

ДИЗАЙН-КОНЦЕПЦИЯ СОЗДАНИЯ ДИНАМИЧЕСКОГО АРТ-ОБЪЕКТА ГОРОДСКОЙ СРЕДЫ

Фенько А.М.,

*студент 5-го курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь
Научный руководитель – Кулененок В.В., канд. пед. наук, доцент*

Основной задачей проектной практики, которая проходит у дизайнеров на 4 курсе, является проведение предпроектного анализа не только городской среды своего города, но и лучших мировых образцов в области дизайна городской среды. В течении месяца студенты в реальных условиях разрабатывают дизайн-концепцию арт-объекта для конкретного города, места, используя знания и практические умения, полученные в процессе обучения в вузе по дисциплинам «Анимация», «Дизайн-проектирование» и др.

Главная цель данной публикации – показать будущим дизайнерам методологические принципы и способы решения конкретных дизайнерских задач в области городской среды, используя лучшие образцы материально-художественной культуры в области дизайна.

Предпроектный анализ. Основной задачей предпроектного этапа является изучение мирового опыта в плане создания современных арт-объектов в городской среде. За основу дизайн-концепции арт-объекта должна быть взята идея основоположников стиля «УНОВИСа». В теоретическом плане это научные труды представителей этого течения, а в практическом – реальные творческие графические работы.

Проектная установка (дизайн-концепция и дизайн-сценарий). Разрабатывая дизайн-концепцию арт-объекта, студенты изучали работы основоположников художественного течения «УНОВИСа», таких как Ель Лисицкий, К. Малевич и др. «Члены «Уновиса» решили изменить пространственно-бытовую среду города и человека. Основы супрематического формообразования, цветовых отношений и композиции используются для создания ярких декоративных паттернов».

«В своих трактатах, представители художественного течения «УНОВИСа», продвигали эстетику нового реформаторского искусства в общественную среду с помощью лекций, митингов, спектаклей. Одной из важнейших миссий УНОВИС считал перенос художественной системы супрематизма из области камерного искусства мастерских и галерей в оформление городской среды» [1].

Дизайн-сценарий определяет основные ситуации: взаимосвязь арт-объекта с реальной средой, местом где он может быть установлен, масштабность, просматриваемость и восприятие арт-объекта со всех сторон.

Проектное решение. Проектирование данного объекта можно определить как объект формообразования и структурно состоящий из формирования визуальной, антропометрической и материальной структур [2]. Арт-объект это объемная композиция, расположенная в пространстве, и, поэтому, она должна строится по законам композиции. В процессе дизайн-проектирования арт-объектов дизайнер использует основные художественные средства, такие как: тектоника, масштабность, композиционное равновесие, контраст, тождество, нюанс и др.

Второй основной задачей практики была разработка динамической формы арт-объекта (кинетическое искусство), которую необходимо было расположить на территории своего города. Основным результатом дизайн-концепции стал анимационный видеоролик. Создание анимационного ролика проходила четко по разработанному сценарию (рис.1):

- выбираем в городе место размещения арт-объекта. Делаем съемку при хороших погодных условиях. Съемка должна быть с углом движения в 5-15 градусов, без потери места расположения объекта. На месте последующего монтажа объекта должны быть хорошо видимые хотя бы 2 контрастные области;

- запоминаем расположение солнца относительно объектива, что бы после правильно осветить арт-объект, при рендеринге;

- создаем эскиз и сам арт-объект в 3D редакторе;
- делаем анимацию арт-объекта;
- делаем анимацию камеры (движение точно такое же как делали на месте ландшафтной съемки);
- делаем рендер всей анимации (предпочтительно в PNG секвенции);
- переносим в программу After Effects и вставляем видео;
- делаем трекинг привязку (ноль объект) и переносим секвенцию, привязывая к ноль объекту;
- проверяем правильность трекинга;
- делаем цветокоррекцию арт-объекта относительно видео (ландшафт);
- делаем рендеринг.



Рис. 1 – Вариант арт-объекта

1. Казимир Малевич. «Супрематизм. Мир как беспредметность, или Вечный покой», Витебск, 1921.
2. Грашин А.А. Методология дизайн-проектирования элементов предметной среды. Дизайн унифицированных и агрегированных объектов: учеб. пособие / А.А. Грашин. – М.: Архитектура-С, 2004.

ДИЗАЙН-ПРОЕКТ НАСТЕННОЙ РОСПИСИ «ХОККЕЙ»

Филонова Я.А.,

студентка 4-го курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь
Научный руководитель – Коваленко В.И., канд. пед. наук, доцент

В настоящее время настенная роспись стен, используемая для оформления интерьера, снова привлекает к себе внимание благодаря своим художественным и выразительным возможностям. Она позволяет внести корректировку в архитектурное пространство, отразить индивидуальность интерьера, оживить предметно-пространственную среду. Одним из ее преимуществ является то, что как и много веков назад она создается вручную.

Предпроектный анализ. Важным вкладом в историю и развитие настенной росписи по праву считаются живописные изображения созданные мастерами Древнего Египта. Они первые стали использовать стены помещений в качестве полноценного полотна. Большое значение в развитии настольной росписи принадлежит великим мастерам эпохи Возрождения таким как Леонардо да Винчи, Микеланджело, Джотто, Рафаэлю, Веронезе и другим.