, нових змістах, які не охоплено звичайними словами і які характеризують нові якості речей, нового змісту, наприклад, знак нескінченності (стрічка Мьобіуса), спіраль ДНК тощо.

7. Фотографіка базується на трансформації фотографічного зображення (фотозйомки) в графічний художній образ. Якщо графіка є основою всіх видів образотворчого мистецтва, то фотографія як вид мистецтва започаткувала свій історичний літопис з 1839 р. Фотографіка як вид мистецтва динамічно стала формуватися з розвитком комп'ютерних технологій. Історія розвитку фотографіки – це об'єктивний матеріал для наукового дослідження та еволюції теорії мистецтва, яка в свою чергу спрямовує творчу практику.

Фотографія від грец. *photos* – світло, *grapho* – пишу, тому світлопис став вісником нової інформаційної ери в ХХ ст. та прискорив розвиток цифрових технологій. Вмінню не лише фіксувати, а творчо відображати і створювати об'єкт зйомки фотографи навчалися у художників на прикладах образотворчого мистецтва (живопису, графіки). Так розвивалася фотографія і визначились такі творчі процеси як «художня фотографія», з розвитком якої розширився й термінологічний ресурс, органічно перейшовши з термінології образотворчого мистецтва. Варто навести деякі термінологічні поняття, наприклад, ще в V ст. до н.е. використовувалося слово «скіограф» (від грец. *skeuagraphe*) – «живописець тіней» – так прозвали давньогрецького художника Аполлодора з Афін за те, що він ввів у живопис художні засоби виразності – світлотінь, отже скіографія – світлотіньовий живопис. Караваджо, «живописець світла», активно використовував ефект штучного освітлення (світлотіньовий живопис).

Доцільно зазначити, що якісно новим етапом розвитку фотографії стало типографське тиражування інформації, зокрема. у Західній Європі. Це безпосередньо проявилось у формуванні нових рекламних жанрів: друкованої афіши, каталогів, періодичних видань (преси) тощо. Нині розрізняють документальну, художню і рекламну фотографії [17, с.127]. В ХХ ст. з розвитком засобів масової інформації розвиваються

нові жанри: фотожурналістики, фоторепортажу. Вербальні інформаційні тексти дуже часто замінюються фотозображенням. В другій половині ХХ ст. з динамічним розвитком комп'ютерних технологій, фотографіку стали розглядати як різновид графіки, в якому використовуються фотоматеріали, фотомонтаж, елементи та прийоми фотомистецтва, мистецтва графіки тощо. Синтез графічних засобів виразності та розвиток комп'ютерних технологій визначили таке поняття як гібридні техніки та технології у графічному дизайні, зокрема у фотографіці.

8.Типографіка є художнім засобом, завдяки якому досягається графічне оформлення як друкованого, так і комп'ютерного тексту (заголовка, слогана, текстового блоку, реквізитів). Оригінальність у використанні шрифтів може досягатися за рахунок: кількох кольорів, кількох величин або гарнітур, контуру, акцидентних літер, фотовставок у літери. Можна знайти багато прикладів сучасних плакатів, рекламних звернень, обкладинок, де композицію побудовано виключно на основі шрифтових елементів.

9.Комп'ютерна графіка – синтетичний тип графіки, який має велику кількість інструментарію, також можлива перебільшена контрастність у кольорі, формі, розташуванні елементів. При професійному використанні комп'ютерні спецефекти здатні суттєво покращити зображення, надати будь-якому векторному або растровому об'єкту оригінальності за рахунок силуетності, зміни колірної діапазону, підкресленої яскравості, контрастності, ефектів віддзеркалення або прозорості об'єктів, світіння контурів, імітації погоди, перспективи, різноманітних художніх матеріалів, графічних технік і матеріалів та ін.

Зрозуміло, що всі композиційні аспекти образотворчого мистецтва повною мірою екстраполюються і на проектну графіку, а саме **синтаксичний, семантичний, прагматичний**. Синтаксичний аспект

визначається як система відношень всіх елементів форми (об'єкта), в якій розвивається ідея. Семантичний аспект визначається як система розвитку та втілення ідейно-художнього задуму в сюжеті тощо. Прагматичний аспект обумовлюється психофізичними характеристиками людини, об'єктивними та суб'єктивними законами розвитку суспільства, а також факторами часу.

