М.А. ЧЕРВОННАЯ
Кандидат искусствоведения, доцент кафедры «Промышленный дизайн» МГХПА им. С.Г. Строганова.
e-mail: mariyachervonnaya@yandex.ru

M.A. CHERVONNAYA
Candidate of art, associate professor of the department «Industrial Design» of the Stroganov Academy (MGHPA)
e-mail: mariyachervonnaya@yandex.ru

СПЕЦИФИКА РЕЖИССУРЫ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ПРОЕКТОВ

FEATURES OF MULTIMEDIA — PROJECTS DIRECTING

В статье рассматриваются художественно-творческие и производственные особенности режиссуры мультимедийных проектов.

The article deals with artistic, creative and production features of directing multimedia projects.

Ключевые слова: специфика режиссуры мультимедиа, режиссер мультимедиа, продукт мультимедиа, пайплайн.
Keywords: specificity of multimedia directing, multimedia director, multimedia product, pipeline.

Режиссура мультимедиа — особая форма режиссуры, в которой визуальные средства экранных видов искусств (кино и телевидения) в сочетании с компьютерными возможностями трансформируются и переосмысливаются. Открывая перспективы для выражения авторской идеи и режиссерской интерпретации в виртуальной и интерактивной среде, в сфере моделирования и анимации двух- и трехмерных персонажей, режиссура мультимедиа требует особого подхода к пониманию роли режиссера в этой области с учетом технологических особенностей создания мультимедийного продукта.

«Мультимедийное сознание» потребителя современного культурного продукта захвачено красочной графикой, спецэффектами,

оригинальным звучанием, эффектом живого присутствия 3d-формата. Ориентация на субъективный показ действительности, стремление к погружению зрителя в ощущения и чувства героя, требует от режиссера мультимедиа использования сильных визуальных средств. Его инструменты — мультимедийные программы по монтажу, спецэффектам, цветовой и светотональной обработке, моделированию виртуальной среды и персонажей. Специфика профессии режиссера мультимедиа — синтезировать целый ряд навыков в художественных и естественных дисциплинах, помимо классических дисциплин — драматургии, истории кино, театра, истории искусств, ориентироваться в моушн-дизайне, визуальных эффектах, создавать атмосферу в коллективе, соответствующую замыслу и жанру создаваемого мультимедийного произведения.

С приходом компьютерных технологий на телевидение новым творческим пространством стала область монтажа. Увеличились темпы монтажного процесса. Монтаж выступил всемогущей и определяющей стадией формирования продукта, а режиссер — свободным художником. Специфика режиссуры мультимедиа-программ — воспитание «монтажного мышления» для компоновки программы в любом порядке, корректировки частей, для работы с самим изображением с возможностью комбинировать, инсталлировать разные кадры, внутрикадровые объекты, задавать движение, дорисовывать, устранять недочеты и брак, накладывать эффекты.

Под влиянием мультимедийных продуктов изменился традиционный язык экрана, возникли новые формы подачи драматургического материала. Жанр «анимационная документалистика» — синтез анимации и реальных историй, интервью, биографий, в основе которых лежат факты современного мира. Способ подачи материала в этом жанре может решаться как чисто анимационными средствами, так и строиться на реальных съемках с добавлением анимации. Инструментом жанра может выступать реконструкция, расследование, интервью. В работе «”А” — это аутизм» Тима Уэбба 1992 года, построенной на рассказах и рисунках больных, анимация служит для передачи внутреннего состояния героя, его субъективного взгляда на мир. В 2006 году шведский режиссер Йонас Оделл снял анимационный короткометражный фильм «Никогда как в первый раз!». Работа основана на реальных интервью представителей разных поколений, чьи голоса слышны за кадром, для иллюстрации каждой из новелл используются видеоматериалы и анимация.

