Л.В. Покровская

ВИДЕОПРОЕКЦИИ (ТЕАТР ТИПОГРАФИКИ) КАК СПОСОБ СВЕТОДИНАМИЧЕСКОЙ ТРАНСФОРМАЦИИ СРЕДЫ

В статье рассматривается использование типографики как средства светодинамической трансформации среды; приводится пространственная и временная классификация видеопроекций; анализируется методология создания видеопроекции на примере конкретного проекта.

This article is referred to typography as a way to transform environment with light dynamics; provides temporal and spatial classification of video projections; analyzes methodology of creating video projections by the example of actual project.

Ключевые слова: видеопроекция, светодинамическая трансформация среды, пространство типографики, типографический моушн, средства графического дизайна.

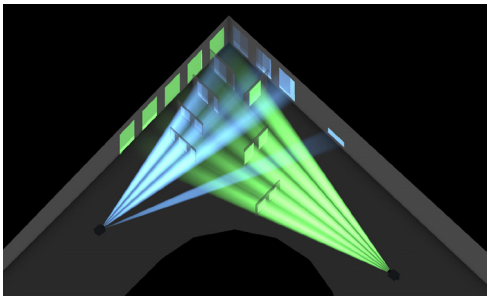
Keywords: videoprojection, environmental transformation by light dynamics, typography space, typographical motion graphics, graphic design means.

Всегда интересно наблюдать, как те или иные традиционные средства графического дизайна трансформируются в контексте новых носителей информации. Сегодня, когда усложнение коммуникации и изменение привычных форм передачи сообщения происходит чрезвычайно быстро и интенсивно, это еще и важный вопрос с точки зрения методологии преподавания и подготовки специалистов в области графического дизайна.

Еще недавно одной из наиболее передовых и своеобразных форм

существования графики был моушн. В контексте видео графические средства (в том числе и типографика) претерпевают принципиальные изменения, поскольку в полном смысле овладевают временным измерением. Проблемами адаптации графики к формату моушна успешно и активно занимаются на кафедре «Коммуникативный дизайн» МГХПА им. С.Г.Строганова. С середины нулевых проектирование моушн-ролика стало одним из курсовых заданий в программе обучения графических дизайнеров, с тех пор студентами кафедры была создана масса интереснейших курсовых и дипломных работ в формате моушн-графики. В подтверждение этого можно упомянуть, что на первом фестивале типографического видео «Typomania» (2012 г.) три первых места были отданы студентам Строгановки (первое место — Даниил Орловский; второе место — Ольга Лёвина; третье место — Любовь Покровская). Многие выпускники кафедры связали свою профессиональную деятельность с мультимедиа и занимаются моушен-дизайном на телевидении, в кинопродакшене, брендинговых и рекламных агентствах. Сегодня, уже под руководством первых студентов, осваивающих моушн-графику, дипломниками продолжают создаваться новаторские мультимедийные проекты. Так, например, дипломная работа Татьяны Мухортых «Василий Кандинский. Путь к абстракции» (руководители Музыченко В.А., Покровская Л.В.), созданная для ГТГ в 2016 г., стала финалистом Taiwan International Student Design Competition-2016 в категории Digital Animation, а также получила высокую оценку на Международной конференции, посвященной юбилею Кандинского. Большая часть дипломных работ, созданных в последние годы на кафедре «Коммуникативный дизайн» МГХПА им. С.Г. Строганова, содержит элементы мультимедиа, а соответственно, и типографического моушена, поскольку типографике как средству графического дизайна всегда уделялось особое внимание в проектах кафедры. Активно внедряется моушн-типографика и в проектные задания младших курсов.

