



Модель обучения мультимедиа: адаптация образа в экранном произведении

Е.Г. Ярёменко

УДК 791.5

АННОТАЦИЯ

В условиях цифровизации медиaprостранства вопросы использования мультимедийных средств в аудиовизуальных произведениях и в экранных искусствах актуализируются. На примере работ студентов ВГИК в статье обосновывается процесс освоения коммуникативного пространства нового типа, изменения художественной формы при внедрении в киносюжет мультимедийных средств.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

научно-техническая революция, мультимедиа, медиасредства, художественная форма, аудиовизуальное произведение

¹ Югай И.И. Медиа-Арт: предпосылки возникновения, художественные основания. СПб.: СПбГУП, 2013. С. 10.

Применение мультимедиа как нового вида экранного искусства обусловлено развитием научно-технической революции, затрагивающей все области культуры и искусства. «Искусство и техника пересекаются с давних времен. Во многих видах искусства в XX веке использовались медиасредства и технологии для поиска новых выразительных средств, в целях модернизации языка. Примеры удачного применения медиасредств имели место в театральном, музыкальном, изобразительном искусстве»¹.

Современные мультимедиа не конкурируют с кинематографом и ТВ, а аккумулируют их опыт, систему выразительных средств, формируют новую художественную форму, раздвигают сферу применения новых образов и художественно-выразительных средств, трансформируют аудиовизуальное произведение в новое культурное коммуникативное и художественное пространство. Технологическая модернизация кинопроизводства открывает новые возможности цифровых медиа, опережая содержание, развитие мультимедиа как искусства. Отметим, что разрыв между интенсивностью внедрения этого вида творчества и недостаточностью теоретических обоснований процесса обусловлен стремительным формированием новой художественной среды, ее адаптацией и востребованностью.

Современное общество трудно представить без мультимедийной продукции, она транслируется в кинозалах, на телеэкранах,

персональных компьютерах, в мобильных телефонах, на городских рекламных щитах, в магазинах, аэропортах, школах. Интерактивные приложения мультимедиа и разные обучающие ресурсы применяются в образовательных учреждениях при практической подготовке специалистов. Если символом зарождающегося кинематографа служил «Человек с киноаппаратом» Дзиги Вертова, для которого снимать «по-киноглазовски» означало не только фиксировать реальность, но и кино-писать — «Кино-вижу, кино-пишу», то образом современности следует считать человека с мультимедийным устройством. Экран мобильного гаджета с интернетом ежедневно погружает индивида в интерактивную виртуальную реальность. И современное общество становится потребителем мультимедиа, которое заполняет жизненное пространство, оказывает влияние на коллективное мышление. Как отмечают исследователи: «...благодаря эволюции экрана и аудиовизуальному мышлению зритель оказался достаточно подготовленным не только к восприятию языковой сферы интерактивных мультимедиа и технологий виртуальной реальности, но и к “соавторскому” участию в творческом процессе»².

² Дворко Н.И. Профессия — режиссер мультимедиа. СПб.: СПбГУП, 2004. С. 5.

Режиссер мультимедиа и его профессиональные компетенции

Авторы аудиовизуальных произведений нацелены на индустриализацию художественного продукта, но сегодня ведущим аспектом является не столько авторский замысел, сколько техническое совершенствование кинопроизводства, демонстрация возможностей компьютерных технологий. В сетевом искусстве активизируется взаимодействие зрителя с художественным произведением, снабженного элементами интерактивности, что выражается в «творческом диалоге» художника и потребителя. Но формат проектирования взаимодействия со зрителем предполагает владение фундаментальными знаниями в области кинематографа, практическими навыками при использовании технологий в сфере экранных искусств. Режиссер мультимедиа должен владеть всеми видами классической и компьютерной анимации, знать принципы монтажа, понимать свойства оптики, принципы съемки цифровых камер, разбираться в технике освещения, съемке в анимационных павильонах.

Интеграция теоретических знаний и практических навыков важна при подготовке студентов, чье обучение базируется на общей и изобразительной культуре в сочетании с навыками использования цифровой техники. Такой ракурс обучения позволяет будущим режиссерам мультимедиа развивать креативное мышление, создавать оригинальные и привлекательные художе-

ственные образы в кино, в интернет-пространстве. Знание теории классической режиссуры, владение приемами современного кинопроизводства, включая опыт применения анимационных технологий, позволяют свободно оперировать компьютерными программами. Диапазон мультимедийных произведений обширен, что расширяет специализацию режиссера мультимедиа: режиссер интерактивных игр, режиссура визуальных эффектов, режиссура интерактивных медиаресурсов. Но статус режиссера мультимедиа неизменен, это автор-творец, руководящий коллективом и процессом создания мультимедийных произведений.

