



УДК 659.126

НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И СТРАТЕГИИ В ПРОДВИЖЕНИИ ВИТЕБСКОГО АВАНГАРДА

ТАРАБУКО Наталья, АБРАМОВИЧ Наталья, ЕВДОКИМОВ Павел
Витебский государственный технологический университет, Витебск, Беларусь
designimoda@mail.ru

Для Музея истории ВНХУ (Витебского народного художественного училища) создан визуальный контент на базе имеющегося оборудования с использованием современных мультимедийных технологий. В видеопрезентации для музея был продемонстрирован образный путь становления УНОВИС и его влияние на город и искусство, используя новые направления и возможности для визуализации в видеопроектах – 3D mapping. Созданный видеоролик представляется на разных мероприятиях и конференциях руководством музея как часть его бренда.

Ключевые слова: мультимедийные технологии, 3D mapping, визуализация, авангард, УНОВИС

ВВЕДЕНИЕ

ВНХУ – первое художественное учебное заведение на территории современной Беларуси – место, где за короткий период были заложены основы искусства авангарда. Это здание вошло в энциклопедию мирового искусства наравне со знаменитыми французским «Ульем» и немецким Баухаусом [1]. Традиция обучения как впитывания новых культурных кодов, зародившаяся в Витебском художественном народном училище и программа УНОВИС стали своеобразным принципом обучения и на кафедре дизайна и моды Витебского государственного технологического университета. Основой является не слепое копирование приемов и создание клонов существующих супрематических картин, а выявление возможностей следовать новаторству и свободному проявлению творческих начал в образовании, умению использовать принципы беспредметности в создании новых концептов в дизайн-проектировании, передача глобальных смыслов через современные информационные технологии.

ПОСТАНОВКА ЗАДАЧИ

Год 2020-ый являлся годом столетия программы УНОВИС, и это важный повод для исследования феномена супрематизма в Витебске и его воздействия на многие культурные процессы в искусстве и дизайне во всем мире.

Задача мультимедийного проекта заключается в визуализации идей супрематизма, исторических аспектов становления и развития Витебского авангарда через современные информационные технологии. Ключевым моментом является не простая констатация событий визуальным рядом, а



коллорація между изобразительным искусством и видеосъемкой, где классические произведения супрематической живописи трансформированы в условия нового класса электронных устройств и являются продолжением идей авангарда в современном звучании. Основная идея проекта – сделать музей не историческим памятником, а живым и открытым новым вызовам времени.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ И ИХ ОБСУЖДЕНИЕ

Главным экспонатом музея Витебского народного художественного училища является не постоянная экспозиция музея, а само здание, так как именно в этом здании происходили главные процессы формирования и развития авангардного искусства, которые в дальнейшем повлияли на мировую культуру в целом. Собственно, здание и является основной составляющей мультимедийного проекта.

С развитием современных мультимедийных технологий в искусстве и дизайне появляются все новые направления и возможности для визуализации в видеопроектах. На данный момент большой популярностью пользуется 3D mapping. 3D mapping – направление в аудиовизуальном искусстве, представляющее собой 3D-проекцию на физический объект окружающей среды с учетом его геометрии и местоположения в пространстве. Данный вид искусства объединяет качественный видеоконтент и аудио сопровождение, симбиоз которых открывает зрителю зрелищное шоу. 3D mapping используют при проведении крупных праздников и мероприятий [2].

Технология 3D mapping является актуальной на сегодняшний день, и музей обладает всеми ресурсами для создания мультимедийного проекта. Видеоконтент носит информативно-развлекательный характер, в котором показана история ВНХУ. При создании видеопроекта учитывались:

- целевая аудитория;
- современные тенденции в индустрии моушн-дизайна;
- архитектурные особенности площадки;
- технические параметры оборудования;
- информативность контента.

Музей ВНХУ оснащен современным оборудованием, которое должно быть задействовано актуальным продуманным контентом. По визуальному ряду ролик посвящен программе УНОВИС, Витебскому авангарду в целом и их влиянию на мировое искусство. По стилистике видео опирается на работы Эль Лисицкого, Казимира Малевича, Давида Якерсона, Лазаря Хидекеля с применением как уже имеющихся исторических фото и видео материалов, так и смоделированных 3D объектов и их анимации.