Все это свидетельствует о том, что на данный момент достаточно четко выработана методология преподавания моушн-графики (в целом как формата) и типографического ролика (как ее более узкой



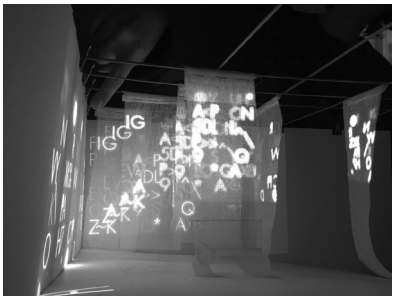


Рисунок 1. Планировочное решение 3d-визуализация
Рисунок 2. Работа с макетом

области). В тоже время типографический ролик сегодня перестает быть самой передовой экспериментальной площадкой и утрачивает свое остро актуальное значение. Это вполне закономерный процесс, связанный с тем, что за последнее десятилетие внутри этой области уже сложились определенные направления, а соответственно, отпала острая необходимость в поиске и эксперименте. Такие направления типографического моушена, как телевизионный брендинг, разработка фирменного стиля передач и документальных фильмов, создание титров, презентационные и инфографические ролики, музейное и выставочное видео-сопровождение, сформировали уже достаточно четкие жанровые границы и внутренние законы, правила и принципы работы в них.

Таким образом, снова встает вопрос о том, какие же формы осваивает типографика сегодня, где же сегодня главная площадка для типографического эксперимента.

Новой формой, в контексте которой развиваются возможности типографики, становится цифровая светографика (цифровое изображение, воспроизводимое в реальном пространстве при помощи света, излучаемого видеопроектором (видео-проекция)). Ключевой особенностью этой формы деятельности является освоение графикой одновременно временного и пространственного измерения. Видео-проекции используются в самых различных сферах: танцевальное и театральное искусство; организация ретейловых, выставочных и студийных пространств; создание музейных и образовательных



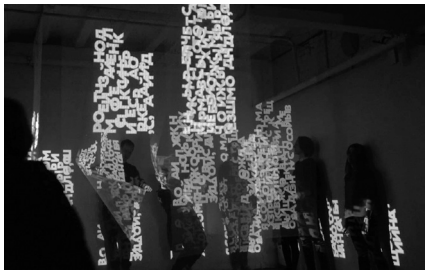


Рисунок 3. Подчеркивание поверхности. Использование мелкого модуля. Автор видео-контента: Анна Капаева
Рисунок 4. Имиджевое направление. Взаимодействие с изображением. Автор видео-контента: Ксения Григорьева

проектов; проведение ивентов, презентаций и показов; реклама и организация городского пространства. Во всех из них с той или иной периодичностью возникают проекты, основным средством в которых выступает моушн-типографика. Активно светографика возникает и в качестве носителя при создании фирменных стилей, как в профессиональных, так и в студенческих проектах. Но на сегодняшний день не сложилось четких границ данной формы, не определено еще ее место в графическом дизайне, не сложилось общепринятой методологии ведения проектной деятельности и системы преподавания этого направления.

При анализе этой новой формы необходимо упомянуть еще одного ее «ближайшего родственника», в котором так же, как и в моушн-графике, активно реализовывались выразительные возможности типографики в последнее десятилетие. Это суперграфика и типографика в интерьере — типографика, внедренная в реальное пространство. Широкое распространение получило использование типографики при решении различных прикладных задач, касающихся оформления пространств: ретейловых, выставочных, общественных.

Во многом пересекается функция светодинамической трансформации среды и суперграфики; можно также заметить аналогию используемых приемов и проблем (это касается, например, таких аспектов, как работа с масштабом изображения, точкой просмотра, параллельным и последовательным восприятием

изображения). Но, как ни удивительно, с точки зрения отношений с пространством возможности светографики оказываются даже шире, чем у суперграфики.

Пространственная классификация видео-проекций

Исходя из самых общих пространственных характеристик, проекции можно разделить на 3 группы: 1. Объект (форма); 2. Пространство (среда); 3. Действие (сцена).

В системе пространственных проекций формируется несколько способов трактовки пространства — приемов, связывающих проекцию и пространство.

1. Объект (форма) *(трактуется как эмоционально-образное единство)*.

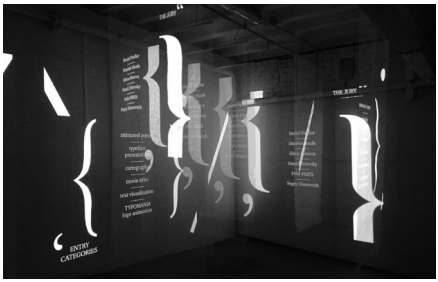
Отдельный объект (обычно соразмерный человеку) существует независимо от зрителя. Визуальной трансформации подвергаются наружные поверхности объекта, активно обыгрывается его физические свойства: форма, размер, структура, поверхность. Активно используются объемно-пространственные иллюзии. «Реальность» возникает посредствам убедительности иллюзии.

