

УДК 004.032.6.:004.928
С91

ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ СРЕДСТВ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ВЫРАЗИТЕЛЬНОСТИ В ДИЗАЙНЕ МУЗЫКАЛЬНЫХ 3D КЛИПОВ

Сухорукова Людмила Андреевна,
преподаватель кафедры «Мультимедийный дизайн»
Харьковская Государственная Академия Дизайна и Искусств

SPECIFIC OF THE USAGE OF TOOLS OF ART EXPRESSIVENESS IN 3D MUSIC CLIPS DESIGN

Аннотация. Сухорукова Л.А. Особенности применения средств художественной выразительности в дизайне музыкальных 3D клипов.

В статье рассматриваются вопросы становления дизайна трехмерных музыкальных клипов, подчеркивается важность изучения и применения художественно-выразительных средств анимации и закономерностей создания анимации объектов трехмерного пространства.

Визуальная организация трехмерной среды (сочетания форм, цвета, света и тени, движения, музыки и т.д.) рассматриваем как совокупность пространственных, а так же эмоционально-художественных компонентов и характеристик.

Ключевые слова: анимационный ролик; трехмерная анимация; 3D среда; художественная выразительность; пластика кадра; визуально-звуковой ряд; изображение; проектирование музыкальных клипов.

Annotation. Sukhorukova L.A. Specific of the usage of tools of art expressiveness in 3D music clips design.

In article questions of three-dimensional musical clips design formation are considered, importance of studying and implementing of animation art tools and regularities of animated objects creation of three-dimensional space is emphasized.

The visual organization of the three-dimensional environment (a combination of forms, color, light and shade, movement, music etc.) we consider

as set spatial, and as emotional and art components and characteristics.

Keywords: animation clip; three-dimensional animation; 3D environment; art expressiveness; plasticity of a frame; visual-audio row; image; music video design.

Связь работы с научными программами. Исследование проводится согласно тематического плана научных работ и проектов в Харьковской государственной академии дизайна и искусств, являясь составной частью госбюджетной темы «Логико-семиотическое моделирование визуального пространства: культурные и философские аспекты», которая утверждена Министерством образования и науки, молодежи и спорта Украины.

Постановка проблемы. Использование различных художественных средств открывают для дизайнеров уникальную возможность применения приемов и методов формирования гармоничной среды трехмерных анимационных музыкальных клипов. Современные компьютерные технологии плюс профессиональные знания дизайнера — наиболее эффективный путь достижения художественной выразительности, целостности и композиционного единства музыкального клипа, как мультимедийного произведения.

Актуальность. В настоящее время при создании музыкальных клипов популярных исполнителей все чаще используется анимация. Наибольшую долю составляет трехмерная анимация. Всем знакомый персонаж Crazy Frog, например. Но большинство анимационных музыкальных клипов создается "на ходу", то есть очень мало внимания уделяется детальной работе над сюжетной линией и дизайном анимационного клипа. Поэтому анализ и изучение композиционных законов, принципов, приемов могут быть очень полезными для совершенствования процесса создания музыкальных клипов.

Дизайн трехмерной среды пока что не имеет устоявшейся теоретической базы, которая была бы широко принята сообществом профессионалов. На современном этапе идет поиск специфики, средств, приемов, наработки методологии, экспериментов и поиск связей.

Новизна исследования. В работе рассмотрены средства художественной выразительности, которые могут быть и должны быть использованы при проектировании музыкальных трехмерных клипов: композиция кадра (экранного пространства), свет и цвет. Выявлены и проанализированы особенности применения композиционных выразительных средств построения художественно-выразительной формы

трехмерного среды музыкального клипа.

Цель статьи — определение дизайнерских задач, которые возникают при формировании трехмерного среды музыкального клипа и исследования инструментария, который используется для этого.

Основное содержание

Использование трехмерной анимации в производстве музыкальных клипов начало набирать обороты еще в начале 21 столетия. Многие крупные компании во всем мире работают над созданием виртуальных 3D миров для того, чтобы показать суть музыкального произведения наиболее реалистично и интересно.

