

Сухорукова Л. А. Композиція статичного кадру мультимедійного твору/ Л. А. Сухорукова // Актуальні питання мистецтвознавства: виклики ХХІ століття: зб. статей міжнар. наук.-практ. конф., присвячена 95-річчю заснування вищої художньої школи Харкова., 13 жовтня 2016 р., ХДАДМ. — Харків, 2016. с. 149-150

Сухорукова Людмила Андріївна, канд. мистецтвознавства, доцент кафедри мультимедійного дизайну. ХДАДМ

КОМПОЗИЦІЯ СТАТИЧНОГО КАДРУ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ТВОРУ

Композиція статичного кадру мультимедійного твору передбачає побудову кадрів екранного зображення, що дозволяє найбільш яскраво втілити ідею і образи твору. *Композиція кадру* — побудова, взаємне розміщення елементів мультимедійного твору, що відбиває усвідомлені дизайнером закономірності зображуваної об'єктивної дійсності в системі даного твору; спосіб розгортання і творчого осмислення матеріалу, сюжету в організованій системі сценарію і твору, що виражає авторський задум.

Композиція складає основу процесу проектування, виступає інструментом формування візуального середовища як твору, що несе глядачеві запал естетичного змісту. Композиційний початок: здатність до цілеспрямованої супідрядності частин і цілого, котре перетворює ціле з набору складових об'єктів на організоване ціле «Кадр — зображення частини простору, укладеного в рамках екрану, і видиме в кожен даний момент. Оскільки телевізійна дія має не тільки просторові, але й часові характеристики, поняття «кадр» вміщує і протяжність у часі, тобто, тривалість перебування зображення на екрані.» [3].

Композиційна основа проектного рішення мультимедійного твору будується таким чином: горизонтальний або вертикальний характер анімації руху камер; ритмічне повторення типових елементів; контрастне або нюансне повідомлення об'єктів; збагачення пластичного рішення елементів; використання кольору і фактури матеріалу; виділення окремих об'єктів або поділ плановості

шарів; а також суміщення з декоративними елементами 2D та 3D графіки. Все це створює індивідуальний вигляд мультимедійному твору і особливу виразність. Об'єктом проектування у створенні мультимедійного твору завжди є просторова форма. Композиція об'єкта, що проектується, має вміщувати різноманітні просторових форм. Для того, щоб усі елементи складного екранного середовища (від маленької до великої деталі) були органічно пов'язані, необхідно чітко усвідомлення композиційних, кольорових, формоутворюючих принципів та їх використання. Існують різні способи акцентування напрямків всередині екранного середовища — горизонтальні, вертикальні, діагональні, колові або їх сполучення. Кожен з цих напрямків має свій особливий виразний сенс. Горизонтальне підкреслює протяжність простору, його широту. Вертикальне є абсолютною протилежністю горизонтальному і виражає легкість, висоту і глибину. Точка перетину горизонталі і вертикалі являє собою найбільш акцентоване місце. Обидва ці напрямки мають площинний характер і при одночасному використанні створюють відчуття рівноваги, міцності і матеріальної стійкості. Діагональні напрямки створюють рух та розвивають простір у глибину.

Візуальна композиція є основоположним фактором при створенні мультимедійних творів. На плоскому прямокутнику екрану чітко можна прочитати геометричні форми об'єктів, їх елементів та взаємозв'язок; рельєф поверхні, фактуру матеріалу, ефект освітлення, глибину простору, колір. Окрім того фіксується зміна лінійних і об'ємних форм, симетричність і асиметричність композиції, співвідношення світла та тіні, перспективні деформації. Ось чому існує проблема мальовничості кадру і його графічних можливостей. Тут можна процитувати кінознавців ДЖ. і Г. Фелдман: «Кожний кадр потребує досконально перевіреного підходу ще й тому, що глядач бачить тільки те, що йому показують, якщо екран не вміщує нічого, окрім голови людини, він дивиться на неї, якщо екран вміщує грандіозний пейзаж, глядачі дивляться на пейзаж, якщо він вміщує тільки руку, перо або навіть булавку, вони дивляться на цей предмет.» [4]

1. Вернер И. Все о Мультимедиа / И. Вернер. — Киев: ВНУ, 1996. — 352 с.
2. Кулешов Л. Кадр и монтаж / Л. Кулешов. — М.: Искусство, 1961. — 88 с. — (Библиотека кинолюбителя; кн.1).
3. Миславський В. Н. Кінословник: терміни, визначення, жаргонізми / Володимир Миславський. — Харків, 2007. — 328 с.
4. Сазонов А. Изобразительная композиция и режиссерская раскадровка рисованного фильма. -М.: ВГИК, 1960. 29 с.