

УДК 791.633:004.032.6]:004.94
DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/65-3-7>

Володимир ТИМЕНКО,

orcid.org/0000-0002-5039-2511

доктор педагогічних наук,

професор кафедри мультимедійного дизайну

Київського національного університету технологій та дизайну

(Київ, Україна) *tymenkovp@gmail.com*

Михайло ЧЕРНИКОВ,

orcid.org/0009-0004-3310-7434

асистент кафедри мультимедійного дизайну

Київського національного університету технологій та дизайну

(Київ, Україна) *mishamanart@gmail.com*

РЕЖИСУРА МУЛЬТИМЕДІА ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ НАПРЯМ КОМП'ЮТЕРНОГО ДИЗАЙНУ

У статті звертається увага на інтенсивний розвиток мультимедіа як інноваційного аудіовізуального засобу масової комунікації. Пропонується застосування мультимедіа у комп'ютерному візуальному дизайні – проектній технології, зорієнтованій на імплементацію тексту, кольорів і зображень в одну цілісну композицію. Мультимедійний дизайн розглядається як комп'ютерна і електронна графіка, що має інші особливості (методологічні, теоретико-методичні, інформаційно-технологічні, інформаційно-комунікативні, освітньо-кваліфікаційні, професійно-кваліфікаційні) аніж настільна графіка у традиційному графічному дизайні. Наголошується, що візуальний дизайн відповідає потребам бакалаврів в артефактах візуальної культури і мистецтва, творення яких забезпечується комп'ютерною графікою мультимедійного дизайну. Визначено сукупність особливих принципів візуального дизайну та види медіа-арту, що інтегруються із комп'ютерним дизайном.

Зазначено, що процес становлення і розвитку мультимедійного дизайну значно гальмується, оскільки фахівці апаратних та програмних засобів інформаційно-комунікаційних технологій (UX-дизайну) перебирають на себе функції мультимедійних дизайнерів (фахівців UI-дизайну). Обґрунтовується відбір змістового наповнення з мультимедіа в освітньо-професійній програмі «Мультимедійний дизайн». В освітніх компонентах програми виокремлено тематику, що відповідає компетентностям бакалаврів з мультимедіа і дизайну.

Ключові слова: режисура в мультимедійному дизайні, візуальний дизайн, інтерактивність мультимедіа, медіа-арт.

Volodymyr TYMENKO,

orcid.org/0000-0002-5039-2511

Doctor of Pedagogical Sciences,

Professor at the Department of Multimedia Design

Kyiv National University of Technology and Design

(Kyiv, Ukraine) *tymenkovp@gmail.com*

Mykhailo CHERNIKOV,

orcid.org/0009-0004-3310-7434

Assistant at the Department of Multimedia Design

Kyiv National University of Technology and Design

(Kyiv, Ukraine) *mishamanart@gmail.com*

MULTIMEDIA DIRECTOR AS AN INNOVATIVE DIRECTION OF COMPUTER DESIGN

The article draws attention to the intensive development of multimedia as an innovative audiovisual means of mass communication. It is proposed to use multimedia in computer visual design – a design technology focused on the implementation of text, colors and images into one integrated composition. Multimedia design is considered as computer and electronic graphics, which have different features (methodological, theoretical-methodical, information-technological, information-communicative, educational-qualifying, professional-qualifying) than desktop graphics in traditional graphic design. It is emphasized that visual design meets the specified special needs of bachelors in artifacts

of visual culture and art, the creation of which is provided by computer graphics of multimedia design. A set of special principles of visual design and types of media art integrated with computer design are defined.

It is noted that the process of formation and development of multimedia design is significantly slowed down, as hardware and software specialists of information and communication technologies (UX design) take over the functions of multimedia designers (UI design specialists). The selection of multimedia content in the educational and professional program "Multimedia Design" is substantiated. In the educational components, topics corresponding to the competences of bachelors in multimedia and design are highlighted.

