

Пирязева Елена Николаевна
Elena Piryazeva

кандидат искусствоведения, старший научный сотрудник
ФГБНУ «Институт художественного образования и
культурологии Российской академии образования»
Ph.D (candidate of art criticism)
senior researcher of Federal State Budgetary Scientific Institution
"Institute of Art education and Cultural Studies
of the Russian Academy of Education", Moscow
E-mail: elpiry@mail.ru

ОПЕРА МУЛЬТИМЕДИА: СПОСОБЫ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ПРЕЛОМЛЕНИЯ

Multimedia Opera: methods of pedagogical refraction

Ключевые слова: цифровое искусство, современная музыка, композиция, мультимедиа, мультимедийная опера, медиаобразование.

Keywords: digital art, contemporary music, composition, multimedia, multimedia Opera, media education.

Аннотация. Развитие информационно-коммуникационных технологий способствовало возникновению ряда технических новаций. Одним из наиболее ярких примеров новаций является система мультимедиа, феномен которой состоит в сочетании разных видов информации под интерактивным регулированием программных ресурсов. Обширные возможности системы мультимедиа привели к ее стремительному распространению во всех сферах жизни человека, включая образование и искусство. Процессы технологического развития в искусстве приводят к трансформации традиционных жанров, а также созданию новых, один из которых – опера мультимедиа. В статье приведены педагогические методы работы с мультимедиа, включающие обучающихся в непрерывный процесс взаимодействия с искусством в постоянно развивающемся мировом культурном пространстве.

Abstract. The development of information and communication technologies has led to a number of technological innovations. One of the most striking examples of innovations is the multimedia system, the phenomenon of which consists in a combination of different types of information under the interactive regulation of software resources. The vast possibilities of the multimedia system have led to its rapid spread in all spheres of human life, including education and art. The processes of technological development in art lead to the transformation of traditional genres, one of them – Multimedia Opera. The article presents pedagogical methods of work with multimedia, including pupils in the continuous process of interaction with art in the ever-developing world cultural space.

**Результаты получены в рамках выполнения государственного задания
(номер для публикаций: 27.8719.2017/8.9).**

Мультимедиа – это новая форма, которая выступает не столько продуктом «технологической революции», сколько цифровым воплощением идей, которые присутствуют в разных видах искусства и деятельности на протяжении тысячелетий.

О.В. Шлыкова.

Комплекс научных достижений в области электроники послужил причиной мощного развития информационных технологий. Стало возможно одновременное взаимодействие существующей в разных формах информации, получившее название мультимедиа. Изучая феномен системы мультимедиа, ученые подчеркивают ее особенность информационного хранения и обработки в цифровой форме с применением компьютера [8], а также взаимодействия трех информационных компонентов – звука, визуального образа, текста [2]. Подобное сочетание разных типов информации оказывает сильное влияние «на все структуры организма и все слои сознания» [2, с. 189], что мотивирует распространение мультимедиа в образовании и искусстве. Мультимедиа является областью медиаобразования, основная задача которого – «подготовить новое поколение к жизни в современных информационных условиях, к восприятию различной информации, научить человека понимать ее, осознавать последствия ее воздействия на психику, овладеть способами общения на основе невербальных форм коммуникации с помощью технических средств и современных информационных технологий» [5, с. 397].

Огромный образовательный потенциал мультимедиа заложен в его способности «моделирования многообразных видов и форм мышления», инициации не только репродуктивных действий и формально-логических операций, но и образно-ассоциативного мышления, обращения к «знакам, символам, образам, звукам, эмоционально-значимым смыслам, формирующим культурно-образовательное пространство» [8, с. 25]. Мультимедиа в обучении позволяет сочетать логический и образный способ освоения информации, активизировать образовательный процесс посредством оптимизации наглядности, познавать новое, реализуя свои возможности благодаря интерактивному взаимодействию: «включаясь с учебный процесс, где используются мультимедийные технологии (сетевые инициативы, электронные пособия и др.), обучаемый становится не объектом, а субъектом коммуникативного общения с преподавателем. Это принципиально важный момент в педагогике сотрудничества» [8, с. 230-231]. Яркая передача самой разной информации, подвластная мультимедиа, оправдывает применение новейших технологий и в педагогике искусства [1; 6; 7; 9].

