

ГУМАНІТАРНИЙ АСПЕКТ РОЗВИТКУ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ДИЗАЙНУ ЯК СОЦІОКУЛЬТУРНОГО ЯВИЩА

Світлана Іноземцева¹, Ірина Малиніна²

Харківська державна академія дизайну і мистецтва

Харків, Україна

¹inozemtsevasvetlana1709@gmail.com, ²golubeva242vg@gmail.com

Abstract. The article is devoted to the study of the multimedia design development and unique capabilities of multimedia technologies. The authors analyze the academic literature on the topic. The article defines the basic elements of the multimedia design, formulates the professional requirements for a multimedia designer and outlines the areas of their activity.

Key words: multimedia design, computer animation, digital technologies, presentation, virtual space.

У теперішній час, завдяки грандіозному розвитку комп'ютерної техніки, наше життя неможливо уявити без цифрових технологій, які поступово увійшли у всі сфери життєдіяльності сучасної людини. Досягнення в сфері ІКТ дозволяють подавати будь-яку інформацію у вигляді графічних образів, креслень, схем, малюнків, ескізів, презентацій, візуалізацій, анімаційних роликів тощо.

Комп'ютерна анімація є одним з головних елементів мультимедійних проектів і презентацій. Історія комп'ютерної анімації тісно пов'язана з появою і розвитком спеціалізованих графічних програмних пакетів. Першим кроком в технології візуальних ефектів була, вірогідно, придумана в 1961 році Іваном Сазерлендом система Sketchpad, яка започаткувала еру комп'ютерної графіки. В цій системі за допомогою світлового пера користувачі могли створювати малюнки безпосередньо на екрані монітору. В 1967 році Сазерленд разом з Девідом Евансом розпочали роботу по створенню навчального курсу комп'ютерної графіки. Для створення комп'ютерної анімації існує багато різноманітних програмних продуктів [1].

Варто зазначити, що проблема мультимедійного дизайну привертає увагу мистецтвознавців всього світу. Однак, в українській мистецтвознавчій науці це питання не достатньо розроблено. Видатним теоретиком, що передбачав появу мультимедіа, є Г. М. Маклуен. Американський дослідник М. Кастельс вивчає феномен Інтернету та його вплив на різні сфери людської діяльності. І. Вернер у своїй монографії аналізує різні аспекти мультимедіа. Мультимедіа, як інструмент бізнесу, досліджено у науковій праці німецького вченого М. Кірмайєра. О. Шликова розглядає мультимедіа, як феномен культури. Російські вчені (А. Акчурін, М. Шагуров, В. Розін та інші) під керівництвом М. Носова детально вивчають особливості віртуальної психології. Базові положення семіотики, володіння якими структурує об'єкт медіадизайну і сприяє його осягненню, визначені в роботах В. Іванова, М. Лотмана, В. Тернера [2].

У сучасному світі завдяки анімації можна передати будь-який задум автора. Режисери та сценаристи, художники та дизайнери мають змогу втілити свої ідеї, використовуючи засоби анімації задля того, щоб найбільш чітко та влучно передати своє бачення глядачу. В процесі створення та технічного втілення проєктів, що пов'язані з жанром мультимедіа, величезну роль грають електронні технології.

Сьогодні медіа художник в повній мірі уособлює сучасне розуміння дизайнера: він створює концепцію проєкту, будучи його філософом і сценаристом, він працює оператором, інженером, наповнює проєктний простір авторськими та індустріальними предметами, насичує його звуками і різноманітними ефектами, що формують естетичне середовище, в якому людина покликана розвивати власну духовність. Кожна технологія, що з'являється в суспільстві, завжди знаходить нове розуміння саме у зв'язку зі спробою її творчого освоєння. Так відбувалося з фотоапаратом, комп'ютером, відеокамерою.

Представлене дослідження даної проблеми доводить, що включення мультимедійних технологій в художнє проєктування задає новий рівень синтезу технічного і духовного начал, посилюючи, таким чином, гуманістичний аспект проєктної культури дизайну. Базовими елементами мультимедійного дизайну є:

- предмет діяльності – реальні об'єкти, функціонування яких моделюється в електронній формі, віртуальні комп'ютерні проекти, інтерактивні гібридні середовища;

- суб'єкт – дизайнер, який занурюється у віртуальну реальність і впливає на неї зсередини;

- реципієнт (замовник) – активний учасник проекрованої «події».

Мультимедійне адаптивне проектування висуває певні специфічні вимоги до професії дизайнера. Він повинен володіти знаннями і вміннями, що дозволяють йому вільно спілкуватися з комп'ютером, комп'ютерними технологіями; бути здатним «режисерувати» ситуації, що відбуваються у віртуальному просторі, включати в режисуру вироблення найкращого рішення [3].