Key words: directing in multimedia design, visual design, multimedia interactivity, media art.

Постановка проблеми. У першій чверті ХХІ ст. перетворення в галузі інформаційно-комунікаційних технологій ознаменувалися виникненням та інтенсивним розвитком мультимедіа як нового аудіовізуального засобу масової комунікації, зверненого до окремої особистості (користувача комп'ютером), що забезпечує охоплення масових аудиторій за допомогою мережі Інтернет або CDROM-дисків.

Унікальні можливості синтезу різноманітних «середовищ» та інтерактивності мультимедіа дозволяють моделювати всю повноту людських відчуттів, надаючи глядачеві можливість брати участь у процесі створення аудіовізуального простору. Мультимедіа, спираючись на технологію віртуальної реальності, допомагають виходити за межі екрану у віртуальне середовище.

Проте становлення і розвиток мультимедійного у закладах вищої дизайн-освіти помітно гальмується фахівцями апаратних та програмних засобів інформаційно-комунікаційних технологій (UX-дизайну), оскільки вони перебирають на себе функції мультимедійних дизайнерів (фахівців UI-дизайну). Так відбувається тому, що графічні дизайнери зі спеціалізації 022.01-графічний дизайн досі не поділяються на фахівців комп'ютерної графіки (візуальних, мультимедійних дизайнерів) і фахівців настільної графіки (графічних дизайнерів).

Аналіз досліджень. Науковці, що поділяють положення «теорії поколінь» (Коваль Н.В., Биба В.А. 2020: 1), (Кашук К.М., 2018: 2), зазначають, що в сучасного покоління учнівської молоді з'явилася глобальна потреба в артефактах візуальної культури, творення яких забезпечується комп'ютерною графікою мультимедійного дизайну як одного з напрямів візуального дизайну – імплементації тексту, кольорів і зображень в одну цілісну композицію. Визначено сукупність особливих принципів візуального дизайну: шкалу (своєрідний принцип масштабу); візуальну ієрархію (зосередження на сторінці уваги до всіх елементів дизайну); баланс (рівновага, яка «вирівнює» всі елементи дизайну); контраст (дає змогу очам клієнта одразу «розділити» для себе візуальну інформацію, помітити найважливіше);

принципи Гештальта (визначення шляху підсвідомого розташування елементів в цілу систему, яка дозволяє скласти загальне враження про цілісну картину: близькість, подібність, завершеність, безперервність і фігура-фон).

Візуальний дизайн поширюється на всі проєктні технології, а тому є поняттям значно ширшим за настільний графічний дизайн та комп'ютерний UI-дизайн. Візуальний дизайн доповнений стратегічним баченням (антиципацією, умоглядністю мультимедійних дизайнерів) та маркетингом. До завдань візуального дизайнера належить також застосування емоційного впливу кольорів, фраз і символів, визначення естетичних смаків аудиторії, створення красивого й сучасного інтерфейсу. Елементи візуального дизайну необхідно складати в цілісну систему: баланс, кольори, написи, досвід користувача. Така стратегія забезпечить створення простих у використанні, але візуально привабливих моделей чи макетів (Кашук К. М. 2018: 2).

Мультимедійний дизайн відгалужується у візуальному дизайні тому, що потужний розвиток отримало мистецтво медіа-арту (від лат. medium – середина, посередник і англ. art – мистецтво) – вид мистецтва, для створення і демонстрації якого використовують сучасні комунікативні та інформаційні технології: комп'ютерні, відео- та робототехніка, Інтернет, біо- та мультимедійні технології тощо (Основні принципи візуального дизайну. 2018: 3).

Мультимедіа-індустрія розвивається настільки швидко, що нові технології старіють протягом одного року. Необхідне осмислення цього явища з естетичних та художніх позицій, визначення ролі мультимедіа в еволюції аудіовізуальних мистецтв і комп'ютерного дизайну.

