



**А.А. Зырянова**

## **МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ПРЕЗЕНТАЦИЯ В ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИИ**

*В работе рассмотрен подход к созданию мультимедийной презентации как к организации бифункциональной, пространственно-временной, архитектурно-изобразительной структуры. Показано применение результатов теоретических и практических разработок в ходе образовательного процесса.*

*Ключевые слова: дизайн-образование, мультимедиа, презентация, проектирование, образовательный процесс.*



Мультимедийная культура сегодня распространяется на все сферы человеческой деятельности [9]. Институт дизайн-образования в ее освоении выступает своеобразной экспериментальной творческой лабораторией. В этой лаборатории (1) перманентно функционирует генератор с «положительной обратной связью». В процессе обучения постоянно создаются мультимедийные презентации, а наиболее удачные из них используются для организации самого образовательного процесса.

Презентация – это представление квинтэссенции информации о персоналии или организации, продукте или услуге, идее одновременно в дискурсивной и образной форме. Мультимедийная презентация – такое представление, структурированное в электронном гипертекстовом пространстве и разворачивающееся вследствие интерактивности на плоскости экрана во времени. Понятие распространяется на локальные и сетевые издания.

Методика проектирования презентации базируется на прохождении «уровней» организации электронного издания, предложенных Д. Гарретом [1]. Гаррет, специалист

---

<sup>1</sup> Кафедра Коммуникативного дизайна СПГХПА им. А.Л. Штиглица, 2008-2010 гг.

в области информационной архитектуры, описывает создание сайта с утилитарных позиций разработки программного интерфейса и структурирования информационного пространства. Он рассматривает процесс с момента замысла до реализации проекта и выделяет в нем пять «уровней взаимодействия». Данные уровни выстроены в определенной последовательности и являются взаимообуславливающими. На первом «уровне стратегии» устанавливаются цели проектирования. На втором «уровне набора возможностей» происходит отбор информационных блоков и вариантов их комбинирования. На третьем «уровне структуры» определяется информационная архитектура и сценарии взаимодействия с ней пользователя. На четвертом «уровне компоновки» разрабатывается навигация (логика взаимодействия с изданием), интерфейс (способы взаимодействия с изданием) и структура страницы. На пятом «уровне поверхности» происходит представление обработанной на предыдущих уровнях информации, устанавливается сенсорная коммуникация между изданием и пользователем.

Для того, чтобы позиционировать мультимедийное электронное издание как предмет дизайна, мы соотнесли уровни Д. Гаррета с категориями организации вещи В.Л. Глазычева: функция – конструкция – форма. В одноименной работе [2] «вещь» определяется как «материальное тело, являющееся результатом сознательной обработки материала» и как «пространственная структура». Если принять за материал мультимедийной электронной презентации информацию различной природы: текст, графику, анимацию и т.д., – то можно говорить о структурировании этого материала в электронном пространстве в умозрительную форму, которая преобразуется на плоскости экрана в осязаемую форму, являющуюся «границей, отделяющей структуру от внешней среды» [2]. Следовательно, условно мультимедийную электронную презентацию можно назвать «вещью» и распространить принципы дизайна на ее формообразование.

Первая категория триады «функция» коррелирует с понятием «уровень стратегии» (обобщенная задача). «Конструкция» соответствует уровням а) «набора возможностей» (материала и способов обработки), б) «структуры» (организации и установления взаимозависимостей информационных блоков в пространстве), в) «компоновки» (организации информации на плоскости экрана). «Форма», на первый взгляд, аналогична «уровню поверхности».

Мультимедийная презентация предстает перед зрителем на плоскости экрана. В то же время, она представляет собой виртуальную многомерную структуру, пространственную конструкцию, пространственную форму. В целом, эта форма умозрительна. Она может быть представлена проектировщиком только путем отображения ее элементов, связанных гипертекстовыми отношениями, на поверхности экрана вследствие интерактивности. Поэтому художественная форма как «граница», действительно, соответствует «уровню поверхности» и создается средствами графического дизайна.

Мы рассматриваем целостную презентацию в качестве предмета утилитарно-художественного творчества. И если мы вслед за Ю.М. Лотманом заменим «дуализм формы и содержания... понятием идеи, реализующей себя в адекватной структуре и не существующей вне этой структуры» [6], то увидим, что художественная форма пре-

зентации как результат реализации содержания соответствует не только «уровню поверхности», но и «уровню структуры». Такая умозрительная художественная форма в каждый момент времени соприкасается с «границей, отделяющей структуру от внешней среды» одной лишь «гранью». Пользователь по этой грани «считывает» произведение. Следовательно, дизайнеру нужно так организовать цвето-графическую архитектуру, так «смонтировать» издание, чтобы по его структурным элементам – страницам – пользователь мог представить целое. Здесь проявляется сущностная связь гипертекстового издания с музейной экспозицией – «формой презентации... в виде искусственно созданной предметно-пространственной структуры» [7], в которой зритель, наблюдая части, получает представление о целом. Электронная презентация задействует выразительные средства экспозиционного искусства для создания образа целостного информационного пространства и выражения путей и способов взаимодействия с ним.

Художественное представление пространственной структуры мультимедийного произведения на плоскости экрана разворачивается во времени и реализуемо средствами киноискусства, поскольку осуществляется в монтаже страниц, в «дифференциальной смене кадров» [8]. В отличие от заданного течения кинопроизведений, действие во времени презентации развивается зрителем-читателем, который «меняет» кадры-страницы в выбранном порядке. Дизайнер предусматривает варианты этого развития и в соответствии с ними строит стилистическое единство кадров, каждый из которых может следовать за или перед любым другим. Помимо пространственно-временного монтажа, мультимедийной презентации доступны иные выразительные средства экранных искусств [3], в частности, внутрикадровое движение в реализации интерфейса. Выразительными средствами типографики осуществляется визуализация навигации и структуры страницы.

Вышеизложенные принципы формообразования мультимедийной презентации находят практическое воплощение при обучении студентов. В ходе курсового проектирования студенты осваивают закономерности, приемы и технологию мультимедийного дизайна, создавая электронные издания, которые посвящены различным аспектам обучения в вузе.

Преподавание строится на прохождении уровней проектирования и ведется итеративно. В рамках курса выполняются четыре задания: презентация авторских проектов, сайт-исследование, презентация учебной дисциплины и сайт студенческой группы. Итеративность преподавания заключается в циклическом прохождении уровней, причем каждое следующее задание характеризуется изменением практического назначения и художественной задачи презентации; усложнением структуры издания; увеличением спектра выразительных средств, экстраполированных на формирование мультимедийной презентации из смежных с ней видов искусства [4].

Практическое исполнение проектов реализуется на основе flash-, html-, dhtml- и css-технологий. Программирование усложняется параллельно с усложнением внутрисистемных функций электронной презентации: от осуществления навигации по страницам, сначала локального, потом сетевого, издания – до реализации сложной многофайловой конструкции и динамически генерируемого интерфейса страниц.