Музыкальный трехмерный клип является результатом совместной работы музыкального коллектива и группы дизайнеров — которые формируют 3D пространство клипа.

Анимацией (animation - оживление) трехмерной сцены называют автоматизированный процесс визуализации последовательности изображений, кадров (frames), каждое из которых фиксирует некоторые изменения состояния этой сцены. Эти изменения могут касаться положения объектов, их формы, качеств (таких как цвет, прозрачность), состояния внешней среды и многих других компонентов сцены, которые могут быть анимированными. Цель анимации заключается в создании гармоничного анимационного ролика.

Художественная выразительность, целостность и композиционное единство трехмерного пространства клипа достигается слаженностью и взаимным расположением элементов относительно друг друга в пространстве, визуально-звуковой гармонией (единство движущегося изображения со звуковой пластикой), синтезом динамики, пластики компонентов, имеющих свой индивидуальный художественный образ, который легко запомнить.

Каждый художник выражает мысли, чувства, восприятие мира особым языком, через выбранную знаковую систему, с помощью тех или иных художественно-выразительных средств.

Художественно-выразительные формы трехмерного среды музыкального клипа могут быть построены, используя систему композиционных выразительных средств — единства, сложившейся тремя составляющими:

Пластическая выразительность кадра — графические возможности композиционного построения кадра, перспектива, свет, цвет, спецэффекты, и есть зрелищная природа трехмерных образов.

Динамика композиции — основной принцип экранной образности — принцип движения. Движение авторской мысли приводит появления на экране визуально-звуковых композиций, созданных внутри кадровым

движением и движением, который появляется в процессе монтажа: из букв-кадров складываются слова-планы, со слов — предложения (монтажные выражения), далее пункты — эпизоды и , в конце концов, целостное экранное произведение.

Ритмические и мелодические закономерности монтажных построений обуславливают возникновение пространственно-временных структур. Перемещения во времени и пространстве, обусловленные смыслом произведения, позволяют рассмотреть различные формы монтажа.

Визуально-звуковой образ — помогает осмыслить органическое единство изображения и звука в произведениях экранного искусства. Как важнейшая часть структуры художественного образа рассматривается текст, в кадре и за кадром. Как мощное художественно-выразительное средство определяется музыка, которая помогает раскрыть смысловое звучание произведения и его эмоциональную направленность. Как самостоятельный компонент художественной образности выступают шумы и звуковые акценты: шумовые, музыкальные и интонационные.

Визуальная *композиция* является основополагающим фактором при создании трехмерных музыкальных произведений.

На плоском прямоугольнике экрана четко можно прочесть геометрические формы объектов, их элементов и взаимосвязь; рельеф поверхности, фактуру материала, эффект освещения, глубину пространства, цвет.

Кроме того, фиксируется изменение линейных и объемных форм, симметричность и асимметричность композиции, соотношение света и тени, перспективные деформации. Вот почему существует проблема живописности кадра и его графических возможностей. Здесь можно процитировать киноведов Дж. и Г. Фелдман: "Каждый кадр требует досконально проверенного подхода еще и потому, что зритель видит только то, что ему показывают, если экран не содержит ничего, кроме головы человека, он смотрит на нее, если экран содержит грандиозный пейзаж, зрители смотрят на пейзаж, если он содержит только руку, перо или даже булавку, они смотрят на этот предмет. " [4]

Объектом проектирования в создании трехмерного клипа всегда является пространственная форма. Композиция проектируемого объекта, должна содержать многообразие пространственных форм. Для того, чтобы все элементы сложной трехмерной среды (от маленькой до большой детали) были органично связаны, необходимо четкое осознание композиционных, цветовых, формообразующих принципов и их использование.

Трехмерная среда музыкального ролика — это одновременная целостность, где уровни, взаимодействуя, формируют сложное динамическое поле.