Проектно-художні технології мультимедіа мають безпосереднє відношення до дизайну, етнодизайну, а нині і до мультимедійного дизайну. Види медіа-арту, що інтегруються із комп'ютерним дизайном подано у таблиці 1.

Виникнення нових засобів комунікації збільшує кількість назв видів творчості: мейл-, смс-, мобайл-арт. Виникає потреба в обґрунтуванні інноваційного напрямку віртуальної проєктної

Таблиця 1

Види медіа-арту у мультимедійному дизайні

№ за/п	Види медіа-арту	Уточнення сутності видів медіа-арту
1.	Відео-арт	рухомі електронні зображення на екрані (моушн/мотіон, анімація) – моушн-графічний дизайн, моушн-дизайн – це підмножина графічного дизайну, яка поєднує дизайн з анімацією та/або створенням фільмів, виробництвом відео та кінотехнікою
2.	Нет-арт	медіа-інсталяція, проекція зображень у просторі – утворення зображення предмета на кресленні уявними проєціюючими променями
3.	Саунд-арт	звукові композиції – вид міждисциплінарного мистецтва (медіамистецтва), матеріалом якого є звук; найбільш поширеними видами звукового мистецтва є звукова скульптура, звукова інсталяція, саундскейп. Проблематика саунд-арту, як правило, пов'язана з акустикою, психоакустикою, звуковою екологією, аркологією, культурними та технологічними аспектами звукозапису
4.	Медіа-перформанс	інтерактивна комунікація – це опосередкована інтернет-комунікація, що здійснюється через комп'ютер, підключений до мережі; комунікація в Інтернеті об'єднує величезну аудиторію, оперативно характеризується швидкістю зворотнього зв'язку, базується на можливості спілкуватися в мережі у мовах реального часу (Медіа-арт. 2018: 4)
5.	Кібер-арт	складова мультимедійного виду медіа-арту; комп'ютерне, цифрове мистецтво, зображення з допомогою комп'ютера; електрографія як електронні зображення із застосуванням ксерокса; цифровий друк або діджитал-принт; гібридне мистецтво синтетичні образи комп'ютерного походження: візуальні, звукові й тактильні, що задіяні у створенні віртуальної реальності.

творчості у візуальній культурі, що розвивається завдяки артефактам візуального дизайну. Естетика творів кібернетичного (комп'ютерного, цифрового) мистецтва пов'язана з базовими властивостями цифрових технологій (нелінійність і морфінг – спеціальний ефект, що створює ефект плавного переходу між об'єктами), що дозволяє митцям створювати віртуальну (ілюзорну) квазі-реальність і спиратися на симулякри (образи відсутньої дійсності).

Ці властивості полегшують оперування мультимедійністю, тобто різними формами інформації: візуальними, текстовими, звуковими і тактильними, що загалом підвищує естетичний рівень і чуттєвість сприйняття порівняно з традиційними видами мистецтва. На екрані дисплея створюються композиції з ліній, об'ємних елементів, візерунків, кольорових плям, крапок і друкуються двовимірні або тривимірні зображення на принтері, або передаються у телекомунікаційній мережі.

Нагальним завданням стає формування провідних творчих професій у цій галузі і, насамперед, режисерів-дизайнерів мультимедіа, здатних створювати інтерактивну дизайн-продукцію, на практиці освоювати можливості комп'ютерної техніки та розвивати мову нових художніх середовищ.

Виховання режисера-дизайнера мультимедіа (мультимедійного дизайнера) неможливе без формування цілісної естетичної системи режисур, вивчення складних законів творчості у зв'язках із сприйняттям інтерактивних художніх просторів. Важливо не лише зафіксувати характерні функції

та форми режисур мультимедіа в певний момент розвитку аудіовізуальних мистецтв, а й зрозуміти основні тенденції в еволюції мови екрану, з'ясувати художні можливості та загально-естетичні закономірності інтерактивних середовищ. Завдяки такому підходу режисура мультимедіа-дизайну може бути представлена не як універсальний набір прийомів і форм, а як динамічний художній процес, що охоплює багато того, що, здавалося б, лежить за межами власне режисерської професії. Зокрема, режисура мультимедіа-дизайну дотична до проектно-художньої творчості фахівців комп'ютерного дизайну.

