

греческих шествий, посвященных богу вина Дионису, противопоставил два разных состояния человека, два принципиально отличных состояния духа. Ницше обозначил, что в дионисийских шествиях появилось то, что позже стало театром. В древних Афинах возник первый театр, потом их построили множество. «Есть два состояния, в которых искусство само проявляется в человеке как природная стихия, властная над ним, хочет он того или нет: одно – как тяга к видению и другое – как тяга к оргазму» [3] – это рассуждение Ницше по поводу того, что художник, вне зависимости от эпохи, должен быть одновременно и пьяным и трезвым, а в момент соития аполлонического и дионисийского, разума/ratio и чувств/sensus возникает творчество. Важный момент ритуала шествия – облачение мужчин в козлиные шкуры. Ницше задался вопросом: «На что указывает этот синтез бога и козла?» [4] и метафорично ответил, что человек (а в случае театра в Древней Греции – исключительно мужчина), попадающий в театральную обстановку, рядится козлом, превращается в «возвышенного» Сатира, поет Дионису песни и становится тем козлом, который видит Бога. «...дионисический мечтатель видит себя сатиром и затем, как сатир, видит бога, т. е. в своем превращении зрит новое видение вне себя, как аполлоническое восполнение его состояния. С этим новым видением драма достигает своего завершения» [4], то есть в этот момент театрального действия, постановки, а, по сути, в условиях протоакционизма, человек соединяется с Богом.

Мистерии раннего Ренессанса – средневековые театрализованные массовые представления, режиссура которых строилась на контрасте канонических религиозных сюжетов и жизненного материала социальной направленности – обладали искомыми нами свойствами: зритель, находящийся в гуще события, автоматически становился участником.

Таким образом, природа акционизма кроется в данном априори человеку демонстративном поведении, которую как способ внеречевого общения наглядно демонстрировали античные философы. Кроме того, истоки акционизма под эгидой уточняющей дефиниции «прото-» – это дионисийские шествия и мистерии Ренессанса, развившиеся, окрепшие и проявившиеся в новаторских практиках художников-модернистов начала XX века.

Список использованных источников

1. Делез, Ж. Алфавит / Ж. Делез [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/delez_alf/01.php. – Дата доступа : 30.04.2019.
2. Дионисии [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Дионисии>. – Дата доступа : 30.04.2019.
3. Ницше, Ф. Воля к власти. Опыт переоценки всех ценностей / Ф. Ницше. – М.: Культурная Революция, 2005. – 432 с.
4. Ницше, Ф. Сочинения: в 2 томах. Том 1 / Ф. Ницше; сост., ред. изд., вступ. ст. и примеч. К. Л. Свасьяна; пер. с нем. – М.: Мысль, 1996. – 829 с.
5. Фаст, Дж. Язык тела / Дж. Фаст. – М.: 1997. – 76 с.

УДК 004.921 : 659.1

ИНФОРМАЦИОННЫЙ ВИДЕОПРОЕКТ ДЛЯ МУЗЕЯ ИСТОРИИ ВНХУ Г. ВИТЕБСК

Тарабуко Н.И., доц., Евдокимов П.В., студ.

*Витебский государственный технологический университет,
г. Витебск Республика Беларусь*

Реферат. Создание визуального контента в виде видеоролика для Музея истории ВНХУ г. Витебск. Коллаборация между изобразительным искусством и классической видео и фотосъемкой. Современные технологии как средство визуального оснащения музея.

Ключевые слова: авангард, УНОВИС, Музей истории ВНХУ, Витебск, видеопроект, анимация, 3D mapping.

Целью «Информационного видеопроекта для Музея истории ВНХУ г. Витебск» является создание визуального контента для презентации музея. Видеоролик должен рассказывать посетителю музея об истории развития супрематизма в Витебске, программе УНОВИС и о

том, какую роль город сыграл в развитии мирового авангарда. Так же ролик будет являться частью экспозиции музея и элементом его бренда. так как изначально стояла задача сделать музей не историческим памятником, а живым и открытым новым вызовам времени. Источником литературы для исследования послужил, в первую очередь, сборник «Черный Квадрат», в котором размещены статьи и манифесты одного из лидеров авангарда Казимира Малевича.

