

**Синтез современных видов медиаискусств и этапы метаморфозы  
мультимедийного продукта**

**Научный руководитель – Первина Любовь Ивановна**

*Пислегина Арина Николаевна*

*Студент (бакалавр)*

Удмуртский государственный университет, Ижевск, Россия

*E-mail: rillwandler@mail.ru*

Синтез медиаискусств дает современному человеку большие возможности для воплощения своих самых невероятных идей и замыслов в реальные проекты, и это, в свою очередь, дает нам возможность ощутить наше бытие в другом измерении или же реальности. Можно выявить тенденцию синтеза всех искусств, объединение направлений, смешение стилей и техник исполнения идей проектов, произведений и т.п. Синтез искусств - это органичное соединение разных искусств или видов искусства в единое художественное целое, которое эстетически организует материальную и духовную среду бытия человека [4].

В формировании нового искусства 21 века можно наблюдать еще одно явление - явление метаморфозы - превращения или преобразования чего-либо [2]. В данном исследовании - преобразование продукта из одного вида искусства в другой, что обеспечивает людям новый опыт познания этого продукта на уровне зрительного, тактильного, слухового и психологического восприятия.

Было предположено существование линейной схемы этапов развития метаморфозы продукта медиаискусства (рис.1). Были проведены исследования эволюции мультимедийных продуктов, таких как серии книг, фильмов, и компьютерных игр о Гарри Поттере Дж.Роулинг; серии книг, фильмов, и компьютерных игр о Вселенной Дж.Р.Р.Толкиена «Властелин колец»; серии книг, фильмов, и компьютерных игр по мотивам саги Анджея Сапковского «Ведьмак»; серии комиксов и фильмов проекта «Майор Гром» и проектов Marvel Studio; фильмов и компьютерных игр «Mortal Combat», «World of Warcraft»; серии фильмов и сериалов «Звездный путь».

С помощью книги человек осмысливает сюжет, события и проблемы через призму собственного восприятия продукта, фильм помогает ему прочувствовать эмоциональный фон произведения и проанализировать его, а компьютерная игра - процесс, в ходе которого человек не только расширяет познание о проекте, но имеет возможность взаимодействовать с ним, проживать его. Этим обусловлено существование трех этапов схемы развития метаморфозы продукта медиаискусства.

Печатное издание - осмысление идеи. При чтении в мозгу начинают функционировать те области, которые не бывают задействованы при использовании телевизора или компьютерных игр, поскольку в них разработаны готовые образы и визуальные решения, не требующие задействования воображения зрителя [3].

Кинокартины отвечают за ощущения или эмоциональное восприятие. Анимация усиливает и насыщает опыт пользователя или зрителя. Наблюдая переход из состояния в состояние, человек анализирует контекст происходящего [5]. При просмотре кинокартины сознание человека формирует имитацию опыта на основе пережитых вместе с героями событий фильма. Но этот опыт не полноценный потому, что отсутствует взаимодействие с просмотренной историей.

Компьютерная игра или видеоигра может формировать адекватное реагирование на неопределенность [1]. Дело в том, что она отвечает за взаимодействие человека с продуктом и его познание через зрительное, тактильное, звуковое и эмоциональное восприятие.

Процесс взаимодействия с компьютерной игрой отличается от процесса взаимодействия с кинокартиной тем, что во время игры человек формирует собственные решения и задачи, он способен влиять на развитие сюжета. Однако, играющий человек лишен возможности дополнять графические образы и применять свою фантазию по отношению к ним и встречающимся в ходе игры персонажам.

Исходя из анализа данных изначальная линейная схема была дополнена и преобразована (рис.2).

Можно сделать вывод, что проходят все три этапа метаморфозы те идеи и достижения искусства, которые человек 21 века хочет познать, осмыслить и прочувствовать. Людям не хватает одной реальности для удовлетворения всех своих чувственно-эмоциональных потребностей.

Таким образом, можно сделать вывод, что в настоящее время можно наблюдать тенденцию синтеза всех искусств, объединение направлений, смешение стилей и техник исполнения замысла проектов, произведений и тенденцию метаморфозы актуального, востребованного и конкурентно-способного продукта медиаискусства или искусства - переход продукта из одного вида искусства в другой. В результате исследования была выявлена трехэтапная замкнутая схема метаморфозы продукта: «печатное издание - экранизация - мультимедийный продукт» в материальном восприятии и «осмысление - ощущение - взаимодействие/познание» в чувственном восприятии. Был выявлен принцип развития проекта во время метаморфозы, представленный в линейной схеме: идея - развитие идеи - дополнение/переосмысление. Две полученных в ходе исследования схемы были объединены в единую схему метаморфозы продукта медиаискусства и его идеи.

### Источники и литература

- 1) 1. Беляева Е.Р. Положительное влияние компьютерных игр на развитие мозга человека // Научный альманах. 2016. № 3-4 (17). С. 196-199.
- 2) 2. Советский энциклопедический словарь *eg*– М.: Издательство «Совесткая энциклопедия», 1981. – 1600 с.
- 3) 3. Animedia с любовью к книгам и авторам. Тайное знание: что происходит с нашим мозгом при чтении: <https://animedia-company.cz/what-happens-with-our-mind-while-reading-blog/>
- 4) 4. Booksite.ru Синтез искусств: <https://www.booksite.ru/fulltext/1/001/008/102/435.htm>
- 5) 5. Ux-journal. Как анимация влияет на восприятие: применяем ui-анимации для улучшения интерфейсов | Глава 1: <https://ux-journal.ru/upgrade-ux-with-animation-power.html>

### Иллюстрации

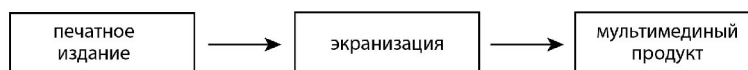
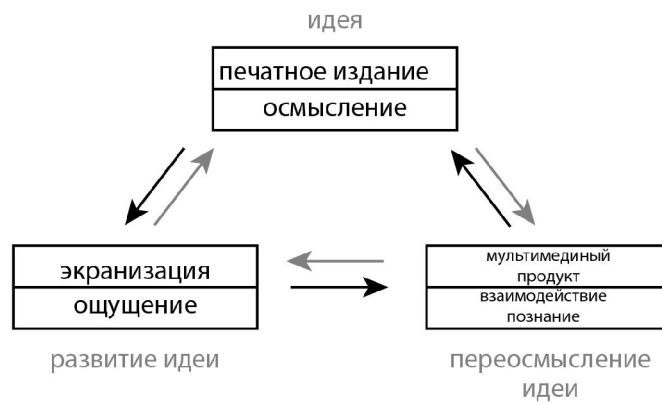


Рис. 1. Рисунок 1 – Этапы метаморфозы продукта. Схема 1



**Рис. 2.** Рисунок 2 – Объединенные схемы. Отправная точка – первый этап метаморфозы – печатное издание. Схема метаморфозы продукта искусства и его идеи