Рентабельной образовательной моделью стоит признать совмещение теоретических знаний и практических занятий. Эту модель использует ВГИК в рамках курса «Режиссер мультимедиа», где обучение построено по принципу творческих мастерских, а практические занятия проводятся в павильонах факультета, на производственной базе учебной киностудии ВГИК. В течение пяти лет руководитель и преподаватели мастерской мультимедиа постепенно адаптируют будущих специалистов к профессии в теоретическом и практическом плане, проводя консультации, поэтапный контроль по созданию курсового фильма, дипломного проекта. Изучение возможностей цифровых технологий сочетается с изучением технологий классической анимации. Эти знания и навыки студенты демонстрируют в учебных работах, умело сочетая традиционные технологии с компьютерным монтажом, спецэффектами. Такая модель обучения развивает способность креативно и покрупно мыслить в режиссуре, прививает навык тщательного подхода к творческому замыслу на всех этапах производства экранного произведения.

Практические методики воплощения мультимедиа

Педагоги кафедры анимации и компьютерной графики, факультета анимации и мультимедиа ВГИК разработали тематику коротких сюжетов при обучении режиссеров мультимедиа. Это ролики из цикла «История Отечества», когда приобретается опыт работы с изобразительным, историческим, архивным материалом и кинохроникой, детализируются историческое время, художественный образ. К примеру, студент Т. Александров реализовал замысел в проекте «История одного убийства» с опорой на мультимедиа, совместив съемку реальных персонажей в виртуальном павильоне с иллюстрациями и рисованными фонами. В кадре фигурировал Иоанн Грозный³, а супруга царя была представлена графическим рисунком, вписанным в композицию

³ Роль Иоанна Грозного исполнил студент ВГИК А. Черногоров. — *Прим. авт.*



Кадр из мультимедийного проекта «История одного убийства» (Т. Александров). Соединение в кадре персонажей и рисованных фонов, черно-белое изобразительное решение фильма

⁴ Хронометраж этих роликов до 3-х минут. — Прим. авт.

Кадр из учебного фильма «Медуза» (А. Годесс). Совмещение реальной съемки и виртуальной медузы в 3D-моделировании



кадра. Цветокоррекция и обработка изображений придала реальным и виртуальным героям органичность в объеме, динамике движения в кадре. Были смоделированы виртуальные декорации царских палат, прописаны частицы пыли, заполнившие внутрикадровое про-

странство. Проект раскрывал тему, убил ли Иоанн Грозный сына, или этот факт сфальсифицирован? Художественная форма, средства выразительности в сочетании с компьютерной графикой и спецэффектами обеспечили искусственно смоделированное внутрикадровое движение персонажей и фонов в черно-белом изобразительном решении. Такого рода работы первокурсники снимают дважды в год.

Обязательны создание роликов «Волшебной сказки»⁴ и разработка сказочных персонажей. Сказка «Медуза» А. Годесс получилась современной. Съемка проходила в Океанариуме Санкт-Петербурга, его посещает героиня, изучающая «подводный музей» с обитателями водной среды. По сюжету героиня замечает, что сама становится объектом наблюдения. За героиней следит огромная медуза, подплывающая близко, видно ее пульсирующее сердце. Но это сердце человека... В работе предстали яркий образ героини, информативные планы, зрелищные ракурсы, динамичный монтаж, а цветокоррекция придала выразительность и стилистическую точность ролику. Медуза, созданная в 3D, реалистична, динамика ее движений соответствует мизансцене кадра, взаимодействие виртуальной медузы и реального персонажа убедительны. По сюжету медуза не про-

сто охотится за героиней, но меняется с ней телами. Качество компьютерного моделирования медузы и техника анимации модели вызывают у зрителя доверие к истории. Еще одна обязательная тема — создание в третьем семестре «Рождественской сказки», длительностью 2–3 минуты.



Кадр из клипа «Я иду и пою» (О. Коршунова). Компьютерная графика в технологии 2D и совмещение слоев изображения

На втором курсе студенты (3–4 человека) снимают научно-познавательный фильм. Работа в команде обеспечивает поиск компромиссных решений, развивает навык коммуникации. В фильме «Эликсир молодости» (О. Коршунова, П. Тарасенко, Г. Горбачев) представлена тема по-

иска средства от старости. По заданию, студенты должны снять актеров в хромакейном павильоне на синем фоне, совместить их с виртуальными фонами, обработать отснятый материал под «немое» черно-белое кино 1920-х годов. Снимаются и музыкальные клипы: работа О. Коршуновой «Я иду и пою» снята в технологии 3D, где фигурирует атмосфера 1960-х, а Эдита Пьеха исполняет песню перед анимационным персонажем. Яркое решение клипа, сложный монтаж демонстрируют уровень компьютерной грамотности автора и всех участников студенческого проекта. А студенты *третьего курса* готовят курсовой мультимедийный проект, требования к которому высокие. Тут необходимы знания компьютерных программ для монтажа, графических преобразований, навык работы со спецэффектами, поиск прообразов героев в жизни, умение коммуницировать с актером и не актером, вести съемки в виртуальном павильоне, ставить мизансцены с учетом комбинированных сцен. Проект «Воспоминание 201» (С. Фокин, Н. Горшков) — это детективная история об ученом, чьи записи — доказательство его невиновности. В фильме демонстрируется трехмерное виртуальное пространство с реальными актерами в искусственно созданных интерьерах. В зимних сценах использовались цифровые фотографии, искусственно создавались трехмерные эффекты с падающим снегом.