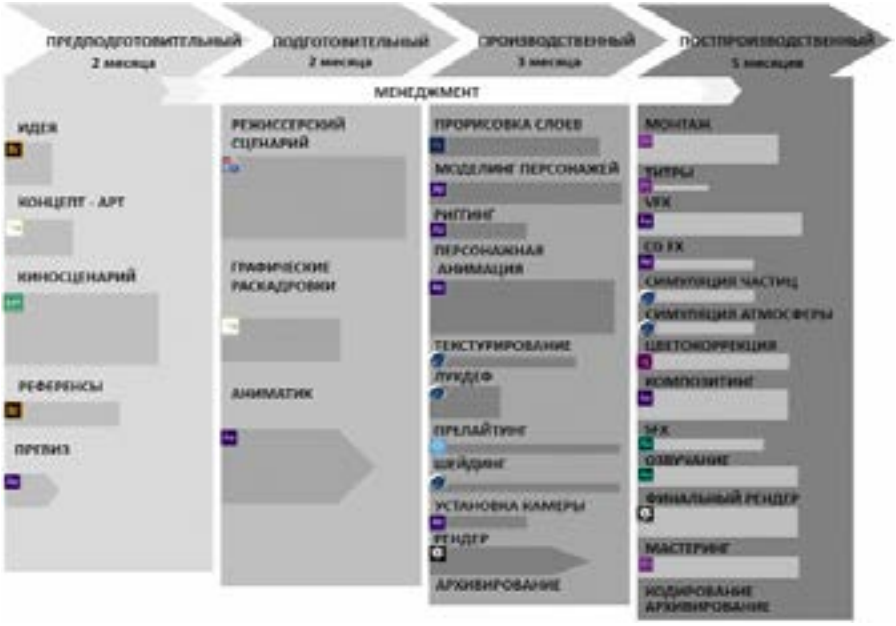


Рисунок 1. Кадр из интерактивного документального веб-проекта «Welcome to Pine Point». Авторы: М. Сайсонс.(M. Simons), П. Шубридж. (P. Shoebridge). Канада. 2011 г.

Интернет, включенный в процесс создания продукта, стал не только неограниченным источником получения исходных материалов высокого качества, но и площадкой для творческих экспериментов. Интерактивный документальный фильм — уникальный феномен цифровой эпохи, в котором режиссер сталкивается с нелинейной формой драматургии. Режиссер интерактивной художественной среды определяет элементы мультимедиа-контента, формирующие смысл повествования, художественную образность, эмоциональное воздействие, выстраивает навигационную структуру, устанавливая уровень взаимодействия зрителя с интерактивной средой, обеспечивает доступность компонентов мультимедийного произведения. Зритель трансформируется в активного пользователя, который посредством интерфейса создает смысл и участвует в развертывании истории. Возрастающая роль пользовательского участия снижает авторскую роль. Режиссер теряет контроль над произведением. «Интерактивный документальный фильм заставляет заново переосмыслить концепцию авторства» [9].

Примером удачного использования мультимедийных средств при создании документального контента служит проект «Welcome to Pine Point» 2011 г. (ил. 1). Исследуются воспоминания жителей бывшего горнопромышленного сообщества. Истории передаются с помощью текста, коллажа из фотографий и домашнего видео, обрывков газет, отрывков дневников и выпускных альбомов. Сочетая в себе свойства книги, фильма, семейного фотоальбома, интерактивный веб-проект погружает зрителя в мир воспоминаний об исчезнувшем городе.

Специфика профессии режиссера мультимедиа — отвечать не только за идейно-творческую направленность произведения, но и за организацию съемочного процесса, находиться на пересечении художественных и технических наук, искусства и производства. Наличие системы проектного менеджмента позволяет руководителю проекта отслеживать производство в каждую единицу времени, автоматизировать процессы, освобождая время для решения творческих задач. Технические процессы создания мультимедиа-продукта на студии фиксируются в пайплайне (англ. Pipeline) — плане работы над проектом от стадии идеи до стадии ее реализации. Цель планирования — «техническое обеспечение производственных процессов на базе выбранных технологий» [14]. Понятие пайплайна помогает организовать процессы, систематизировать работу команды специалистов. Каждый пайплайн индивидуален, предоставляет инструменты для удобного решения конкретных задач и условно включает 4 этапа: предподготовительный, подготовительный, производственный, постпроизводственный.

В частности, при создании анимированного ролика на первом этапе происходит поиск идеи, разработка концепт-арта, написание сценария, подбор референсов (англ. reference — «справка, сноска»), превизуализация (превиз). На подготовительном этапе разрабатывается режиссерский сценарий и экспликация, делаются графические раскадровки, выпускается аниматик с озвучкой. Производственный этап включает прорисовку слоев, моделирование персонажей, риггинг (англ. rig — «оснастка, приспособление, упряжка»), персонажную анимацию, текстурирование, установку камер и освещения, рендеринг (англ. rendering — «визуализация»). На постпроизводственном этапе выполняется монтаж, композитинг (анг. compositing — «компоновка, сборка»), цветокоррекция, добавляются визуальные эффекты и спецэффекты, проводится финальное озвучание, финальный рендеринг (ил. 2).