В искусстве присутствуют противоборствующие тенденции характеристики мультимедиа. Согласно одной из них, мультимедиа – «не самостоятельная форма художественного творчества..., не авторское средство отражения реальности в художественных образах», а определение «работы художников и дизайнеров как многосредовые (т. е. включающие видео, аудио, слайды, фотографии, тексты,

перформанс, балет, сценическое действие, поэзию и пр.), но не как относящиеся к особому “искусству мультимедиа”» [3]. Сторонники противоположной точки зрения настаивают на признании некоторых мультимедийных продуктов художественными явлениями [4, с. 19]. К таким артефактам можно отнести и мультимедийные оперы, которые имеют также обозначение видео-опера (Стивен Райх), медиа-опера (Ираида Юсупова). Мультимедийная опера – жанр, созданный под влиянием технологических новинок и, обладая особенностями жанра классической оперы, от которого ведет свое происхождение, получил значительные модификации, благодаря цифровизации.

Для оптимизации эвристического, исследовательского, когнитивного, креативного методов обучения, то есть методов, активизирующих деятельную позицию обучающихся, выявим специфические черты мультимедийных опер, необходимых для организации обучения. В качестве корпуса произведений выберем мультимедийные оперы «Красавица и чудовище» Филипа Гласса, «Три истории» Стивена Райха, «Три тысячи рек» Виктора Гама, «Аэлита, или Трагическая история революции на Марсе» и «Эйнштейн и Маргарита» Ираиды Юсуповой, «По ту сторону тени» Владимира Тарнопольского, «Curiosity» Николая Попова. Главный признак классической оперы - звучание музыки в исполнении академического вокала и симфонического оркестра сохранен в новом жанре с некоторыми уточнениями. Симфонический оркестр присутствует не всегда. В мультимедийной опере Юсуповой «Эйнштейн и Маргарита» звучание симфонического оркестра вплетается многокомпонентное музыкальное оформление, дополняющее фонограммой, джаз-бендом, терменвоксом.

Нередко для мультимедийной оперы композиторы предпочитают небольшой ансамбль, размещенный на сцене. Попов в мультимедийной опере «Curiosity» использует ансамбль в составе саксофона, ударных, скрипки, альты, виолончели, флейты, гобоя, фортепиано, баяна. Академический вокал может присутствовать («Красавица и чудовище», «Три тысячи рек», «Эйнштейн и Маргарита», «По ту сторону тени») или отсутствовать («Аэлита»), замененный репликами, не выстраивающимися в продолжительные ариозные формы («Curiosity»), и разговорной речью в жанре интервью («Три истории»).

Сюжет мультимедийной оперы выбирается композитором, исходя из его личных предпочтений, и нередко отсылает к важным событиям мирового или даже вселенского значения. «Три истории» включают события, рассказывающие о крушении немецкого дирижабля «Гинденбург» («Hindenburg») в 1937 году, об испытании атомной бомбы на американском острове «Бикини» («Bikini»), об экспериментах генной инженерии, приведших к появлению овечки «Долли» («Dolly»). Сюжет мультимедийной оперы Виктора Гама «Три тысячи рек» направлен на привлечение внимания общественности к экологической катастрофе жителей Амазонки, проживающих в Колумбии и Бразилии. Сюжет мультимедийных опер «Аэлита, или Трагическая история революции на Марсе» Юсуповой и «Curiosity» Попова связан с Красной планетой. Медиа-опера «Аэлита» написана по мотивам фильма Якова Протазанова, в основу которого положена повесть Алексея Толстого, опера Попова посвящена американскому марсоходу.