Мультимедійний дизайн як соціокультурне явище висуває перед багатьма дослідниками, перш за все, мистецтвознавцями, філософами, соціологами і ергономістами, проблему усвідомлення сфер його діяльності, механізмів, витоків, внутрішніх стимулів і здібностей інноваційного творення. Від рівня цього усвідомлення залежить майстерність медіа дизайнерів. Вектор розвитку морфології дизайн-об'єктів виходить з наступності еволюційного досвіду в рамках певної художньо-естетичної традиції, спираючись на новітні досягнення науки і техніки.

Фахівець мультимедійного дизайну інтегрує весь свій талант і знання в електронний твір мистецтва. Для цього необхідно постійно вигострювати свої навички, щоб уміти використовувати звук, відео, графіку, анімацію й інші елементи для створення завершеної роботи.

Дизайнери, які спеціалізуються в області мультимедіа, необхідні в різних сферах людської діяльності. Вони повинні вміти працювати в різних областях, а саме: з веб-сайтами, у кіно, на телебаченні, у рекламі, в освітніх установах, у проектних і виробничих фірмах, з корпоративними компаніями тощо.

На відміну від прикладних дизайнерів, які працюють із реальними об'єктами, дизайнер мультимедіа спочатку створює віртуальну реальність у комп'ютері, а потім переносить її в реальне життя.

Мультимедійний дизайн - це не тільки розробка CD-презентацій, каталогів продукції, фото-галерей і портфоліо із застосуванням звукових і відео ефектів, це ще й створення рекламних і навчальних роликів, що вимагає попереднього

ретельного пророблення сценарію, створення навчальних ігор, інтерактивних описів до програмних продуктів, усе, що пов'язане із привабливою й доступною візуалізацією складної інформації.

Фахівець мультимедійного дизайну може працювати як найманий робітник у державних і приватних компаніях, так і здійснювати індивідуальний бізнес.

В систему сучасної проектної культури активно впроваджуються цифрові технології. Варто зазначити, що вплив цифрових технологій – все більше поширюється на гуманітарні аспекти. Комп'ютерна віртуальність підвищує рівень емоційної і інтроспективної активності суб'єкта, а це може впливати на механізм синтезу креативних рішень. Метод інтроспекції, як поглиблене розуміння людиною власного внутрішнього духовного життя (думок, образів, почуттів, переживань), завжди присутній в художньому акті. Його результатом є неабиякі твори, поява яких була б неможливою без внутрішнього самодослідження, самоотожнення, що відображає ментальність Медіа дизайнера.

Однак, поки що інноваційні можливості ініціюють інтерес дизайнерів до технічних ефектів, відволікаючи їхню увагу від осмислення естетичного потенціалу комп'ютерного проектування. Неправильне використання цифрових технологій призводить до зниження якості дизайн-проектів. На цьому тлі ясно видно завдання максимального розкриття можливостей комп'ютеризації дизайн-проектів, її цілей та методів у відповідності з гуманістичними устремліннями як окремої особистості, так і суспільства в цілому.

Мультимедійний пласт проектної культури повинен бути освоєний дизайнерами і спроектований на поставлене завдання. Звідси з'являється потреба в адекватній дефініції категорії «мультимедійний дизайн». Це складне явище, яке тісно пов'язане з концептуальним аудіовізуальним мистецтвом. Воно характеризується принципово новими технічними артефактами, здатними впливати на психіку людини, що взаємодіє з комп'ютерним середовищем.

Мультимедійні дизайн-технології мають гуманістичний потенціалом, але він ще не достатньо реалізований в даний час в сфері художнього проектування.

Висновки. Мультимедійні засоби дозволяють дизайнеру занурюватися у віртуальну реальність та візуалізувати власні думки. Сприйняття віртуальних об'єктів здійснюється за кількома сенсорними каналами одночасно. З'явилася

можливість моделювати просторово-часовий та культурний контекст для інноваційного проектування. При цьому серйозною проблемою стає недостатнє усвідомлення унікальних можливостей мультимедійних технологій, неготовність вирішувати соціокультурні проектно-художні завдання на новому рівні.

Література

1. Іноземцева С. В., Малиніна І. О. Інноваційні методики навчання комп'ютерної графіки студентів творчих спеціальностей. // Monograph. Territories' development: social, economic and humanitarian issues. – Opole, 2019. – С. 466-473.
2. Опалєв М. Л. Дизайн мультимедійних презентацій: стильові напрямки і засоби формування візуально-образної мови: автореф. дис. на здобуття наукового ступеня канд. мистецтвознавства: спец. 17.00.07 «Дизайн» / М. Л. Опалєв. – Х., 2010. – 23 с.
3. Яцюк О. Г. Мультимедийные технологии в проектной культуре дизайна: гуманитарный аспект: автореферат диссертации на соискание ученой степени доктора искусствоведения: спец. 17.00.06 «Техническая эстетика и дизайн» / О. Г. Яцюк. – Москва, 2009. – 65 с.