Витебское народное художественное училище было основано в 1919 году по инициативе Марка Шагала в особняке купца И. В. Вишняка по адресу Бухаринская, 10, на данный момент улица переименована в улицу Марка Шагала. Это первое художественное учебное заведение на территории современной Беларуси – место, где за короткий период были заложены основы искусства авангарда. Здание вошло в энциклопедию мирового искусства наравне со знаменитыми французским «Ульем» и немецким Баухаусом. Именно в этом здании в 1920 году была основана авангардная творческая групп УНОВИС, созданная Малевичем. На данный момент здание является современным Музеем истории ВНХУ. В начале 2019 года музей попал в шорт-лист VII премии The Art Newspaper Russia, Витебский музей стоял рядом с такими музеями как Государственная Третьяковская галерея, Государственный музей изобразительных искусств им. А. Пушкина, Санкт-Петербургский государственный музей театрального и музыкального искусства, Дом-музей Велимира Хлебникова. Создание визуального контента в виде видеоролика должно почеркнуть уровень музея, поднять его значимость и узнаваемость.

Многие современные музеи мира оснащены мультимедийным оборудованием, оно играет значительную роль в визуальном наполнении музея, одновременно являясь частью экспозиции. Музей истории ВНХУ так же оснащен современным мультимедийным оборудованием. На основе имеющегося оборудования музея, анализа планировки помещения и прилегающих помещений, особенностью освещения, было принято решение применить при создании презентации 3D mapping. Развитие современных мультимедийных технологий в искусстве и дизайне представляет сегодня новые направления и возможности. На данный момент большой популярностью пользуется 3D mapping. 3D mapping – направление в аудиовизуальном искусстве, представляющее собой 3D-проекцию на физический объект окружающей среды с учётом его геометрии и местоположения в пространстве. Проецирование происходит на различные объекты: это могут быть, как здания, так и автомобили, декорации или даже деревья. Данный вид искусства объединяет качественный видео контент и аудио сопровождение, объединение которых показывает зрителю интересное и зрелищное шоу. 3D mapping используют при проведении крупных праздников и мероприятий таких, как дни города, общественные мероприятия, презентация брендов, рекламных компаниях. Существует условное деление видеомеппинга, исходя из поверхности, на которую проецируется изображения. Таким образом выделяют следующие виды видеомеппинга: архитектурный, интерьерный, объемный или проецирование изображения на объект, лицевой или проецирование изображения на лице модели, голограмма, интерактивный – проецирование изображения на движущихся объектах.

Для достижения поставленных целей проекта, были поставлены следующие задачи: сбор информации о Музее истории ВНХУ, его особенностях и вкладе в современное искусство; оценка существующего состояния музея, его технического наполнения и визуального контента; анализ трендов в индустрии интерьерного 3D-mapping и в анимации; выбор и анализ ключевых работ художников-авангардистов для видеопроекта; художественно-композиционный анализ видеопроекта сценария и предварительной раскадровки видео для практической стадии разработки анимации. Основной концепцией видеопроекта является идея показать посетителю музея развитие Витебского авангарда в городе начала XX века. По визуальной стилистике, видео опирается на работы Казимира Малевича, Эль Лисицкого, Давида Якерсона, Ильи Чашника и др., с применением уже имеющихся исторических фото и видеоматериалов. В итоге возникает коллаборация между изобразительным искусством и классической видео и фотосъемкой. Задача проекта и заключается в представлении как могут быть трансформированы авангардные произведения живописи в условиях нового класса электронных устройств, чтобы транслировать произведения искусства и дать им современную трактовку и интерпретацию начала XXI века. Разработка 3D mapping состоит из двух этапов: подготовительного и производственного. Подготовительный этап – разработка концепции, написание сценария сюжета с учетом особенностей среды, истории, идеи мероприятия и т. п. Производственный этап – создание 3D-графики и анимации, видеомонтаж, звуковое сопровождение, тестирование видео материала на оборудовании, на площадке.



Рисунок 1 – Особняк И. Вишняка, реконструкция дома по чертежам 1914 г. в программе 4D Cinema

Для создания подлинности атмосферы в видеоролике были воссозданы аутентичные объекты, а именно особняк Вишняка и известный витебский трамвай, который был расписан учениками Малевича в 1919 году. В дальнейшем эти и другие образы города Витебска начала XX века наряду с творческими работами супрематических художников покажут процесс возникновения и становления авангарда как лидера мировых процессов в искусстве и культуре общества.