Сюжет медиа-оперы «Эйнштейн и Маргарита» Юсуповой основан на интерпретации подлинной истории отношений советской разведчицы Маргариты Конёнковой с ученым Альбертом Эйнштейном, выполняющей задание по рассекречиванию его открытия атомной бомбы. Литературной основой оперы «По ту сторону тени» Тарнопольского стали «Притча о пещере» Платона, легенда о происхождении живописи Гая Плиния Старшего, а также фрагменты шедевров мировой литературы, такие, как «Божественная комедия» Данте, «Спор искусств о первенстве» Леонардо, «Странник и его тени» Ницше. Сказочный сюжет мультимедийной оперы «Красавица и чудовище» Гласса выбран композитором с целью музыкальной интерпретации одноименного фильма Жана Кокто.

Непременным условием развития сюжета мультимедийной оперы становится драматургическое единство «в сочетании с нелинейностью и интерактивностью повествования» [4, с. 19]. Эта особенность получает разнообразное воплощение. Происходящее на сцене действие мультимедийной оперы Юсуповой «Эйнштейн и Маргарита», где игра живых актеров сочетается с элементами кукольного театра, сопровождается видеорядом, транслирующем на экране одновременно несколько изображений, наложенных друг на друга. Ассоциативное поле видеоряда включает в себя образы Ингрид Бергман, Греты Гарбо, Лизы Фонсагривс, схожие с главной героиней; Советский Союз ассоциирован трубкой Сталина, кремлевскими башнями, формулами энергии, кадрами довоенных фильмов. Видеоряд насыщен разнообразными эмблемами–символами – статуей Свободы, самолетами, пляшущими атомными бомбами, Энди Уорхолом.

Еще одной сюжетной особенностью мультимедийных опер становится вариативность «пространства и времени в гипертекстовом сюжете» [4, с. 19]. Это может быть продиктовано параллельностью сюжетов, развивающихся на видеоэкране и на сцене. В мультимедийной опере «Красавица и чудовище» певцы на сцене разыгрывают сюжет одновременно с демонстрацией фильма Кокто на экране. В мультимедийной опере «Три тысячи рек» Гамы певцы взаимодействуют с показом на экране природы и обычаев жителей Амазонки. Фабула мультимедийной оперы «Curiosity» объединяет действующих на сцене ученых НАСА и существующих на экране марсохода «Curiosity», исследующего Марс и людей, делящихся своим мнением о марсоходе, находящихся в разных частях нашей планеты. «Аэлита» Юсуповой, опера-караоке по терминологии автора, составлена видеопроекцией, электроакустической фонограммой, живым перформансом, экспериментальными фотографиями А. Долгина, выполненными с помощью цифровых технологий, именуемыми фотодигидронами, титрами на «марсианском» языке, сконструированными из латинских названий зодиакальных созвездий.

Синкретичность мультимедийных опер является причиной многоязычности этого жанра: «Тексты и речь вовлекают в сферу мультимедиа всё богатство устной и письменной речи. Музыка – музыкальные структуры, кино и видео – фигуры киноязыка, графика, фото и живопись – многовековой опыт изобразительного искусства» [2, с. 186-187]. Текст либретто оперы Юсуповой «Эйнштейн и Маргарита» основан на многоязычии при использовании русского, английского,

итальянского, иврита, что объясняется многонациональным контекстом сюжета. Полиязычность текста дополняют символы христианской, славянской, античной, новоевропейской, американской, египетской культуры.