2. Пространство (среда) *(трактуется как эмоционально-образное единство)*.

Зритель находится внутри измененного пространства, которое не способен охватить одномоментно. Окруженный иллюзиями, зритель становиться частью среды, свободно действует внутри нее, перемещаясь, выбирая ракурс и время просмотра. Главный способ воздействия — погружение. Проекция-среда выступает как мощнейшее средство создания новой альтернативной реальности, невиданной и невозможной, благодаря погружению в которую человек переживает новый сенсорный и эмоциональный опыт.

3. Действие (сцена) *(формируется взаимодействием; трактуется как единство действий)*.

Пространство, трансформируемое проекциями, полностью обозримо. Человек, находящийся в точке за пределами этого пространства, извне наблюдает за взаимодействием актеров и иллюзий. Реальность виртуального возникает здесь из убедительности



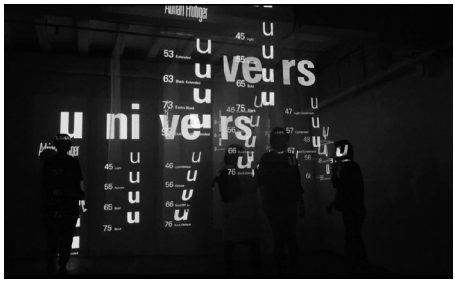


Рисунок 5. Экспозиционное направление. Программа лекций. Автор видео-контента: Любовь Соколова
Рисунок 6. Образовательное направление. Система А.Фрутигера. Автор видео-контента: Анна Капаева)

представления, она достигается через активное взаимодействие иллюзорных объектов и персонажей с реальными. Причем субъект и объект действия могут меняться местами. Активно работают такие факторы, как движение и время, действие и взаимодействие, синхронизация и слаженность, свойственные танцу, перформансу, театру. В контексте театра пространство проекций может трактоваться как дополнительное измерение, как альтернативная временная или пространственная действительность.

Проекции-иллюзии могут материализоваться и посредством пространства, и посредством объекта, и посредством движения. Пространство видео-проекций представляет собой измененную реальность.

Данная классификация дает лишь самое общее представление о разнообразии светографических практик, отражая наиболее общие пространственные характеристики произведения. Дальнейшее рассмотрение светографических произведений с точки зрения характеристик материального объекта (и способа освоения им пространства) позволяет выявить еще один уровень пространственной классификации: по две подгруппы для каждого из трех видов произведений.

Среди светографических *объектов* (1. Объект /форма/ скульптура) значительные различия имеют произведения, использующие искусственно создаваемые формы (объекты, не имеющие

самостоятельной ценности вне светоргафического произведения), и произведения, использующие самодостаточные формы — объекты, существовавшие ранее и представляющие ценность безотносительно проецируемой на них графики. Т.е., группа 1. Объект /форма/ скульптура разделяется на: 1.1. Искусственный (создаваемый) объект; 1.2. Самодостаточный (трансформируемый) объект.

Виртуальное светографическое *пространство* (2. Пространство /среда/ архитектура) мыслится или как система объектов, взаимное расположение которых формирует композиционную целостность, или как единая мультисенсорная среда. Т.е., группа 2. Пространство /среда/ архитектура делится на: 2.1 Сложно-композиционное (составное) пространство; 2.2. Целостное (единое) пространство.