Настав час застосувати інтерактивні технології мультимедіа-дизайну у закладах вищої дизайнової освіти для професійної підготовки мультимедійних дизайнерів. Адже в епоху цифровізації всіх сфер життєдіяльності людини візуальна культура мультимедіа поєднується з технологіями дизайну, розширюючи комунікативний простір різними напрямками креативної індустрії – видів діяльності, що мають потенціал до створення доданої вартості та робочих місць через культурне та/або креативне вираження, а їх продукти та послуги є наслідком індивідуальної творчості, навичок і таланту (Бегерська О. В. 2017: 5).

Метою статті є розроблення та обґрунтування ефективності синтезу мультимедіа і комп'ютерного дизайну у підготовці фахівців візуального дизайну (код КП: 3471 – дизайнер-виконавець мультимедійних об'єктів) за освітньо-професійною програмою «Мультимедійний дизайн».

Виклад основного матеріалу. Терміном «мультимедійний дизайн» позначено інтеграцію мультимедіа із веб-дизайном. Проектування артефактів візуальної культури здійснюється технологіями мультимедійного дизайну, що нині стрімко займають стійкі позиції у світовому інформаційному просторі. У технологіях мультимедійного дизайну пріоритетності набуває освітній компонент «Режисура зйомки і монтажу» (Креативні індустрії. 2018: 6). Режисура мультимедіа-дизайну розглядається дослідниками як інноваційний напрям комп'ютерного дизайну – нового етапу у загальному розвитку режисерської і дизайнерської майстерності. Режисура мультимедійного дизайну зорієнтована на формування здатності мультимедійних дизайнерів до синтезу сучасної аудіовізуальної техніки, інформаційно-комунікаційних технологій та художньої творчості в інтерактивних середовищах. Мультимедійна режисура має свою специфіку, зумовлену естетичною природою інтерактивних художніх середовищ, особливостями їх сприйняття, виразними можливостями мультимедіа, нелінійною драматургією, а також тісною взаємодією творчості з передовими комп'ютерними та інформаційно-комунікаційними технологіями.

Інтерактивне мультимедіа (медіа майбутнього) – це динамічна технологія, яка вимагає певного пояснення для користувача, щоб надати набір інформації за допомогою слів, графіки, зображень або відео. Залежно від того, вводять користувач комп'ютера певний текст чи натискає певну кнопку, багато інтерактивних мультимедійних програм налаштовані на відображення певного результату та надання негайного зворотного зв'язку. Основна мета цієї технології полягає в тому, щоб передати інформацію у найцікавіших форматах, які можуть привернути увагу користувача та створити креативний, емоційно позитивний досвід навчання.

Діяльність фахівця мультимедійного дизайну, як і режисера зйомки та монтажу, є багатоаспектною. Її специфіка може бути розкрита і втілена в теорію за умови поєднання спільного досвіду мультимедіа і дизайну, нагромадженого у сфері театру, кіно і телебачення, з використанням найбільш загальних закономірностей, які вже виявили себе у вигляді мультимедійної дизайн-творчості.

Потреба у розширенні предметних міждіяльностей режисера і дизайнера в епоху мультимедійних технологій, необхідність створення теоретичної бази мультимедійного дизайну, концепції професійної підготовки сучасних мультимедійних дизайнерів та недостатня теоретико-методологічна розробленість режисури мультимедіа у комп'ютерному дизайні зумовлюють необхідність наукових досліджень з мультимедійного дизайну у закладах вищої дизайн-освіти.