Питання взаємодії енергії та інформації досліджують фізики, а в контексті мистецтва ці питання є предметом дослідження «образологіки» – теорії взаємозв'язків енергоінформаційних складових в системах з їх графічними образами, озвученими словами, знаками, символами тощо [18].

Отже, дизайн – інтегральне поняття. Графічний дизайн зокрема, це поняття, під яким сьогодні розуміють і раніше вживані терміни «прикладної», «промислової» графіки та сучасні терміни «інфографіки», «комп'ютерної графіки», які узагальнюють всі напрями формоутворення, де застосовуються графічні засоби. Візуалізація, залежно від функціонального призначення, корелюється з відповідними принципами дизайну, повністю ґрунтується на методиці проектування й використовується на всіх етапах проектного процесу, незалежно від його спеціалізації, будь то плакат, об'єкт середовища або промислова розробка – від ескізів (фіксування ідей у начерках) до демонстраційних графічних зображень, які різнобічно відображають проектні задуми автора [19, с.128-130]. Рівень проектного образу стає критерієм оцінки закладених в нього емоцій та логіки, композиційної побудови та прийомів образотворення.

Висновки. Стисле узагальнення феномену графіки, етапів її становлення і розвитку наводить авторів на роздуми, що ресурси графіки безмежні, а напрями подальшої еволюції та використання залежать від розвитку технологій, культури та суспільства в цілому.

Розвиток дизайн-мислення є складним і тривалим процесом засвоєння графічного досвіду на різних етапах розвитку суспільства, адже будь-яка діяльність людини спирається на історичну пам'ять. Графіка є фіксуванням досвіду знань та мистецьких почуттів в особливих графічних формах, які можуть бути зрозумілими й ідентично сприйнятими іншими людьми. Невипадково Всесвітня організація з культурного розвитку ЮНЕСКО зазначає, що культура формує наше мислення, уяву та поведінку.

Таким чином, «графіка» стає візуальною мовою – специфічною мовою опису світу, реального або штучно створеного, формою лінійних та силуетних зображень, тому студентам необхідно набути, зрозуміти та опанувати базові знання і навички такого опису у рамках пропедевтичної навчальної дисципліни «Основи проєктної графіки» на I курсі бакалаврату.

Перспективи подальших досліджень полягають у структуруванні наявних українських і зарубіжних напрацювань у галузі графіки, їхньому критичному контент-аналізі з метою більш повної та ефективної реалізації проєктних розробок різноманітного призначення.

Література:

1. Даниленко, В. (2003). *Дизайн: підручник*. Харків: ХДАДМ.
2. Ерошкин, В. (1998). *Промышленная графика*. Омск: ОГИС.
3. Куленко, М. (2007). *Основи графічного дизайну: навч. посібник*. Київ: Кондор.
4. Минервин, Г., Шимко, В. (2004). *Дизайн: иллюстрированный словарь-справочник*. Москва: Архитектура-С.
5. Победин, В. (2001). *Знаки в графическом дизайне*. Харьков: Ранок, Веста.
6. Рудер, Э. (1982). *Типографика*. Москва: Книга.

7. Степовик, Д. (1982). *Українська графіка XVI–XVIII ст.*: еволюція образної системи. Київ: Наукова думка.
8. Хмельовський, О., Костукевич, С. (2007). *Графіка*. Луцьк: ЛДТУ.
9. Ленинградская школа дизайна (1990). Москва: ВНИИТЭ.
10. Московская школа дизайна (1991). Москва: ВНИИТЭ.
11. Харьковская школа дизайна (1991). Москва: ВНИИТЭ.
12. Сенчук Т., Прищенко С. (2021). *Основи проектної графіки: навч.-методичн. комплекс для студентів спец. 022 «Дизайн»*. Київ: ДУІТ.
13. [Design@Open](http://www.open.ac.uk/blogs/design). <www.open.ac.uk/blogs/design> [in English] (2021, квітень, 05).
14. Кандинский, В. (2005). *Точка и линия на плоскости*. Санкт-Петербург: Азбука-классика.
15. Власов, В. (1993). *Иллюстрированный художественный словарь*. Санкт-Петербург: ИКАР.
16. Прищенко, С. (2020). *Дизайн і реклама: ілюстрований глосарій*. 2-ге вид., випр. і доп. Київ: Кондор.
17. Морозов, С. (1968). *Искусство видеть*. Очерки из истории фотографий стран мира. Москва: Искусство.
18. Хмельовський, О. (2006). *Теорія образотворення*. Луцьк: Терен.
19. *Design Dictionary. Perspectives on Design Terminology* (2008). Basel–Boston–Berlin: Birkhauser Verlag.