Светографические произведения, в которых реальность виртуального возникает посредством действия, разделяются в зависимости от алгоритма соединения действия и иллюзии. В одном случае иллюзия оживает за счет убедительности взаимного действия реального и виртуального; в другом — за счет их слияния в едином действии. В первой ситуации посредством светографики перед зрителем формируется виртуальная среда, которая, благодаря действию исполнителя, начинает влиять и реагировать на материальную действительность, как настоящая. Возникающее здесь действие носит иллюзорный характер, светографическое произведение как материальный объект в данной ситуации остается неподвижным, сохраняет статичное состояние. Иная ситуация возникает в случае, когда светографической трансформации подвергается объект, находящийся в движении, — действие тогда является абсолютно реальным, а светографическая составляющая воспринимается в большей степени как качество, свойство объекта. Таким образом, группа 3. Действие /сцена/ перформанс состоит из двух подгрупп: 3.1 Взаимное (статичное, условное) действие; 3.2. Единое (кинетическое, реальное) действие. (Схема 1)

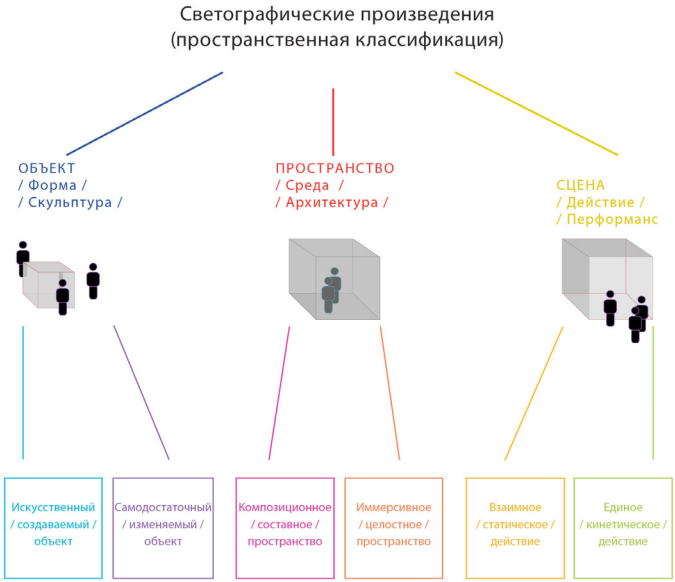


Схема 1. Светографические произведения. Пространственная классификация

Временная классификация видео-проекций

Поскольку основным отличием светографики от других графических практик, осваивающих пространство, является унаследованная от моушн-графики временная составляющая, далее приведена временная классификация видео-проекций.

С точки зрения развития во времени, светографические произведения можно разделить на три группы: 1. Постоянные / бесконечные/ неограниченные во времени (закольцованная композиция); 2. Временные /конечные/ законченные (завершенная композиция); 3. Моментальные /интерактивные/ единовременные (случайная композиция).

1. Постоянные / неограниченные во времени произведения.

Это светографические произведения, существующие длительный период времени (от нескольких дней до нескольких лет), не имеющие выраженного начала и конца. Свойственная им постоянная форма существования и закольцованная композиция, независимо от продолжительности цикла, позволяет зрителю свободно выбирать время и количество просмотров. Возможность возвращаться к

произведению, всегда находить его на прежнем месте, с одной стороны, делает подобные произведения частью определенной среды, с другой — позволяет закладывать в произведение сложные послания, считываемые только после повторного просмотра.

Если «многослойность» сообщения представляет собой довольно редкое явление, то вот коммуникация между произведением и окружающей его средой является одним из наиболее важных компонентов постоянного (неограниченные во времени) светографического произведения. Постоянные произведения выступают как атрибут определенного пространства, транслирующего определенные сообщения, поэтому здесь связь между произведением и средой (между текстом и контекстом произведения) является одной из основных смысловых осей.

2. Временные /конечные/ законченные произведения.

Это светографические произведения, возникающие в определенный момент на ограниченный непродолжительный период времени — шоу, концерты, спектакли, разнообразные виды представлений. Они рассчитаны на единовременное восприятие от начала до конца, имеют композицию законченного произведения, т.е. развиваются от начала к финалу по заранее определенному сценарию в рамках определенного временного отрезка.

Временные светографические произведения выступают уже не как постоянный атрибут среды, а как ее временная трансформация, а в некоторых случаях, например, в рамках театральных постановок, реальная среда вообще воспринимается не более чем как абстрактная объемно-пространственная данность для создания произведения; в связи с этим взаимоотношения произведения и его окружения в этой группе зачастую носит чисто формальный (объемно-пространственный), а не смысловой характер.