Рисунок 2 – Витебский трамвай, реконструкция трамвая по чертежам начала XX века в программе 4D Cinema

Супрематизм повлиял на современный дизайн XXI века, особенно стоит выделить графический и моушен-дизайн. 3D mapping – это направление в аудиовизуальном искусстве, являющийся 3D-проекцией, созданной с учётом геометрии и положения в пространстве объекта, на который идёт проецирование при помощи проекторов, от поставленной задачи зависит сколько проекторов используются в проекте от 1 до 20-ти и более. Видеомэппинг может быть, как уникальным, созданным под конкретный объект, так и стандартизированным под объекты одного типа, он может как взаимодействовать с людьми, так и не взаимодействовать. В видеоролике для музея таким образом благодаря собранному материалу и заполнению пробелов в знании теоретического материала, теоретическому анализу, описанным методам, следованию структуре дипломного проекта, была создана основа нового контента музейной экспозиции и бренда музея.

Список использованных источников

1. Котович, Т. В. Особняк Вишняка = Школа Шагала Т.В. Котович. – Витебск : ВГУ им. П.М. Машерова, 2017. – 52 с.
2. Статья компании «Design o sier» [Электронный ресурс] / 3D mapping – Режим доступа: <http://3dday.ru/services/3d-mapping/> – Дата доступа: 25.03.2017.
3. Статья компании «Аскрин» [Электронный ресурс] / «Интерактивные и мультимедийные технологии в музее». – Режим доступа: <http://www.ascreen.ru/projects/type/more.php?id=32> – Дата доступа: 25.04.2018.
4. Онлайн книга Казимира Малевича [Электронный ресурс] / «Черный квадрат (сборник)». – Режим доступа: https://libking.ru/books/visual_arts/631084-3-kazimir-malevich-chernyj-kvadrat-sbornik.html#book. – Дата доступа: 07.03.2018.
5. Онлайн книга Казимира Малевича [Электронный ресурс] / «От кубизма и футуризма к супрематизму». – Режим доступа: <http://kazimirmalevich.ru/bsp11>. / – Дата доступа: 13.03.2019.
6. Статья сайта «Беларусь сегодня» [Электронный ресурс] / «Музейный квадрат». – Режим доступа: <https://www.sb.by/articles/muzeyny-kvadrat.html>. – Дата доступа: 15.05.2018.
7. Статья сайта «Витебские вести» [Электронный ресурс] / «Музей истории ВНХУ в Витебске попал в шорт-лист премии The Art Newspaper Russia 2019». – Режим доступа: <http://vitvesti.by/kultura/muzei-istorii-vnkh-u-v-vitebske-popal-v-short-list-premii-the-art-newspaper-russia-2019.html>. – Дата доступа: 12.01.2019.

УДК 004.921 : 659.1

ИНФОРМАЦИОННЫЙ ПРОЕКТ: ТИПОГРАФИКА XX ВЕКА

Тарабуко Н.И., доц., Иванова Е.А., студ.

*Витебский государственный технологический университет,
г. Витебск Республика Беларусь*

Реферат. *Исследование развития типографических стилей и принципов в типографике, их различия и взаимосвязи. Создание визуального контента в виде информационных плакатов по основным стилям типографики XX века. Актуальная типографика.*

Ключевые слова: типографика, стили в искусстве набора, XX век, тенденции и развитие, роль типографики в графическом и веб-дизайне.

Типографика развивалась на протяжении всей истории человечества, формируя различные стили и направления, присущие разным эпохам. Первоначально искусство типографики было исключительно специфичным и связанным только с печатной продукцией – книгами, газетами, журналами. Цифровой век использовал и преобразовал весь накопленный за историю опыт, создав безграничные возможности для использования, комбинирования и даже смешения всех возможных стилей. Так же новые технологии позволяют разрабатывать принципиально новые подходы к типографике, которые были невозможны в условиях ручного набора. Современная типографика – это симбиоз исторического опыта и компьютерных технологий. Типографика в XX веке претерпела значительные метаморфозы: от безвкусной и декоративной до математически выверенной интернациональной, которая также была «сметена» новой волной типографики 80-х гг., но была вынуждена вернуться на основы фикционализма из-за требований утилитарности и соответствия политике мировых брендов, стиль которых может резко отличаться от приемов представителей «новой волны». Каждый этап типографики революционно «исключал» прежние формы и требовал соблюдения новых правил, но только сейчас можно сделать вывод, что все изменения проходили последовательно в соответствии как времени, так и новых технических возможностей.

Начало XX века ознаменовалось промышленной революцией, когда печать стала массовой, но в сфере типографики образовался визуальный хаос. Все сферы искусства подверглись изменениям, и это не могло не повлиять на типографику. Всё началось с манифестов итальянца Маринетти, который критиковал всю историю искусства и торжественно провозгласил традиционное искусство отжившим и подлежащим