

УДК 7.017.9

**ИНТЕРАКТИВНЫЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
КАК РЕЗУЛЬТАТ ВЛИЯНИЯ
МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
НА СОВРЕМЕННЫЙ КИНОПРОЦЕСС***Е. В. Дубенцова*

Донской государственный технический
университет, Ростов-на-Дону, Российская
Федерация

dubentsovaa@gmail.com

Рассматривается влияние информационно-коммуникационных технологий на развитие современного киноискусства; на основе анализа теорий цифровых технологий раскрыто понятие интерактивности как одного из способов реализации режиссерской мысли, являющейся толчком для развития инновационного жанра в кино. Приведены примеры интерактивного кино.

Ключевые слова: виртуальная реальность, интерактивность, мультимедийные произведения, цифровые технологии.

Введение. В конце XX и начале XXI веков получают все более широкое распространение информационно-коммуникационные технологии. Хранение, воспроизведение и передача гигантских массивов информации в электронном формате становятся обыденностью для огромного количества пользователей электронной информации в их повседневной жизни.

Научное сообщество признает становление информационной цивилизации и культуры, для которой основная идея — дальнейший путь развития общества. Следствием внедрения и развития новейших информационно-коммуникационных технологий явились колоссальные изменения во всех сферах общественной жизни людей: экономике, политике, социальной и духовной жизни многих стран мира.

Постановка задачи. Целью данной статьи является рассмотрение влияния информационно-коммуникационных технологий на развитие современной художественной культуры и раскрытие понятия интерактивности как одного из инструментов реализации режиссерской мысли.

Теоретическая часть. Одной из основных составляющих научно-технического прогресса является развитие информационных технологий, которые вносят изменения в социальную жизнь общества.

Развитие информационно-коммуникационных технологий затронуло современную художественную культуру. Происходящее расширение сферы влияния медиа и мультимедийных технологий на современное общество, приводит к разнообразию аудиовизуальных средств.

UDC 7.017.9

**INTERACTIVE WORKS AS A RESULT
OF MULTIMEDIA TECHNOLOGIES
INFLUENCE ON MODERN MOTION-
PICTURE PROCESS***E. V. Dubentsova*

Don State Technical University, Rostov-on-Don,
Russian Federation

dubentsovaa@gmail.com

The article examines the impact of information and communication technologies on the development of modern cinema art. It discusses the concept of interactivity on the analysis of theories of digital technology as one of the ways of implementing the director's ideas, which is the impetus for the development of innovative film genre. The paper provides the examples of interactive cinema.

Keywords: virtual reality, interactivity, multimedia works, digital technologies.

Феномен мультимедийных систем выражается в формировании новейшего мироощущения, миропонимания и мировоззрения. Искусство отвечает мгновенной реакцией и рефлексией на технологические события и их значимость. В первую очередь под влияние цифровых технологий попали наиболее традиционные виды искусств — живопись, графика, скульптура. Современная информационная культура диктует новое пространство для экранных искусств [1].

Основная часть. Творческие люди всегда стремились к свободе самовыражения, которая в свою очередь является постоянным толчком к освоению различных современных инструментов и технологий, способных позволить авторам создавать и покорять новые неизведанные пространства. Настоящих художников тяготят инновации, им недостает пространства холста, движения, динамики, не устраивают ограничения объема, пространства, хочется большего погружения, активного вовлечения зрителя в свои произведения искусства. Творцы всегда находятся в поиске новых способов самовыражения, технологические эксперименты художников — это только лишь продолжение бесконечного поиска и освоения нового. Современные авторы, как и все до них, пытаются осознать окружающую их действительность, выразить реальность через эмоциональные образы, и стараются найти для этого наиболее соответствующие мысли средства и технологии. Поэтому технологии чаще всего подталкивают к появлению новейших форматов искусств. [2]