3. Моментальные /интерактивные/ единовременные произведения.

Светографические произведения активны только в момент взаимодействия с ними зрителя. Хотя такие произведения можно наблюдать со стороны, полностью оценить их можно только в момент участия в «создании» произведения, что делает их

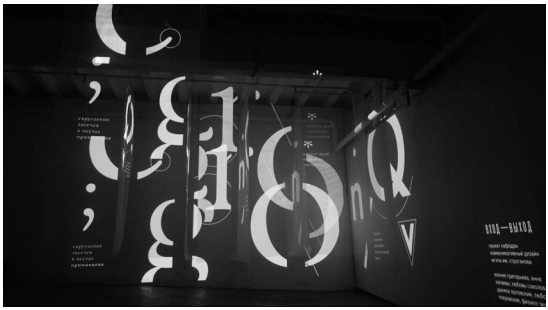
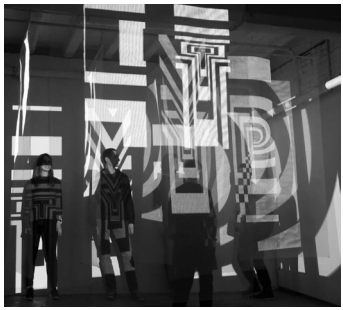



Рисунок 7. Образовательное направление. История шрифта: антиква. Использование крупного модуля. Автор видео-контента: Любовь Соколова
Рисунок 8. Фрагмент светографического представления

принципиально отличными от временных и постоянных. Поведение произведения (его развитие во времени) зависит от действия зрителя, выступающего здесь как рандомизирующий фактор. Автор создает набор элементов и их действий — модулей, семплов — и алгоритм их возникновения, а итоговая композиция является для него, по сути, случайной, поскольку определяется поведением зрителя, не может быть повторена еще раз в том же виде.

По форме существования такие произведения могут быть как постоянными (например, экспонат выставки), так и временными (например, интерактивный архитектурный видеомэппинг), но принципиальным для них будет непосредственное участие зрителя в создании композиции развития во времени. В композиции интерактивного светографического произведения сложно выделить как таковые начало и конец; в них нет повторяющегося цикла, конкретного хронометража, заранее известной композиции. (Схема 2)

Приведенные классификации позволяют составить общее представление о разнообразии и специфике жанра. Однако для изучения методологии проектирования такого нового носителя, как видео-проекция, и тем более понимания работы типографики в его контексте, необходимо проведение эксперимента и анализ проблем, возникающих при решении конкретных задач, в условиях реальных проектных ограничений. В этой связи при поддержке



Схема 2. Светографические произведения. Временная классификация

кафедры «Коммуникативный дизайна» МГХПА им. С.Г.Строганова для фестиваля Typomania-2017 была создана типографическая светодинамическая инсталляция «вход — выход».

Авторами проекта «вход — выход» выступили Даниил Орловский и Любовь Покровская — художественная концепция и пространственное решение, Филип Зелов — программное и техническое обеспечение; видео-контент был разработан студентами магистратуры кафедры «Коммуникативный дизайн»: Ксенией Григорьевой, Анной Капаевой, Любовью Соколовой.

С точки зрения развития во времени, инсталляция представляет собой зацикленную композицию, поскольку проект создавался как постоянный элемент оформления пространства, непрерывно существующий на всем протяжении фестиваля. Видео-контент состоит из отдельных видео-роликов. Все графические сюжеты подчинены единой образной и пространственной концепции, имеют общие принципы построения кадра. При этом каждый графический сюжет является самостоятельным высказыванием одного из студентов на предложенное проектное задание. Такое построение видео-контента объясняется исследовательским характером проекта.