В восприятии и оценке организации трехмерного среды взаимодействуют компоненты, каждый из которых связан друг с другом. Сочетания форм, цвета, света и тени, динамики, музыки создают визуально-звуковую гармонию. Визуальную организацию трехмерного среды рассматриваем как совокупность пространственных, а также эмоционально-художественных компонентов и характеристик, которые взаимодействуют и влияют на зрителя одновременно.

Композиция составляет основу процесса проектирования, выступает инструментом формирования трехмерного среды как произведения, который несет зрителю пыл эстетического содержания.

Композиционное начало: способность к целенаправленному соподчинению частей и целого, которое превращает целое из набора составных объектов в организованное целое. [2]

Композиционная основа проектного решения музыкального трехмерного ролика:

- горизонтальный или вертикальный характер анимации движения камер;
- ритмичное повторение типовых элементов;
- контрастное или нюансное сообщения объектов;
- обогащение пластического решения элементов;
- использование цвета и фактуры материала, выделяет отдельные объекты или разделяет трехмерное среду;
- совмещение с декоративными элементами 2D графики, предоставляет клипа индивидуальный облик и особую выразительность.

Существуют различные способы акцентирования направлений внутри трехмерного среды — горизонтальные, вертикальные, диагональные, круговые или их сочетания. Каждое из этих направлений имеет свой особый выразительный смысл. «Горизонтальное» - подчеркивает тяжесть, протяженность пространства и его широту. «Вертикальное» является абсолютной противоположностью «горизонтальному» и выражает легкость, высоту и глубину. Точка пересечения горизонтали и вертикали представляет собой наиболее акцентировано место. Оба эти направления имеют плоскостной характер и при одновременном использовании создают чувство равновесия, прочности и материальной устойчивости. «Диагональные» направления создают движение и развивают пространство в глубину.

Композицию трехмерной сцены, с точки зрения организации 3D среды можно разделить на 3 типа:

1. Композиция в которой камера не движется, действуют объекты трехмерной сцены. Это напоминает ситуацию съемок телевизионного спектакля, когда актеры играют на сцене театра перед камерой, которая зафиксирована на штативе.

2. Композиция, в которой сцена неподвижна, камера работает. Это

напоминает ситуацию съемок оператором, который держит камеру в руках и, глядя через объектив, движется в пространстве сцены. Часто такой прием используется для съемки музеев, выставок, галерей и т.д.

3. Композиция, в которой задействованы и камера, и объекты трехмерной сцены. Такой прием позволяет создать наиболее динамичную анимацию и часто используется в игровом кино.

Пластическая выразительность кадра определяется прежде всего найденной точкой съемки и движением камеры.

Очень важно определить наиболее выигрышное положение камеры, выбрать удачный ракурс, найти световое решение, продумать линейный рисунок движения внутри кадра, выделив смысловой центр композиции.

Создавая пластическую выразительность кадра, прежде всего необходимо рассмотреть масштаб изображения.

Известно, что планы могут быть общими, средними и крупными. И хотя такое деление условно, оно является необходимым не только для теоретических исследований, но и для практической работы (во время съемки и монтажа).

Масштаб изображения (крупность плана) зависит от расстояния между объектом и камерой, а также оптических параметров объектива камеры.

Общие планы могут быть более или менее общими: начиная с исполнителя, отснятого в полный рост, с планом города с птичьего полета, от интерьера (небольшого пространства) до зеленеющих полей, которое тянется до горизонта.

Общие планы, так называемые «дальние», используются для характеристики места действия, для передачи атмосферы действия музыкального клипа, настроения эпизода.

Выразительность кадра на общем плане зависит от тех же компонентов композиции, что и графическая работа или живописное полотно.

Уравновешенную композицию получают благодаря симметрично расположенным элементам кадра. Устоявшуюся композицию можно получить и при размещении объектов в центре кадра. В этом случае линейное размещение объектов создает необходимое равновесие. Взгляд зрителя обычно направлен к центру кадра, если нет никаких визуальных акцентов. Визуально выделенный смысловой центр — центрическая композиция — влияет на аудиторию. Большое значение в композиции кадра имеют также масштабные соотношения элементов.