Работа «Мой странный дедушка» (Д. Великовская) — *дипломный проект*, выполненный в технологии объемно-кукольной анимации. Для кукольных персонажей, чья мимика менялась благодаря спецэффектам, были разработаны каркасы шарнирные и смешанные. А для создания пространства пляжа, атмосферных эффектов между фоном и декорациями использовалась тюль, придававшая мягкое освещение. Панорамирование макетов и персонажей велось благодаря изготовленному крану, где крепилась цифровая камера для покадровой съемки. На павильонные кадры накладывались и слои с

летающими пылинками, добавлялась анимация облаков. Такой прием позволил собрать элементы в многослойную композицию, придав изображению реалистичность и глубину. Иллюзия бесконечности пляжа создавалась компьютерной дорисовкой, что расширяло пространство кадра.

Дипломный проект характеризует уровень профессионализма выпускника, его готовность к самостоятельной работе в качестве режиссера мультимедиа, проявляет творческие компетенции, практические навыки. О художественной ценности работ студентов ВГИК свидетельствуют дипломы, сертификаты международных и отечественных фестивалей. Педагоги ВГИК стремятся передать новому поколению мастерство профессии, научить мыслить звуко-зрительными образами, воплощать их в незабываемое мультимедийное произведение. «Режиссер завтрашнего дня должен быть открыт всему новому, быть готов быстро перестраиваться, овладевать новыми технологиями, новыми программами, такими знаниями и умениями <...>, которые сегодня мы не можем даже представить себе и спрогнозировать»⁵. Воспитание режиссера мультимедиа как автора-творца и профессионала, способного реализовать свой замысел аудиовизуальными средствами с трансформацией экранного времени и пространства, непростая, но важная образовательная задача в цифровой период. ■

⁵ Горностаева О.С. Режиссура мультимедиа-программ. Проблемы теоретические и методические // «Анимация как феномен культуры». Материалы первой всероссийской научно-практической конференции. М.: ВГИК, 2006. С. 39.

ЛИТЕРАТУРА

1. Горностаева О.С. Режиссура мультимедиа-программ. Проблемы теоретические и методические // Анимация как феномен культуры. Материалы первой всероссийской научно-практической конференции. М.: ВГИК, 2006.
2. Дворко Н.И. Профессия — режиссер мультимедиа. СПб.: СПбГУП, 2004.
3. Югай И.И. Медиа-Арт: предпосылки возникновения, художественные основания. СПб.: СПбГУП, 2013.

REFERENCES

1. Gornostayeva O.S. (2006) Rezhissura multimedia-programm. Problemy teoreticheskiye i metodicheskiye [Directing multimedia programs. Theoretical and methodological problems]. Animatsiya kak fenomen kultury. Materialy pervoy vserossyskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii. Moscow: VGIK, 2006. (In Russ.).
2. Dvorko N.I. (2004) Professiya — rezhisser multimedia [Profession — Multimedia Director]. St. Petersburg: SPbGUP, 2004. (In Russ.).
3. Yugay I.I. (2013) Media-Art: predposylki vozniknoveniya, khudozhestvennye osnovaniya [Media Art: background of occurrence, artistic grounds]. St. Petersburg: SPbGUP, 2013. (In Russ.).

Multimedia Learning Model: Adapting an Image in a Screen Work

Elena G. Yaremenko

Degree Applicant, Dean of the Animation and Multimedia Department, VGIK

UDC 791.5

ABSTRACT: In the context of media space digitalization, issues of using multimedia in audiovisual works and in screen arts become increasingly important. Evolutionary processes in audiovisual production form a new system of expressive means, determine the scope of modern multimedia, transforming them into a new communicative space. The article notes that the gap between the intensity of the introduction of this type of creativity and lack of theoretical justification of the process is due to the rapid formation of a new artistic environment, its adaptation and relevance.

The purpose of the article is to analyze the exploration of the new type of communicative space, change and adapt the art form when introducing multimedia into the movie plot.

The author gives a generalized description of the interaction of the viewer with a work of art, equipped with elements of interactivity, which is represented in the "creative dialogue" of the artist and the consumer. But the design format involves fundamental knowledge in the field of cinema and practical skills when using technologies in screen arts.

In the section on practical techniques for implementing multimedia, the author focuses on the short stories developed by the teachers of the Department of Animation and Computer Graphics for training multimedia directors at VGIK.

Taking the work of VGIK students as an example, the article substantiates the integration of theoretical knowledge and practical skills in teaching students whose training is based on common and fine culture in combination with the skills of using digital technology.

The article touches upon the education of a multimedia director an auteur and professional, capable of realizing their plan with audiovisual means involving the transformation of screen time and space, which is a difficult but important educational task in digital time.

KEY WORDS: technological revolution, multimedia director, media means, artistic form, audiovisual work, virtual reality, interactivity, computer graphics, special effects, multimedia project