Висновки. Отже, з огляду на особливості методологічної основи, мультидисциплінарного наукового підходу, сукупності методичних принципів, комп'ютерних проектних технологій, наявність електронної графіки і широко розповсюдженої у мистецькому просторі назви «візуальне мистецтво», варто, нарешті, виокремити мультимедійний дизайн у спеціалізації 022.01 – графічний дизайн.

Логічно вмотивованою для комп'ютерного дизайну (веб-дизайну, UI/UX-дизайну, мультимедійного дизайну, моушн/мотіон-дизайну, анімаційного дизайну, фото-дизайну тощо) може бути **спеціалізація 022.01 – візуальний дизайн**. Традиційна настільна графіка, як і завжди, буде зберігати назву спеціалізації 022.01 – графічний дизайн. Але новий поштовх до розвитку отримає спеціалізація з візуального дизайну з урахуванням усіх зазначених вище особливостей: наукових, методичних, інформаційно-технологічних, інформаційно-комунікативних, освітніх, професійних.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Коваль Н.В., Биба В.А. Використання теорії поколінь у менеджменті персоналу. 2020. URL: http://www.economy.nauka.com.ua/pdf/10_2020/64.pdf (дата звернення 30.07.2023).
2. Качук К. М. Особливості управління співробітниками X, Y та Z поколінь. Економіка. Управління. Інновації. 2018. Випуск № 1(22). URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/eui_2018_1_9 (дата звернення 25.07.2023).
3. Основні принципи візуального дизайну. 2020. URL: <https://luxnet.io/uk/blog/basic-principles-of-visual-design> (дата звернення: 25.07.2023).
4. Медіа-арт. 2018. URL: <https://esu.com.ua/article-65395> (дата звернення 25.07.2023).
5. Бегерська О. В. Особливості Інтернет-комунікації. Проблеми семантики слова, речення, тексту. К., 2017. № 38. С. 17–20. <https://journals.indexcopernicus.com/api/file/view/ByFileId/257026.pdf> (дата звернення 25.07.2023).
6. Креативні індустрії. Ukrainian center for cultural research. 2018. URL: <https://uccs.org.ua/kreatyvni-industrii/kreatyvni-industrii/> (дата звернення 25.07.2023).

REFERENCES

1. Koval N.V., Byba V.A. (2020) Vykorystannia teorii pokolin u menedzhmenti personalu. [Use of generational theory in personnel management]. URL: http://www.economy.nayka.com.ua/pdf/10_2020/64.pdf (data zvernennia 30.07.2023) [in Ukrainian].
2. Kashhuk K. M. (2018). Osoblyvosti upravlinnya spivrobotnykamy` X, Y ta Z pokolin`. [Peculiarities of managing employees of the X, Y and Z generations] Ekonomika. Upravlinnya. Innovaciyi. 2018. Vypusk № 1(22). URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/eui_2018_1_9 (data zvernennia 30.07.2023) [in Ukrainian].
3. Osnovni pryntsypy vizualnoho dyzainu. [Basic principles of visual design] (2020). URL: <https://luxnet.io/uk/blog/basic-principles-of-visual-design> (data zvernennia: 25.07.2023) [in Ukrainian].
4. Media-art. [Media art]. (2018). URL: <https://esu.com.ua/article-65395> (data zvernennia 25.07.2023) [in Ukrainian].
5. Beherska O. V. (2017) Osoblyvosti Internet-komunikatsii. [Peculiarities of Internet communication]. Problemy semantyky slova, rechennia, tekstu. K., № 38. S. 17–20. <https://journals.indexcopernicus.com/api/file/view/ByFileId/257026.pdf> (data zvernennia 25.07.2023). [in Ukrainian].
6. Ukrainian center for cultural research (2018). Kreatyvni industriyi. [Creative industries]. URL: <https://uccs.org.ua/kreatyvni-industrii/kreatyvni-industrii/> (data zvernennia 30.07.2023) [in Ukrainian].