Многоязычие мультимедийных опер проявляется в сочетании форм и видов разных искусств: оперных форм – речитативов, арий, ариозо, электронной и академической музыки в разных ансамблевых составах, джазовых ансамблей, хореографического движения, классического танца, пантомимы, интерактивного видео, декораций, световой драматургии, интервью, текста, поданного в виде графики, видео, анимации. Отсюда вытекает другая специфика мультимедийных опер, которую необходимо «трансплантировать» в педагогику — смысловой и эмоциональный монтаж фрагментов музыки, анимации, графики, текста и видео [4, с. 19]. Интерактивность мультимедийных опер, проявляющаяся в движущихся проекциях движений актеров, трансляции происходящего на экране, взаимодействия с аудиторией, открывает возможности расширения сферы восприятия, обеспечивающей взаимообусловленную трансформацию сценических эффектов. С помощью экрана, транслирующего происходящее, как в любой точке нашей родной планеты, так и какой-либо другой, сюжетные события освещаются всесторонне. Учащенный ритм чередований смены планов с участием мультимедиа поддерживает интерес зрителей на высоком тонусе. Это позволяет добиваться сюжетной и зрительной многоплановости, усиливая содержательные сферы оперы, увеличивая интерес и внимание зрителей к каждому мгновению происходящего.

Выявленные особенности мультимедийных опер могут послужить основой творческих заданий по созданию мультимедиа обучающимися. Прежде всего, необходимо определиться с сюжетом для мультимедийного продукта. Это может быть значимое событие в масштабах страны или отдельного обучающегося, а также сказка, фольклорный праздник, рассказ, составленный по мотивам песен из мультфильмов, художественных фильмов, арий из опер или мюзиклов. Сюжет мультимедийного продукта необходимо дополнить видеорядом по примеру композиторов мультимедийных опер, освоив программы создания видео, анимации, создания слайд-шоу, а также программы, генерирующие изображения, в том числе и в формате 3D. Видеоряд можно составить, прибегнув к архивам участников сюжета или библиотеке сети Интернет, выбрать подходящие рисунки, фотографии, видео, анимацию, рисунки, картинки, обработав их техникой монтажа или коллажа. Программные возможности графических программ, таких, как Vectr или SVG-Edit, позволяют синхронизировать изображения, добиваться эффектов теней, усиления цвета, изменения контраста, насыщенности, яркости.

Другой способ создания видеоряда к мультимедийному продукту - самостоятельно снять его, используя видеокамеру, камеру смартфона или планшета. Для обработки отснятого видео понадобится освоение таких программ, как Pinnacle Studio, Movavi, Windows Movie Maker, VSDC Free Video Editor, Avidemux. Самостоятельно можно нарисовать мультфильм, используя любую компьютерную программу из большого числа имеющихся, таких, как Anime Studio, Synfig Studio, Express Animate, Animator, Мультиатор, Wick, Piskel, Muvizu. Анимационные персонажи в зависимости от сюжета могут быть изготовлены

ребенком: нарисованы или вылеплены из пластилина, а также выбраны из компьютерных программных заготовок. Фоном к действиям персонажа могут стать детские рисунки, а также контекстные фрагменты из фильмов или мультфильмов.

Важнейшая проблема для реализации мультимедийной оперы детьми – музыкальное оформление может решаться разными способами и зависеть от выбранного сюжета. При наличии у детей навыков владения музыкальными инструментами возможно живое концертное исполнение или создание фонограммы при его записи с микрофона на записывающее устройство, в том числе компьютер, оснащенный звуковой картой и необходимыми программными ресурсами. Выполнить фонограмму можно цифровым путем. При этом возможно создание нового сочинения так называемой, «конкретной музыки» с использованием записанных на магнитофон и впоследствии преобразованных с помощью музыкального редактора звуков природы, промышленных шумов, человеческого голоса, шагов, хлопков.

Другой способ создания фонограммы – создание произведений с помощью компьютерных программ путем генерации синусоидных, квадратичных, зубцевидных сигналов, их модификации посредством программных эффектов. Создание мультимедийных продуктов с обучающимися позволяет оптимизировать организацию образовательного процесса. Включение мультимедиа в образовательный процесс предполагает многообразие видов коммуникативного взаимодействия учителя и обучающихся и внедрения заданий по освоению мультимедиа и созданию мультимедийных продуктов во всевозможные формы индивидуальных, коллективно-групповых занятий и системы индивидуально-коллективных занятий такие, как уроки, семинары, олимпиады, конференции, мастерские, студии, деловые игры, творческие и научные недели, проекты. Задания по составлению и записи видео и фонограмм можно интегрировать в урочную и внеурочную деятельность, подготовку к выполнению проектной деятельности, результатом которой должно стать создание мультимедийного продукта.