С самых первых шагов кинематограф был инновационным и высокотехнологичным видом искусства, который отличало стремление к использованию новых достижений техники. Кино со звуком расширило художественно-выразительные характеристики синематографа. Оно появилось практически в одно время в Советском Союзе, в Соединенных штатах Америки и во многих странах Западной Европы. Единичным кадрам в своих кинофильмах придавал цветовой окрас ещё Жорж Мельес. Э.С. Портер покрасил бардовым цветом мизансцену выстрела в финальном эпизоде «Большое ограбление поезда». Реальные цветные киноленты появляются в середине 30-ых годов. Основоположителем художественных фильмов, снятых по такой технологии, стала картина Р. Мамуляна «Бекки Шарп» (1935). Массовое распространение цвета приходится на середины 50-ых годов. В узких кругах с 39-го года в различных странах начали применять системы стереоскопических фильмов, использующих полароидные очки. С 1950-го года начали распространяться: система панорамного, система широкоэкранный и широкоформатный кинематограф. В конце XX века оказало большое влияние на экранные искусства стремительное развитие компьютерных и мультимедийных технологий. Рост применения мультимедийных средств и технологий в течение XX в. позволило стать лидером аудиовизуализированной информации стать, передающейся в основном по телевизионному и компьютерному каналам [3].

В современном искусстве и медиа-арте «дигитальная революция» ярче всего развивается в кино. Передача образов через визуализацию, музыкальное сопровождение, цветокоррекцию, динамику движения, анимацию, комбинацию различных композиционных средств позволяют художнику создавать работы с различными эффектами «добавленного содержания». Такой результат получается в основном из-за яркости и эмоциональной наполняемости, также за счет сочетания звуковых и визуальных рядов, которое позволяет передавать абстрактно ароматы через звуки, вкусы через цвета, тактильные ощущения через сочетание фактур и текстур.

В киноиндустрии используют электронную графику, позволяющую работать без дорогой сценографии. Моменты возможной искусственности обыгрываются, при монтаже на компьютере искусственные детали игры тщательно затираются. Максимум реалистичности достигается путем не

просто реализацией визуальных сходств с характеристиками реального мира, но с помощью взаимодействий в этом пространстве, интерактивного управления виртуальным пространством [4].

Спецэффекты поспособствовали возникновению мультиреальности, в которой существуют виртуальные персонажи. Необычайно выразительны контрасты в случаях сочетания компьютерной анимации и игрового кино (например, кинофильм «Кто подставил кролика Роджера?», «Космический Джем»). В фильме «Затерянный мир» персонажи виртуальности уже не просто соседствуют, они находятся во взаимодействии с живыми актерами. С виртуальной реальностью (VR) развивается перфекционизм, обусловленный принципиально безграничным творческим процессом, предела и совершенству которого нет. Авторская «склонность к виртуальности» обуславливается новой эстетической категорией [5]. Виртуальная платформа на сегодняшний день не имеет теоретического описания как категория и пока исключительно в практике постигается творчеством. Виртуальное пространство являет собой некое образование в сети, в котором любая ячейка сможет подвергнуться многочисленным трансформациям. Такого рода использование технологий для создания виртуальной реальности влекут за собой цепь инноваций.

Для воссоздания богатого, чувственного и эмоционального взаимодействия аудитории с аудиовизуальным произведением, авторы экранных искусств все чаще применяют интерактивные цифровые технологии. Терминологии феномена интерактивности как одного из форматов для художественного выражения в экранных искусствах нет, описания изменяются в зависимости от поставленных творческих заданий.

Под интерактивностью подразумевают «непосредственное участие реципиента в функционировании программы и на уровне физического взаимодействия с инструментами управления («контроллерами»), и в информационном обмене с компьютерной программой для модификации и индивидуализации контента. Сегодня формируется совершенно иной формат взаимоотношений с интерактивным произведением: реципиент становится «интернавтом» — непосредственным участником двустороннего действия, с решениями которого меняются художественные характеристики произведения. Развитие художественных активностей привело к появлению «интерактивности» как отражения общекультурных тенденций. Этим можно обозначит ключевой этап осознания понятия интерактивности; она означает некоторое действие, в котором все элементы произведения «оживают» исключительно в процессе взаимодействий с ним. Все грани работы подобной системы строятся на диалоге пользователя-зрителя с интерактивным мультимедийным произведением. Поскольку интерактивность представляет собой череду событий, которые определяют взаимодействия пользователя – зрителя с форматом виртуальной реальности, то возвращаемое этим форматом событие видоизменяет дальнейшие пространственные и временные конструкции произведения в зависимости от поступающего события, определяемого действиями пользователя [6].

