



УДК 7.017.9

ТВОРЕННЯ ВІЗУАЛЬНОГО НАРАТИВУ ЗАСОБАМИ МОУШН- ТА ВІДЕОДИЗАЙНУ

ДОВЖЕНКО Ірина, ДУБІНІНА Єлизавета, ПРАСОЛ Станіслав
Київський національний університет технологій і дизайну, Україна
dovzhen@i.com.ua

Розглянуто особливості створення візуального нарративу засобами відео- та моушн-дизайну, з'ясовано ступінь актуальності та ефективності засвоєння означеної форми подачі інформації. Для проведення дослідження проаналізовано архітектурні пам'ятки України, сучасні візуально-інформаційні ресурси: картинні галереї, соціальні мережі та ілюстровані історії, розроблено арт-проект візуального нарративу живопису українського художника Тараса Триндика засобами відео- та моушн-дизайну.

***Ключові слова:** анімація, відеодизайн, відеоконтент, візуальний нарратив, ілюстрація, моушн-дизайн.*

ВСТУП

Швидкий доступ до інформації є незамінною потребою кожної сучасної людини, щоб швидко орієнтуватися у величезному потоці новин, відкриттів, книжок. Але незмінним лишається одне – пошук способів ефективно подавати інформацію. В розробці інформаційного дизайну в нагоді стають твори мистецтва - ілюстрації або відеоматеріали, що дають найкращий результат.

ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Візуальна інформація повністю орієнтована на зорове сприйняття, тому носіями такої інформації може бути все, що представлено у двовимірному просторі: знаки, ілюстрації, графіка, промисловий дизайн, анімація, реклама та електронні ресурси. Візуальна інформація є чудовим засобом впливу на людей та дає змогу швидше донести бажану інформацію та запам'ятати її. Відповідно до зазначеного вище метою даного дослідження є розгляд особливостей створення візуального нарративу засобами відео та моушн-дизайну та його вплив на сучасного глядача.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Важливим доказом впливовості візуальної інформації може слугувати собор святої Софії. В цій архітектурній пам'ятці збереглися 260 квадратних метрів мозаїки, 3000 квадратних метрів фресок XI ст., а також вражаючий інтер'єр та екстер'єр самої споруди. Оскільки суспільство на той час було майже неписьменним, храми та собори доносили біблійні історії через настінні фрески та мозаїки. Адже кожен може зрозуміти намальоване. Фрески та мозаїки, що "дійшли" до нашого часу є доказом існування цих історій.



До системи фрескового розпису входять багатофігурні сцени, зображення святих на повний зріст, напівфігури святих, численні орнаменти. У центральному підкупольному просторі збереглися багатофігурні євангельські сцени розповідного характеру – про діяння і жертву Христа, про поширення християнського віровчення. У давнину композиції розміщувалися в хронологічній послідовності по колу, зліва направо, зверху вниз трьома регістрами. Початкові сцени циклу були змальовані на склепінні трансепту і західної частини центрального нефа. Фрески нижнього регістра розміщені над восьмигранними стовпами трансепту. На північній стіні збереглися сцени «Зішестя Христа в пекло» (рис. 1а) і «Явлення Христа жонам-мироносицям», на південній – «Увірування Хоми» і «Відіслання учнів на проповідь». Поряд з останньою композицією на суміжній стіні знаходиться заключна сцена всього євангельського циклу – «Зішестя святого духа» (рис. 1б). Так тогочасне релігійне суспільство використовувало візуально інформаційний вплив на людей для поширення своєї ідеології.

Також ефективність візуального впливу було яскраво виражено за часів СРСР (Союзу Радянських Соціалістичних Республік). Радянська пропаганда активно просувала власну ідеологію через ілюстровані плакати (рис. 2).



а



б

Рис. 1. Фрески Софійського собору (фрагменти): а – «Зішестя Христа в пекло»; б – «Зішестя святого духа»

Образотворче мистецтво і кіно також вводили цензуру на все, що не стосувалося «переваг» тотального радянського «соціалізму». Такі дії допомагали сформувати потрібні настрої у великої частини населення. Маючи власний стиль, такі ілюстрації були не схожими на класичне образотворче мистецтво, але були простими і легко впізнаваними.