Средние планы уточняют трехмерное изображение, углубляют информацию об объекте съемки и часто являются переходными от общих до крупных. Стилистика современных анимационных музыкальных клипов использует средние планы в основном.

Крупные планы — это всегда конкретизация объекта, более точная его характеристика.

Ведущую роль на телеэкране играет крупный, так называемый портретный план человека, потому что именно исполнитель или группа находится в центре внимания музыкальных клипов.

Крупный — портретный — план дает возможность заглянуть во внутренний мир героя, понять его чувства.

Создание гармоничной трехмерной композиции музыкального клипа предусматривает также использование *цвета* как мощного художественно-выразительного средства.

Переживания, обусловленные восприятием цвета, могут проникать глубоко в мозговые центры и определять эмоциональное и духовное восприятие. Нет никакого сомнения, что цвет имеет на нас мощное влияние, независимо от того, осознаем ли мы это [1].

В композиции кадра клипа важно местоположение цвета и направление цветowych пятен. Одной из наиболее весомых задач композиции является обеспечение равновесия цветных масс [1].

Активным элементом трехмерной композиции, ее формообразующих и эстетическим фактором является *свет*.

Кадр — это прежде всего «свето-тональная» или «свето-цветная» картина [5].

Из соотношения и взаимосвязи отдельных аудио и видео (звуковых и визуальных) элементов рождается визуально-звуковой образ.

У дизайнеров, которые создают трехмерные сцены есть возможность остановить мгновение, перевести движущееся изображение в статические, зафиксировать и держать в кадре столько времени, сколько нужно, синтезировать ритм музыкального произведения и композицию визуального ряда.

Остановив реальный ход времени, используя стоп-кадр и затем увеличив изображение любого элемента, создатель клипа может сосредоточить внимание зрителя на любом из объектов, в соответствии с ритмом музыки.

Движение, возникающее при монтаже кадров, позволяет создать на экране целостную визуально-звуковую композицию.

В процессе монтажа не только окончательно выстраивается действие в заданной последовательности, но и определяется *темп и ритм* музыкального произведения.

Смена кадров, монтажных фраз, эпизодов — всех элементов трехмерной сцены — их взаимосвязь, сопоставление, которое мы получаем в результате изменения визуальных композиций посредством движения внутри кадра и соединения кадров, определяют ритмическую основу музыкального клипа.

Знание художественно-выразительных средств, изучение их

неограниченных возможностей, профессиональное владение на практике тонкостями трехмерной графики сможет обеспечить тот необходимый уровень дизайна музыкального клипа, когда он превращается из движущегося изображения в произведение искусства.

Литература

1 Иттен Иоханнес Искусство цвета / Пер. с немецкого; 2-е издание; Предисловие Л.Монаховой. – М.: Изд. Д.Аронов, 2001.- 48 с.;

2. Медынский С.Е. Композиционная структура кадра. М., 1990.

3 В.Ф. Рунге, Основы теории и методологии дизайна М-М3 ПРЕСС

4 В.Т. Шимко, Основы теории (средовой подход) М-2005

5 Фелдман Дж. и Г. Динамика фильма. М., Искусство, 1959. С. 45

6 Шубенко Н. О. Формирование медиакультуры будущего учителя музыки средствами аудиовизуальных искусств: автореф. дис. на соиск. учен. степ. канд.пед.наук/ Н. Шубенко // Спец. 13.00.04 — Теория и методика профессионального образования, 2010. — 47 с., библиогр.: С. 6

7 Яцюк О. Г. Мультимедийные технологии в проектной культуре дизайна: гуманитарный аспект: дис. на соиск. учен. степ./ Яцюк О. Г./ Специальность 17.00.06 — Техническая эстетика и дизайн. — М., 2009.

Интернет-ресурсы: Дизайн, иллюстрированный словарь справочник М-2004 // Режим доступа: <http://www.jurnal.org/articles/2007/iskus3.html>