Чтобы показать зрителю, как супрематизм влияет на внешний облик города, в трехмерном виде был воссоздан центр город Витебска 1919 года. Это 5 крупных улиц: ул. Замковая, ул. Вокзальная – на данный момент ул. Кирова, ул. Суворова, ул. Гоголя и ул. Смоленская – на данный момент ул. Ленина. Для точного расположения улиц отрисована карта Витебска этого исторического периода. Для расположения зданий использовались топографические карты 1909 года.

Стилистическое решение проекта основывается на супрематических работах Казимира Малевича, Эль Лисицкого и на анализе современных



тенденцій в моушн-дизайне. В ході вивчення робіт Казимира Малевича і Ель Лисицького було виявлено наступне:

- білий колір фону не є просто фоном, він є частиною композиції – простором, в якому існує сама композиція;
- експерименти Малевича і Лисицького з перекладом супрематических композицій в об'єм, появлення проунов і архітектонов впливало на формування сучасної архітектури;
- супрематическа композиція не є плоскою – елементи композиції знаходяться в просторі на різних рівнях друг від друга, тем самим вони мають різний розмір;
- для даного проекту, з-за специфіки теми в якості загального стилю є актуальним «мінімалізм» з використанням білого кольору в якості основного. Білий колір є головним в супрематизмі, так як на його фоні інші кольорові плями читаються чітко;
- будуючись на проунах і архітектонах для побудови 3D моделей був актуальним стиль «low-poly». Даний стиль низкополігонального моделювання на сьогоднішній день є актуальним і сучасним рішенням, так як він зберігає особливість архітектонов і проунов. Варто відзначити, що даний спосіб моделювання економить ресурси рендера.

Виробництво відеоконтенту по технології 3D mapping є трудомістким процесом. Для відеоролика були взяті особливості обладнання, на якому буде проіграватися анімація, особливості планування і освітлення локації, де відбувається шоу, тематика і смислова навантаження, яку несе ролик. Для створення контенту даного проекту використовувалося програмне забезпечення: Adobe After Effects і Cinema 4D. Для виведення відео з 4D Cinema використовувався рендер Redshift.

Для представлення відеопроєкту розроблені інформаційні плакати. На них показані етапи розробки проекту по створенню відеоконтенту. Плакати демонструють процес створення відео. Вони побудовані в послідовності створення відео (рис. 1):



Рис. 1. Інформаційні плакати для відеоролика Музею історії ВНХУ



- создание сценария. В данном случае планшет демонстрирует инфографику, при помощи которой зрителю показывают все стадии формирования супрематизма;

- раскадровка. Данный плакат представляет собой мудборд, который составлен для помощи в процессе моделирования планировки города и архитектурных сооружений;

- процесс моделирования. На плакате изображены смоделированные районы города, в которых происходят действия. Круги отображают ключевые архитектурные сооружения того времени, смоделированные специально для видео проекта.

ВЫВОДЫ

Данный проект можно отнести к продолжению эксперимента по внедрению супрематистских форм в трехмерное пространство и перевода композиции в объем, что позиционировали Казимир Малевич и Эль Лисицкий в свое время. Проект демонстрирует историю, в которой супрематизм выступает главным героем, отражает то, как его появление влияет на жизнь города и как он его преобразует. Представленный видеопроjekt – это актуальное решение наполнения музея идеями авангарда. В городе Витебске технология 3D mapping используется редко, а музей ВНХУ при наличии собственного оборудования может использовать данную технологию на постоянной основе.

ЛИТЕРАТУРА

1. Котович Т. В., Витебский УНОВИС: монография. Витебск: ВГУ имени П. М. Машерова, 2018. 188 с.
2. Тарабуко Н. И., Евдокимов П. В. Информационный видеопроjekt для музея истории ВНХУ г. Витебск. Сборник материалов 52-й международной научно-технической конференции преподавателей и студентов. Витебск, 2019. С. 64–67.

TARABUKO N., ABRAMOVICH N., EVDOKIMOV P.

NEW TECHNOLOGIES AND STRATEGIES IN PROMOTING THE VITEBSK AVANT-GARDE

Visual content was created for the Museum of the History of Vitebsk Folk Art School with using of the existing equipment and modern multimedia technologies. The video presentation for the museum demonstrated the imaginative path of the formation of UNOVIS and its influence on the city and art, using new directions and possibilities for visualization in video projects – 3D mapping. The created video is presented at various events and conferences by the management of the museum as part of its brand.

Key words: *multimedia technologies, 3D mapping, visualization, avant-garde, UNOVIS.*