В наш час, ілюстрація, анімація та відеоконтент займають велику частину інформаційного простору і є найбільш універсальним засобом інформації. Зображення можуть розуміти як діти, так і дорослі, люди різних національностей. Отже донести свій задум можливо до всіх верств земного населення. Але виникає певна проблема. Кожна особистість, спираючись на



власний досвід, може сприймати одне й те саме зображення по-різному. Задля вирішення даної проблеми зазвичай використовують такі засоби інформації, як жести і звуки.



Рис. 2. Приклади ілюстрованих плакатів часів СРСР: а – «Виконаймо план великих робіт» авт. Г. Клуцис 1930 р.; б – «Чим закінчиться панська затія», авт. С. Мухарський 1920 р.; в – «Ти записався добровольцем?» авт. Д. Моор, 1920 р.

Співпраця студентів і викладачів Київського національного університету технологій та дизайну над розробкою арт-проекту «Мінливий світ живопису Тараса Триндика» для київської галереї «ArtArea», переконає у вірності попередніх роздумів. Задача дизайнерської команди полягала в ознайомленні відвідувачів галереї з колекцією робіт українського художника під назвою «Живопис емоційної чистоти» засобами мушн- та відеодизайну. Таку назву запропонував мистецтвознавець Володимир Маліков. В буклеті до виставки він відзначав «витонченість відтворення атмосферності, широти, простору, світла та барв природи з незмінно присутнім символіко-містичним відлунням» у живописних краєвидах митця [1, с. 2]. Автор представлених в експозиції живописних полотен Тарас Триндик віддає перевагу напрямку абстрактного експресіонізму, тому донести істинний задум митця, візуалізувати його творчу думку – досить непроста задача.

Для створення візуальної історії були відібрані репродукції картин за порами року: зима, весна, літо, осінь. У кожній з них своє емоційне забарвлення, тому щоб підкреслити його, було вирішено застосувати музику та анімацію. Для того щоб чітко донести ідею автора – застосувати допоміжні ефекти: паралакс, панорування, від'їзд, наїзд, ефект розмиття і т. д.

Результат праці дизайнерської команди планувалося демонструвати на стіни галереї за допомогою проєкторів. Такий показ робіт художників практикується в галереї вже досить давно і має неабияку популярність, адже є стислим, цікавим і зрозумілим. Наближені до глядача деталі репродукцій зацікавлюють і вражають глядача, збуджують уяву, породжують асоціації. Саме цим привертають увагу і фільми. Існує неймовірно велика кількість



кінострічок, але вона не заважає їй надалі створювати нові, де численні варіації монтажних прийомів можна поєднувати у нові, цікаві комбінації, які не дадуть глядачеві засумувати. Так само відбувається з анімацією та коміксами.

Сучасний світ сприймає творення візуального нарративу засобами відео та моушн-дизайну не просто, як щось цікаве, а як необхідне. Жодна реклама або сайт не обходиться без дизайнерського втручання.

ВИСНОВКИ

Завдяки ілюстраціям ми здатні швидко засвоювати інформацію. Зображення може впливати на настрій людини, а також формувати певну ідею. Враження від споглядання картини можна посилити завдяки прийомам моушн та відеодизайну, музичного або звукового супроводу. Щоб успішно просувати будь-яку ідею необхідно мати проект, що показуватиме її ілюстровану версію.

ЛІТЕРАТУРА

1. Маліков В. Живопис емоційної чистоти. Буклет до експозиції живопису Тараса Триндика. Київ. ArtArea. 2020. 2 с.
2. Софія Київська – собор і заповідник Софія Київська: веб-сайт. URL: http://sofiyskiy-sobor.polnaya.info/ua/freski_sofiivskogo_soboru.shtml.
3. Музеи мира – коллекции живописи: веб-сайт. URL: <https://gallerix.ru/album/Museums>.

DOVZHENKO I., DUBININA Y., PRASOL S.

CRATING A VISUAL NARRATIVE FOR MOTION AND VIDEO DESIGN

The peculiarities of creating a visual narrative by means of video and motion-design are considered, the degree of the relevance and effectiveness of the assimilation of this form submission of information. For the study, architectural monuments of Ukraine, modern visual information resources are analyzed: art galleries, social networks and illustrating history, an art project of the visual narrative of painting of the Ukrainian artist Taras Tryndyk by means of video and motion-design was developed.

Key words: *animation, video design, video content, visual narrative, illustration, motion-design.*