

DOI: <https://doi.org/10.36059/978-966-397-508-5-86>

Пандирєва Єлизавета, PhD, викладач кафедр графічний дизайн; фото-мистецтво та візуальні практики ХДАДМ

3D ГРАФІТІ – ВІРТУАЛЬНІСТЬ МІСЬКОГО СЕРЕДОВИЩА

Ключові слова: 3D графіті, оптична ілюзія, реальність, віртуальність, середовище міста

Pandyreva Elyzaveta, Doctor of philosophy (PhD) in the field of culture and art Kharkiv State Academy of Design and Arts

3D GRAFFITI – VIRTUALITY OF THE URBAN ENVIRONMENT

Abstract. In the presented topic, the author draws attention to the binary reality of this art form and sets a conceptual basis for how a 3D work of art can cause «disbelief» in the viewer and create an impression of virtuality in the urban environment.

Key words: 3D graffiti, optical illusion, reality, virtuality, environment of the city

Результати та обговорення. 3D графіті – це сучасна форма мистецтва, що створює вражаючі та реалістичні зображення, які мають здатність виходити з площини, передають об'ємність і просторовість, створюють захоплюючі візуальні ефекти, які надовго залишаються в пам'яті глядачів. Основа 3D написів – це оптична ілюзія. Отримане зображення називається «анаморфоз», і його особливістю є те, що для того, щоб побачити оптичну ілюзію, на нього потрібно дивитися з певного місця та відстані.

У зв'язку з бінокулярністю зорового апарату людини, незалежно від ідеї, розмірів або техніки виконання написи 3D графіті мають додаткову складність, яку ставить перед собою райтер – це необхідність поєднувати ілюзію з реальністю. Перші спроби виділити мистецтво 3D графіті в самостійний стиль припадає на 90-ті роки минулого століття і пов'язано з активним розвитком Дикого стилю. Літери цього стилю частково імітували ілюзію тривимірності, що передбачає певний досвід створення об'єму та передачі повітряної перспективи.

Митці намагаються створити гіперреалістичні літерні форми чи додаткові елементи в написі, щоб збільшити процес «занурення» глядача, який сприймає твір 3D мистецтва. Графіті демонструють спотворену проекцію зображення, що вимагає від глядача певної точки зору. Тому глядач може

фізично розмістити себе у положенні для перегляду так, щоб максимально в повному обсязі «занурити» себе в оптичну ілюзію такого напису.

Максимальний ефект від твору 3D-мистецтва досягається тоді, коли глядач «поміщає» себе в мистецтво: «Це стає захоплюючим коли спостерігач натрапляє на картину ... і перетворюється на головного героя» [2, с.1]. Тривимірний напис стає реальним і глядач може настільки зануритися в 3D-вигляд мистецтва, що забути про реальний світ навколо нього. Взаємодіючи з написом він більше не може розрізнити реальне та віртуальне.

Дослідниця Ангела Тінлед [1, с.199-213] спробувала проаналізувати поняття віртуального та реального і проаналізувати, як новий твір 3D мистецтва може викликати «недовіру» у глядача та створювати враження віртуальності у міському середовищі. Представлені твори мистецтва можуть бути використані для зміни розуміння що становить реальне та віртуальне і провести подальші теоретичні та емпіричні дослідження, щоб з'ясувати онтологічні, гносеологічні та термінологічні проблеми віртуальності.

Висновок: Ефемерні якості 3D графіті в тому, що вони можуть бути радикальним «руйнуванням» тієї площини у просторі на якій вони розташовані і відповідати невлотимим і ефемерним якостям того, що сам термін «віртуальність» представляє. Таким чином, написи 3D-графіті є бінарною реальністю у візуальному середовищі міста.

Список використаної літератури:

Borriello L., Ruggiero C. INOPINATUM. The unexpected impertinence of urban creativity Roma: Arti Grafiche Boccia S.p.A., 2013. pp. 199-213

Akhtar W. Mind Blowing 3D Street Art Paintings by Edgar Mueller. 2011.
URL: (дата звернення: 09.10.2024)