При проектировании светографичеких объектов первичной отправной точкой является пространство — объективная материальная константа. Выбор места определяет не только формально размерные характеристики, но и принципиальным образом воздействует

на визуальный контент, являясь его неотъемлемой частью. Из предложенного пространства (Typomania-2017 расположилась в Музее Москвы) местом создания инсталляции был выбран круговой вход-пандус, ведущий от входа в здание непосредственно к выставочному залу. Вход, коридор (в отличие, например, от замкнутой комнаты), не только обеспечивают последовательное развитие ракурсов, но и задают тему пути, развития, движения от одного состояния к другому. В силу того, что вход на выставку является одновременно и выходом, возникает тема контраста смысловой пары «вход — выход», а, соответственно, и сопоставления изображений, видимых в зависимости от направления движения. На этом этапе формируются наиболее общие проектные ограничения, возникает общая тема в рамках, которой разрабатывается видео-контент.

Следующий этап — планировочное решение — определение непосредственных пространственных характеристик инсталляции. На данном этапе большое значение имеют технические ограничения (размеры помещения, его функция; характер поверхностей; возможные точки крепления; доступная техника (в данном случае, два видеопроектора) и т.д.

Рассматривалось несколько планировочных решений. Концепт «лабиринт» был выбран как значительно более перспективный, с точки зрения исследования светографики. Такое использование отдельных полотен в угловом проходном пространстве позволяет рассмотреть проблему взаимного расположения объектов и их параллельного и последовательного использования. Это аспект светографики раскрывает интереснейшую тему управления вниманием и перемещением зрителя, чрезвычайно важную при организации выставочных и музейных пространств, а также позволяет максимально широко разработать проблему соотношения ритмов — ритма графической композиции, ритма композиции во времени и ритма развития в пространстве. Необходимость движения по череде замкнутых пространств, образованных полотнами, позволяет продемонстрировать ценнейшую особенность светографики — возможность полного погружения человека в видео-пространства, в контексте которой остро встает вопрос масштаба модуля —

соотношение размера человека и единицы графического изображения. (В случае со светотипографикой модулем могут выступать буква, слово или фраза.) Выбранная концепция также не отменяет необходимости формирования позиции по основной для видео-мэппинга проблеме разрушения и подчеркивания реальной формы и геометрии.

Анализ планировочного решения помогает выделить наиболее значимые формальные аспекты работы с видео-контентом, создаваемым для светографической инсталляции. При выдаче задания внимание студентов отдельно акцентировалось на вопросах соотношения ритмов, выбора масштаба модуля, отношения к поверхности (ее подчеркивание или разрушение). Ставилась задача проанализировать различные подходы к решению этих вопросов, поэтому видео-контент инсталляции представлен роликами, по-разному работающими с модулем и поверхностью. Есть работы, в которых буквы воспринимаются как частица, есть и те, в которых части типографических знаков становятся соразмерны человеку; в одних роликах подчеркивается материальность плоскостей, создаваемых полупрозрачными полотнами, в других — все плоскости осознано дематериализуются.

Помимо выявления основных формальных проблем видео-контента в светографическом произведении, концепция последовательного перпендикулярного расположения полотен развивает дальше и смысловую составляющую, заложенную еще при выборе местоположения инсталляции — тему пути, развития, изменения от одного этапа — полотна — к последующему. Перпендикулярное расположение полотен и использование угла позволяют активно выстраивать отношение между воспринимаемым при движении в разном направлении.

Еще один внутренний контраст, обеспеченный пространственными характеристиками произведения, — противопоставление двух визуальных образов: чистого, правильного изображения на стене и разрушенного, измененного изображения, возникающего на полотнах. Причем итоговое расположение полотен определено так, что графика одной стены трансформируется через «разрезание» и масштабирование видео-композиции другой — через смещение и

наложение, что в сочетании позволяет рассмотреть широчайший спектр визуальных эффектов, возникающих при выводе видеографики в пространство.

Вертикальные разрывы в композиции проецируемого кадра, необходимые для обеспечения максимальной чистоты изображения, получаемого на стене, подводят к основному композиционному решению графической составляющей. В основу графической композиции ложится традиционная типографическая сетка, создаваемое каждым из проекторов изображение превращается в пятиколонную полосу, а угол — в разворот. Вся инсталляция преобразуется в скрытый за лабиринтом визуальных и ритмических эффектов открытый разворот книги, на страницах которой формируются фрагменты жизни современной типографики.