В интерактивных кинофильмах перед зрителем возникает возможность «проживать» историю в нескольких амплуа, «играя» как за пользователя, так за автора–зрителя, а также выступить в роли действующего лица, участника или автора. В соответствии с форматами интерфейса и полями для навигации, зритель действует в системе виртуальной реальности, где может принимать решения от первого, второго и третьего лица без ограничений. Зритель вправе действовать по своему собственному желанию, сохраняя при этом логическое построение общения в соответствии с предлагаемыми обстоятельствами. Любые физические законы аналогично могут реализовываться пользователем, составляя, таким образом, основу интерактивного действия.

В фильмах с интерактивным сюжетом изменениям подвергаются основополагающие средства художественного выражения. Таким средством выступает, например, сюжет. Имея возможность

изменять очередность событий, перемещать акценты с одних героев на других, своими действиями влиять на течение событий, зритель–пользователь устанавливает уровень своего участия в действиях и, соответственно, уровень полученных от всей постановки впечатлений. Если рассмотреть интерактивные кинофильмы как логически выстроенную цепочку событий с такими переменными, которые можно подвергнуть различным изменениям. Таким образом, мы получаем совсем новый формат авторской работы в подобном жанре. Именно составление четких алгоритмов действия для управления сюжетами - основополагающая задача, стоящая перед авторами интерактивных кинофильмов. Режиссер имеет возможность представить на суд зрителя несколько вариаций сюжетной линии, множество интересных ходов, при этом предоставляя зрителю самому быть участником действий.

Другим примером классических форматов художественной выразительности, на который повлияла возможность интерактивного управления — монтаж. Зритель–актер получает возможность варьировать такие элементы, как крупность плана, ракурс съемки, скорость демонстрации визуального материала, порядок кадров. Интерактивный подход меняет общепринятое отношение к режиссерской работе, под влиянием которого оказывается все большее количество средств художественной выразительности. Таков результат интеграции цифровых технологии и традиционных искусств [7].

Заключение. Таким образом, интерактивный формат — принципиально новое средство художественной выразительности, сочетающее в себе множество характеристик канонических приемов, модифицирующихся под влиянием цифровых технологий. Интерактивность в кино, в скором времени, будет представлять собой полноценное художественное течение, уникальное и отличное от привычных форматов. Постоянное освоение цифровыми технологиями различных сфер искусства позволяет говорить о новом витке реформации классических искусств. Использование интерактивности как одного из способов по расширению привычных взглядов на реализацию режиссерской мысли — все более популярный прием, ставящий интерактивность в один ряд с основными средствами художественной выразительности традиционных картин, являющийся толчком для развития мультимедийных произведений.

Библиографический список.

1. Кастельс, М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура /М. Кастельс — Москва : ГУ ВШЭ, 2000. — 458 с.
2. Кондаков, И. В. Современные трансформации российской культуры /И. В. Кондаков — Москва : Наука, 2005 — 751 с.
3. Дворко, Н. И. Мультимедиа: творчество, техника, технология /Н. И. Дворко, Я. Б. Иоскевич, В. Ф. Познин — Санкт–Петербург : Изд-во СПбГУП, 2005. — 169 с.
4. Маевский, Е. Интерактивное кино? Опыт эстетической прогностики /Е. Маевский // Иностранная литература. — № 4, 1995. — С. 230–239.
5. Орлов, А. М. Аниматограф и его анима / А. М. Орлов // Психогенные аспекты экранных технологий — Москва : ИМПЭТО, 1995 — 336 с.
6. Кравец, А. С. Проблема концептуальной реальности /А. С. Кравец, В. О. Саяпин // Вестник ВГУ. Серия Гуманитарные науки. — 2008. — №1. — С. 108–131.
7. Немцова Н., Глазов С. О компьютерной графике, искусстве и времени [Электронный ресурс] / Н. Немцова, С. Глазов. — Режим доступа : <http://www.hardline.ru/3/37/78/> (дата обращения 25.04.2017).