

ВАРІАТИВНІСТЬ ТА ІНТЕРАКТИВНІСТЬ ЯК ХУДОЖНЬО-ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ

Від початку свого існування кіно стало важливою інформаційною технологією. Вже за кілька років після «офіційного» винаходу кіно з'явилося безліч знімальних груп, які фільмували цікаві події, об'єднували їх у випуски новин. Згодом ці плівки демонстрували в найвіддаленіших куточках світу.

Швидко був оцінений і потенціал кіно в освітній системі. Інформаційна складова в кінотехнологіях надавала широкі можливості для швидкого засвоєння складних знань. Зокрема, в Україні за наказом гетьмана Павла Скоропадського у 1918 році мало розпочатися централізоване виробництво навчальних кінострічок із показом їх у спеціально обладнаних залах в усіх українських школах.

У другій половині ХХ сторіччя з широким впровадженням комп'ютерних технологій у життя суспільства постало питання їхнього використання для процесу освіти. З'явилося поняття інтерактивності, тобто залежності плинності виконання аудіовізуальних програм від дій користувача.

Цей принцип широко застосовується в системах як очного, так і дистанційного навчання по всьому світу. Часто створені спеціально для процесу навчання інтерактивні програми дозволяють провести такі навчальні дії, які важко або неможливо реалізувати іншим способом. Створений автором у 1999–2001-х навчальний інтерактивний програмний комплекс для дисципліни «Основи теорії зв'язку» досі використовується для навчання студентів НТУУ «КПІ». За початковим

задумом комплекс мав дублювати результати лабораторних робіт на фізичних приладах, проте в результаті студенти можуть спостерігати на ньому моделі фізичних процесів, які неможливо побачити у відповідній лабораторії.

Не менш важливим є створення навчальних фільмів у різних галузях знання. Проте наразі навчальні фільми належать радше до сфери теоретичної освіти. Можливості використання їх у практичній сфері освіти суттєво обмежені самою формою навчального кіно.

Але поєднання іншого важливого принципу кіно — варіативності з інтерактивністю — дає змогу суттєво розширити сферу використання навчального кіно. Якщо розглядати варіативність як можливість зміни сюжету стрічки і забезпечити цю можливість за допомогою інтерактивності — отримаємо готову платформу для практичних навчальних фільмів.

Нині у світі не існує єдиної системи, яка забезпечувала б можливість показу варіативних сюжетів залежно від вибору глядача. У тій чи іншій мірі варіативність присутня в сучасному кіномистецтві. Найближче до створення всезагальної системи наблизились системи мобільного телебачення.

Перевагою створення варіативних інтерактивних освітніх стрічок є те, що процес навчання зазвичай забезпечений комп'ютерною технікою і, відповідно, творці платформи для створення таких стрічок не мають дбати про мережу передачі відеосигналу, екрани для перегляду фільмів та інші технічні особливості. Для роботи необхідно лише створити програмну оболонку, для якої цілком підходять вже наявні в Інтернеті шаблони.

Отже, творці освітнього варіативного кіно цілком можуть зосередитись на творчій складовій своєї роботи. Якщо розглядати поточну ситуацію, то можна констатувати практично повну відсутність вітчизняного освітнього кіно в галузі кіновиробництва.

Студенти, які навчаються за кінематографічними спеціальностями, мають унікальну можливість здійснити відповідний освітній стрибок, створивши перші інтерактивні варіативні навчальні стрічки з режисури, операторського мистецтва, продюсування та інших спеці-

альностей. Оволодівши певними складними навичками, їм найлегше буде пояснити новачкам шлях до опанування цих знань.

Цікавою була ініціатива Університету культури: щоб магістри-режисери знімали дипломний фільм на тему своєї письмової магістерської роботи. В рамках цієї ініціативи автором було створено фільм «Телебачення майбутнього», який має певні риси інформаційно-освітнього фільму.

Важливим аспектом з точки зору навчального кіно є сценарій. Від початку створення навчальних фільмів їхні сценарії часто мали вельми слабку драматургічну складову. Навіть у найдорожчих фільмах вона не виходила за межі маленької історії із виконання навчального завдання. Зокрема, ми бачимо це у радянському фільмі «Марш танкового батальйону» 1937 року чи у німецькому фільмі «Снайпери» 1943 року.

Проте сама суть драматургії видовища, одним з варіантів якого є кіно, — це катарсис у глядача, і як результат — зміна його поведінки у майбутньому. Говорячи іншими словами, це спроба навчити людину бути кращою, що можна вважати формою освіти. Тому будь-яка драматургія, незалежно від рівня її складності, цілком придатна для навчального кіно.

У фільмі «Монтаж», де розглядаються форми монтажу в процесі їхньої еволюції, цілком виправданий сюжет — вихід професії монтажера з останніх ролей на перші у знімальній групі. Завершується фільм сценою першого нагородження премією «Оскар» за монтаж.

У дитячому навчальному анімаційному серіалі «Маззі» виробництва BBC є сюжет про прибульця, який потрапив на Землю, принцесу та інших персонажів, з якими він зустрічається. Хоча цей сюжет і підлаштований під принципи навчання, але він є цілком незалежним і драматургічно довершеним.

Все зазначене стосується насамперед освітнього кіно, проте варіативність та інтерактивність спокійно можуть використовуватись в будь-яких видах кіно- та телевізійної продукції. Просто варіативність у навчальному кіно може отримати той простір, якого їй бракує через відсутність всезагальної системи інтерактивності в кіно і на телебаченні. Тут можна відпрацювати практичну частину принципів

варіативної драматургії, водночас зробивши знання з кіномистецтва більш доступними як майбутнім студентам, так і всім іншим.

Отже, класичні принципи кіномистецтва разом з варіативністю та інтерактивністю стають художньо-інформаційною технологією, яка може бути корисною як у мистецтві взагалі, так і в освітній галузі.

1. *Шклярєвський Г. Я.* Вікно у реальність: Режисура аудіовізуальних мистецтв [Текст] / Г. Я. Шклярєвський. — К, 2014.
2. *Маклюэн Г. М.* Понимание Медиа : Внешние расширения человека [Текст] / Г. М. Маклюэн. — М., 2003.
3. *Миславський В. Н.* Кіно в Україні (1896–1921): Факти. Фільми. Імена [Текст] / В. Н. Миславський. — Х., 2005.
4. *Ширман Р. Н.* Умное телевидение : Мастер-класс [Текст] / Р. Н. Ширман. — К., 2011.
5. *Шклярєвський Г.* Режисура : Морфологія та синтаксис екранних мистецтв : Навч. пос. [Текст] / Г. Шклярєвський, Ю. Терещенко. — К., 2004. — Ч. 1.
6. *Wilcox J. R.* Video Communications : The Whole Picture [Text] / J. R. Wilcox, D. Gibson. — San Francisco, 2005.