Помимо общих идейно-образных проектных ограничений и формально-композиционных задач, студентам также были предложены четыре темы-направления, в рамках которых можно было развивать свои поиски. Эти направления соотносятся с формирующимися сегодня направлениям использования светографики:

— направление, связанное, в первую очередь, с организацией выставочных пространств; экспозиционное направление, активно разрабатывающее тему управления поведением зрителя, его погружения в образное пространство выставки. Сюжеты, возникающие в рамках этого направления, непосредственно связаны с тем, что зритель в дальнейшем увидит на выставке, с тем, что происходит, происходило или будет происходить в контексте мероприятия. В рамках этого жанра для инсталляции «вход — выход» был разработан ролик, демонстрирующий программу лекций фестиваля и представляющий членов жюри.

— имиджевое направление, связанное с организацией презентационных пространств, ретейлом, проведением ивентов. Здесь, в первую очередь, решаются стилевые и оформительские задачи; ключевой темой является погружение зрителя в необыкновенное полувиртуальное пространство, инструментами которого могут выступать любые формы интерактивности, а также элементы сценографии (имеются ввиду ситуации, когда видео контент

организован таким образом, что, совершая интуитивно понятные действия, зритель становится частью изображения). В этом контексте был создан ролик, в котором тексты и буквы превращены в подобие снежной бури, обволакивающей зрителя, находящегося внутри инсталляции, и особенно полюбившийся зрителям типографический дождик, создающий очень эффектные для фотосессии условия.

— инфографическое направление, основанное на визуализации данных, связано с образовательными и презентационными проектами. Пространство здесь становится одним из инструментов структуризации и упрощения информации. Здесь следует упомянуть несколько роликов: интереснейшую работу, демонстрирующую историю развития шрифтовой формы; ролик, визуализирующий шрифтовую систему Адриана Фрутигера; и графический сюжет, использующий контрформы букв самых разнообразных шрифтов и начертаний.

— концептуальное направление, связанное с искусством инсталляции и визуальной поэзией. Первоочередное значение имеют смысловая и литературная составляющие; акцент делается на проектную идею и авторскую позицию. Сюда можно отнести серию повторяющихся (но имеющих развитие) отбивок «вход — выход, вдох — выдох …» и ролик, в котором название фестиваля превращено в персонажей, каждый из которых имеет свой характер и по-своему ведет себя, придя на выставку.

Условное разделение на несколько направлений и выявление их особенностей способствует более четкому формулированию задач при создании конкретного видеоролика и, как следствие этого, получению более выразительных и ясных решений.

Поскольку видео-контент на экране компьютера (в процессе создания) и при выводе его в реальное пространство воспринимается совершенно по-разному, важнейшим этапом работы с графикой была ее проверка на специально созданном для этого масштабном макете. Затем созданный видео-контент проверялся и в реальном размере, т.к. только имитация реальных пространственных условий позволяет учесть поведение и ощущения человека, погруженного непосредственно в пространство типографики. А внедрение зрителя

неотвратимо изменяет восприятие подобных инсталляций — таким образом проявляется своего рода интерактивность, заложенная в самой природе светографического произведения.

В заключение хочется отметить, что если оценить, насколько удачным оказался выбор пространственного и композиционного решения инсталляции и насколько соответствует графическая составляющая контексту и сформулированным задачам и направлениям, мог каждый участник фестиваля, пройдя сквозь светографический лабиринт и погрузившись в видео-пространство инсталляции, то судить о достижении изначальной цели — выявить особенности светографического произведения и сформулировать принципы и методологию работы с подобными проектами — можно будет лишь по прошествии нескольких лет, когда станет понятно, нашло ли данное направление свое место в графическом дизайне.

Библиография:

1. *Галеев Б.М.* Искусство космического века: Избр. Статьи. Казань: Фэн, 2002.

2. Цифровое искусство: теория, история, практика, Учебное пособие. М.: МГХПА им. С.Г.Строганова, 2016.

3. Цифровая революция-2017. Компьютер и визуальная культура дизайна в контексте эстетических, онтологических, аксиологических проблем и проектных технологий. М.: МГХПА им. С.Г.Строганова, 2017