Специалисты по менеджменту сравнивают пайплайн со сценарием к фильму, который необходимо иметь режиссеру до начала съемочного процесса, чтобы заложить в структуру проектной работы возможность внесения локальных технологических изменений в угоду творческому замыслу.



Рисунок 2. Пайплайн (Pipeline) к анимационному фильму "Байсиклетта Стрит". Режиссер Червонная М.А. Россия. 2018 г.

Появляющиеся новые формы, технологии и инструменты мультимедиа не могут существовать без идейного наполнения. В композиции драматического и визуального материала компьютерные и проектные технологии служат для создания художественного образа, но главными инструментами режиссера по-прежнему являются единство созданной формы и содержания, развитое концептуальное мышление. Искусство монтажа, удерживающего внимание зрителя, особенно актуально в произведениях мультимедиа, в которых каждый кадр может оказаться последним в контакте пользователя с произведением. Равноправие выразительных средств задает «полифонизм» произведения, без которого мультимедиа также не может существовать.

Такой синтез определяет специфику режиссуры мультимедийных проектов как преемственность классической режиссуры и ее новых видов, форм и жанров, реализующихся в нестандартных структурах, креативных концепциях, своеобразных и оригинальных режиссерских сценариях, производственных системах.

Библиография:

1. *Абрамян Д.Н.* Общепсихологические основы художественного творчества (теоретико-методологические аспекты проблемы) / Д.Н.Абрамян. М., 1994. 322 с.

2. *Арнхейм Р.* Искусство и визуальное восприятие / Р.Арнхейм / пер. с англ. В.Л.Самохина. М.: Прогресс, 1974. 392 с.

3. *Багиров Э.Г.* Место телевидения в системе средств массовой информации и пропаганды: Учебное пособие / Э.Г.Багиров. М.: Изд. МГУ, 1976. 119 с.

4. *Бондаренко А.И.* Мультимедийные технологии в презентации и образовательном процессе: курс лекций / А.Н.Бондаренко. МПС РФ, Сиб. гос. ун-т путей сообщ. Новосибирск: Изд-во СГУПСа, 2003. 97 с.

5. *Воген Т.* Мультимедиа: практическое руководство / Т.Воген / пер. с англ., предисл. Б.Колигена. Минск: Попурри, 1997. 500 с.

6. *Гусев А.О.* Проявления анимации в гипертекстовых структурах кино // Анимация и современный кинопроцесс: учебное пособие / А.О.Гусев. СПб.: Институт телевидения, бизнеса и дизайна, 2001. С. 30–34.

7. *Дворко Н.И.* Аудиовизуальные искусства в эпоху новых технологий / Н.И.Дворко // Техника кино и телевидения. 2004 № 4. С. 44–45.

8. *Дворко Н.И.* Профессия режиссер мультимедиа. СПб.: СПбГУП, 2004. 160 с. (Новое в гуманитарных науках. Вып. 12).

9. *Дворко Н.И.* Интерактивный документальный фильм как феномен цифровой эпохи [Электронный ресурс]. URL: https://i-a-w.org/library (дата обращения: 30.12.2018).

10. *Корсунцев И.Г.* Философия виртуальной реальности // Виртуальная реальность / И.Г.Корсунцев. М., 1997. С. 37–55.

11. Проблемы подготовки режиссеров мультимедиа. Материалы IV Всероссийской научно-практической конференции 23 марта 2012 года. Спб.: Санкт-Петербургский Гуманитарный Университет Профсоюзов, 2012. 98 с.

12. *Соколов А.Г.* Монтаж. Телевидение. Кино. Видео. Учебник в 3 ч. / А.Г. Соколов. М.: А.Г.Дворников. 2010. 666 с.

13. *Шлыкова О.В.* Культура мультимедиа: учебное пособие для студентов / МГУКИ / О.В.Шлыкова. М.: ФАИР-ПРЕСС, 2004. 415 с.

14. Клуб аниматоров [Электронный ресурс]. URL: https://animationclub.ru/blogs/4627/2999/ (дата обращения: 30.12.2018).