Воплощение подготовленного обучающимися мультимедийного продукта может существовать как в цифровом виде, так и в гибридном, сочетающем электронное и живое исполнение. Созданный мультимедийный продукт открывает перспективы для дальнейшего развития информационной коммуникации между обучающимися разных городов не только нашей страны, но и всего мира, благодаря технологической способности мультимедиа «преодолевать физическое пространство и через интенсификацию обмена информацией способствовать постепенному нивелированию разрыва между центром и периферией. ... Интернет технологии (которые по сути своей мультимедийны) позволяют российскому, и не только российскому, сообществу все более свободно интегрироваться в мировые культурные процессы» [8, с. 11].

ЛИТЕРАТУРА

1. Алексеева, Л.Л. Музыкально-творческое развитие школьников в условиях информатизации [Текст] / Л.Л. Алексеева // Художественное образование в России на современном этапе: научный поиск, обновление содержания и повышение качества: сборник

научных материалов по итогам международного научно-практического кластера «Теория и практика непрерывного художественного образования в современных социокультурных условиях». – М.: ФГБНУ «ИХОиК РАО», 2018. – с. 100-106.

2. Буров, А.М., Соколов, С.М., Лукиных, Н.В., Маньковская, Н.Б., Орлов, А.М., Горностаева, О.С., Монетов, В.М. Отчет о научно-исследовательской работе «Язык мультимедиа. Эволюция экрана и аудиовизуального мышления» (Заключительный. Основная книга) [Текст] / А.М. Буров, С.М. Соколов, Н.В. Лукиных, Н.Б. Маньковская, А.М. Орлов, О.С. Горностаева, В.М. Монетов. – М.: ФГБОУ ВПО «Всероссийский государственный университет кинематографии имени С. А. Герасимова» (ВГИК), 2012. - 349 с.

3. Деникин, А.А. Мультимедиа и искусство: от мифов к реалиям [Электронный ресурс] / А.А. Деникин // Художественная культура: Электронный рецензируемый научный журнал. – 2014. – № 3. –URL: <http://artculturestudies.sias.ru/2014-3/yazyki/843.html>) (дата обращения: 17.05.2019).

4. Дворко, Н.И. Режиссура мультимедиа: Генезис, специфика, эстетические принципы доктор искусствоведения: автореф. док дис. [Текст] / Н.И. Дворко. – СПб.: Санкт-Петербургский Гуманитарный университет профсоюзов, 2004. – 334 с.

5. Кириллова, Н.Б. Медиакультура: от модерна к постмодерну [Текст] / Н.Б. Кириллова. — М.: Академический Проект, 2006. – 448 с.

6. Красильников, И.М. Интерактивная музыкальная деятельность как основа развития музыкальности школьников [Текст] / И.М. Красильников. – М.: Изд-во «Экон-Информ», 2015. – 179 с.

7. Красильникова, М.С., Яшмолкина, О.Н. Модернизация музыкального образования школьников: региональный аспект [Электронный ресурс] / М.С. Красильникова, О.Н. Яшмолкина // Педагогика искусства. – 2018. - № 2. – URL: http://www.art-education.ru/sites/default/files/journal_pdf/krasilnikova_yashmolkina_127-132.pdf (дата обращения: 18.05.2019).

8. Шлыкова, О.В. Культура мультимедиа [Текст] / О.В. Шлыкова. – М.: ФАИР-ПРЕСС, 2004. –415 с.

9. Stukalova, O.V. Modern Trends in Educational Institutions Educations Qualite Assessment [Electronic resource] / O.V. Stukalova // Modern Journal of Language Teaching Methods. – September, 2018. – Volume 8. – Issue 9. – Pp. 197-208. – URL: https://apps.webofknowledge.com/full_record.do?product (date of treatment: 19.05.2019).