References:

1. Danylenko, V. (2003). *Dyzain* [Design]. Kharkiv: HDADM. [in Ukrainian].
2. Eroshkyn, V. (1998). *Promyshlennaia grafyka* [Industrial graphics]. Omsk: OHYS. [in Russian].
3. Kulenko, M. (2007). *Osnovy grafichnoho dyzainu* [Fundamentals of Graphic Design]. Kyiv: Kondor. [in Ukrainian].

4. Mynervyn, H., Shymko, V. (2004). *Dyzain: illiustryrovannyi slovar-spravochnyk* [Design. Illustrated dictionary]. Moscow: Arkhytektura-C. [in Russian].
5. Pobedyn, V. (2001). *Znaky v grafycheskom dyzaine* [Signs in Graphic Design]. Kharkov: Ranok, Vesta. [in Russian].
6. Ruder, E. (1982). *Typografyka* [Typography]. Moscow: Knyha. [in Russian].
7. Stepovyk, D. (1982). *Ukrainska grafika XVI–XVIII st.: evoliutsiia obraznoi systemy* [Ukrainian graphics of the XVI–XVIII centuries: the evolution of image system]. Kyiv: Naukova dumka. [in Ukrainian].
8. Khmelovskyi, O., Kostukevych, S. (2007). *Grafika* [Graphics]. Lutsk: LDTU. [in Ukrainian].
9. Lenynhradaskaia shkola dyzaina [Leningrad School of Design] (1990). Moscow: VNYYTE. [in Russian].
10. Moskovskaia shkola dyzaina [Moscow School of Design] (1991). Moscow: VNYYTE. [in Russian].
11. Kharkovskaia shkola dyzaina [Kharkov School of Design] (1991). Moscow: VNYYTE. [in Russian].
12. Senchuk T., Pryshchenko S. (2021). *Osnovy proektnoi grafiky* [Fundamentals of Project Graphics]. Kyiv: DUIT. [in Ukrainian].
13. Design@Open. Retrieved from www.open.ac.uk/blogs/design. [in English] (2021, April, 05).
14. Kandynskyi, V. (2005). *Tochka i lynyia na ploskosty* [Point and line on a plane]. St.Petersburg: Azbuka-klassyka. [in Russian].
15. Vlasov, V. (1993). *Illiustryrovannyi khudozhestvennyi slovar* [Illustrated Art Dictionary]. St.Petersburg: YKAR. [in Russian].
16. Pryshchenko, S. (2020). *Dyzain i reklama: iliustrovanyi glosarii* [Design and Advertising: the illustrated Glossary]. Kyiv: Kondor. [in Ukrainian].

17. Morozov, S. (1968). *Iskusstvo vydet. Ocherky iz istoryy fotografyy stran myra* [The art of seeing. Essays from the history of photographs countries of the World]. Moscow: Iskusstvo. [in Russian].
18. Khmelovskiy, O. (2006). *Teoria obrazotvorennia* [Theory of image creation]. Lutsk: Teren. [in Ukrainian].
20. *Design Dictionary. Perspectives on Design Terminology* (2008). Basel–Boston–Berlin: Birkhauser Verlag. [in English].

Citation: S. Pryshchenko, T. Senchuk (2021). THE DISCIPLINE «FUNDAMENTALS OF PROJECT GRAPHICS» IN THE DESIGN STRUCTURE. Frankfurt. TK Meganom LLC. Paradigm of knowledge. 2(46). doi: 10.26886/2520-7474.2(46)2020.2

Copyright S. Pryshchenko, T. Senchuk ©. 2021. This is an openaccess article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) or licensor are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.