

**Кривуц С.В.**

*кандидат мистецтвознавства, доцент;*

**Бондаренко В.В.**

*професор,*

*Харківська державна академія дизайну і мистецтв*

## **ІННОВАЦІЙНІ НАПРЯМКИ СТВОРЕННЯ 3D ВІДЕОМЕПІНГУ В ДИЗАЙНІ МІСТА ОДЕСИ**

В умовах формування сучасного дизайну розробка нової візуальної мови для інтерпретації архітектурних об'єктів засобами 3D-відображень змінює методи проектування, при цьому використовуючи саму архітектуру або ландшафт як екран. Нова візуальна мова перетворює швидкоплинні легкі втручання ефектних способів 3D відеомепінгу у вирішення питань дизайну міського середовища. Отже, проблема впливу комп'ютерних технологій на формування міського простору Одеси та вивчення художньо-виразних можливостей, що базуються на технологічних властивостях нових інструментів для вбудовування їх в традиційний мистецький процес, – питання вкрай актуальні і своєчасні на початку XXI століття.

Мета даної роботи полягає у виявленні інноваційних напрямків, які впливають на формування дизайну міського середовища Одеси на основі використання 3D відеомепінгу.

Аналіз візуального матеріалу показав, що на сьогоднішній день виникли своєрідні течії у формуванні проєкцій засобами 3D відеомепінгу:

- *метод прямого копіювання природних форм, який використовується як передача особливостей природного світу;*
- *прийом взаємозв'язку внутрішньої структури відео-зображень і зовнішньої форми проєкцій.*

Концепція формування дизайну міського середовища Одеси засобами 3D відео-зображень передбачає можливість послідовної ефектної «перебудови» споруди, де особливостями проєкцій стали наступні ознаки:

- незавершеність, недомовленість; відносна деструктивність;
- трансформація;
- відкритість структури будівель або ландшафту для діалогу з глядачем.

Таким чином, при цьому створюється ніби то проміжний простір, який являє собою позитивно налаштований емоційний зв'язок між архітектурою, навколишнім середовищем і глядачем. Наглядним прикладом, що модулюється на архітектуру та вказує на можливості реалізації ілюзії розрізу або зламу форми поверхні фасаду та зміну її геометрії, є 3D-проєкція для видовищного заходу ODESSA LIGHT FEST (2013-2016 рр.). Загальна композиція проєкції підпорядковується *закономірностям прямого зорового сприйняття*. Застосування технології відеомепінга дозволяє змінити зовнішній вигляд Думської площі до невпізнання завдяки побудови необхідних спецефектів і проєкцій. Так, після того, як на фасад будівлі накладена проєкція, всі

архітектурні елементи будівлі можуть отримати новий сенс. Слід також зазначити, що в умовах постійного розвитку інноваційних прийомів в дизайні відеомепінгу, відбувається перетворення фасадів в динамічну структуру, матеріальності архітектури 3D – в її видимість, будівельної конструкції – в художній образ. Розкривають композицію 3D-проекцій заходу ODESSA LIGHT FEST конкретні засоби і технічні прийоми їх побудови. До виразного *композиційного засобу* слід віднести, в першу чергу, гармонію пропорцій, потім – форму (як спосіб організації простору) та ритм і контраст. Крім того, коли автор 3D-зображень створює проєкції відеомепінгу, в тому числі він проєктує і форму взаємодії людини з ним. Важливе місце займає і категорія *сенсорних виразних засобів*. Вони складаються з наступних складових: звук, тактильні відчуття і відчуття в просторі.

Мистецтво відео-проекції в дизайні міського простору Одеси стає широко поширеним явищем. 3D-відображення проєкції створює ілюзію багатовимірного руху через контури будь-якій поверхні або навколо цих контурів. Слід зазначити, що на сьогоднішній день в дизайні 3D відеомепінгу особливу роль відіграє *функція естетизації як особистісного, так і соціального духовного простору*, що полягає в можливості засобами 3D-відображення долучитися до естетичних уявлень та норм, можливості формування у людини власного естетичного попиту та формування завдяки цьому попиту активної соціальної позиції. Важлива також і *трансляційна функція*, яка набуває все більшої популярності серед сучасного глядача, адже вона допомагає розширити межі поширення знань та культурної інформації завдяки використанню віртуальної реальності.

Матеріал дослідження показав закономірність розвитку і неминучість поширення комп'ютерних технологій в процес створення творчих робіт, як можливість використання нових відео-матеріалів і нових художньо-образних засобів вираження, а також – можливість більш ефективного їх використання в дизайні міського простору Одеси. Визначено, що спостерігається стійка тенденція до з'єднання простору зображень із причетністю глядача до подій на відео-зображенні. Крім того, дизайн 3D відео-проекції допомагає створити імідж міста, вирішити питання комунікації інноваційними засобами.

#### **Список використаних джерел:**

1. Видео-маппинг. Игры света [Електронний ресурс] Режим доступу // URL: <http://www.arhinovosti.ru/2011/11/21/videmapping>
2. Ждан В. Эстетика экрана и взаимодействие искусств. М. – 1987. – 156 с.
3. Керлоу А. В. Искусство 3D-анимации и спецэффектов. Пер. с англ. – М.: ООО «Вершина», 2004. – 331 с.
4. Принципы новой среды по Л. Мановичу [Електронний ресурс] Режим доступу: <http://gonzo-design.ru/education/articles/newmediaprinciples/>