САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Факультет искусств

Направление 072500 «Дизайн»

Магистерская программа «Графический дизайн»

Морозов Евгений Дмитриевич

АВТОРЕФЕРАТ

Интерактивные мультимедиа как способ развития креативного сознания: визуальная новелла «О Подвигах и Землянике»

Выпускная квалификационная работа

Магистра дизайна

Научные руководители:

член Союза Художников

и Союза Дизайнеров Санкт-Петербурга,

старший преподаватель кафедры Дизайна

факультета Искусств СПбГУ

­Т.И. Минаева,

член ассоциаций Adobe Expert Professional,

Microsoft Professional System,

старший преподаватель кафедры Дизайна

факультета Искусств СПбГУ

И.А. Маховикова

Научный руководитель теоретической части:

­доктор философских наук,

профессор кафедры дизайна

факультета искусств СПбГУ

Г.Н. Лола

Рецензент:

Старший преподаватель кафедры информационных систем в искусстве и гуманитарных науках

Факультета Искусств СПбГУ
С.В. Швембергер

Санкт-Петербург,

2014

В настоящем исследовании рассматриваются современные представления о креативном мышлении, а также история и инструменты интерактивных мультимедиа.

 **Актуальность исследования**

Феномен креативного сознания не одно десятилетие занимает умы учёных, психологов и людей искусства. В то время как одни работают над исследованием его аспектов и классификацией характеристик, другие разрабатывают новые методики исследования и анализа явления, третьи же, опираясь на творческий интуитивный подход, стараются использовать его в искусстве.

Двадцатый век как никакой другой можно охарактеризовать стремительным ростом технологий, что позволило в совершенстве развиться новым формам творчества, медиумам искусства, таким, как фотография, кинематограф и впоследствии анимация. Они, в свою очередь, способствовали созданию совершенно новой культурной и интеллектуальной среды в мире всё ускоряющихся мыслительных процессов, открытого доступа к информации и непрестанно возрастающего интереса к скрытым, внутренним, под- и надсознательным процессам мышления. Двадцать первый век продолжил эту линию с новой энергией и всё возрастающей скоростью. Благодаря стремительному развитию технологий всё большее количество людей имеет перманентный доступ к обновляемой интерактивной информации, и эта ситуация неминуемо влияет на сами мыслительные процессы. Но привычки человечества отстают от развития технологий, и способы подачи информации часто оказываются устаревшими в новом стремительном мире, поэтому кажется целесообразным использовать новые медиа, в том числе интерактивную анимацию, для подачи таких привычных вечных ценностей, как гуманность и любознательность, а также для обучения и развития таких составляющих мышления, как креативность.

Разные учёные и исследователи определяют креативное (или творческое) мышление по-разному и, соответственно, делают разные выводы для своих целей. Нам также необходимо исследовать разные взгляды на вопрос и выбрать для себя наиболее подходящий, инструментальный, помогающий работать в рамках поставленных задач.

В то же время все исследователи выделяют в этом понятии определённые характеристики, или аспекты, его составляющие, и на некоторые из них воздействовать представляется более возможным, чем на другие. В таком случае более узким предметом исследования становятся уже эти характеристики с точки зрения возможности их развития посредством интерактивной анимационной игры. Кроме того, требует рассмотрения вопрос непосредственной возможности и меры влияния на определённые аспекты креативного мышления каким-либо образом, а также исследование существующих методик его развития.

В то же время важной частью проекта является выявление ключевых принципов анимации, как классической, так и современной, в том числе интерактивной, и способов её воздействия на зрителя, что в дальнейшем приводит к необходимости исследования вопроса техник, которые могут ей использоваться для развития креативного сознания. Кроме того, требует изучения проблема вовлечённости пользователя в интерактивный продукт — то, как игровая форма сама по себе влияет на творческие способности и гибкость восприятия.

Основным **объектом исследования** в проекте является креативное (также известное как творческое, латеральное или дивергентное) мышление или сознание. Оно изучается как феномен современной культурной ситуации, занимающий своё место в научных и публицистических трудах, а также в сознании человечества. Кроме того, ещё одним объектом для изучения является анимация как таковая, путь и история её развития и методов и приёмов, ей используемых.

**Предметом диссертации** можно назвать исследование способов и методов развития креативного сознания.

Таким образом, ключевой **целью** диссертации выступает исследование возможностей развития креативного сознания в современном мире с разных точек зрения и последующий их анализ и уточнение с целью применения в проектной работе. Для достижения поставленной цели предстаёт необходимым решить **ряд задач.**

**1.** Исследование феномена креативного сознания и его места в современной культурной и социальной среде.

**2.** Изучение анимации как таковой, её истории, развития и особенностей выразительного языка, а, кроме того, предоставляемых ею инструментов в достижении поставленной цели.

**3.** Выявление методов и техник, которыми владеет анимация, в том числе интерактивная, способных воздействовать на креативный потенциал (определённые аспекты творческого мышления).

**4.** Исследование такого новейшего направления, как интерактивная анимация и изучение возможностей, предоставляемых ею для развития творческого мышления.

**Методика исследования** включает в себя историко-культурологический и искусствоведческий методы. В работе также применяются формальный, стилистический и сравнительный анализ.

**Краткий обзор литературы**

Первым учёным, на чьи работы мы будем опираться, является Дж. Гилфорд и его обширный исследовательский труд «Три стороны интеллекта». В нём он подробно рассматривает свою концепцию модели структуры интеллекта, в которой нас интересует то, что он называет «способностями к дивергентному мышлению». Кроме того, мы будем использовать характеристики дивергентного мышления, предложенные им, для выявления наиболее важных для нашего проекта. Также мы будем опираться на концепцию креативности Богоявленской Д.Б., и её статью «Метод исследования интеллектуальной активности», в которой она утверждает отсутствие корреляции между интеллектом и креативностью, и приводит любопытные статистические данные о распределении количества пассивно, эвристически и креативно мыслящих детей в спецшколах разной направленности, которые окажутся полезными в нашем исследовании.

Интересной для нашей темы является концепция М. Воллаха и Н. Когана ("Modes of Thinking in Young Children"), в которой основное внимание уделяется игре и игровым методикам в исследовании креативности. Также полезной окажется «Теория инвестирования» Р. Стенберга, в которой он утверждает такие ключевые для нашего проекта характеристики креативности, как наличие толерантности к неопределённости, готовность идти на разумный риск, внутреннюю мотивацию, и, кроме того, указывает на обязательность творческой среды. Г. Линдсей, К. Халл и Р. Томпсон в книге «Творческое и критическое мышление» выделяют личностные черты, мешающие креативности, такие как склонность к конформизму, боязнь показаться смешным в суждениях, а также противодействие творческого и критического типов мышления, что является особо актуальным в нашем исследовании, потому что, как можно будет увидеть ниже, одним из решений поставленной задачи будет являться попытка временно подавить критическое мышление, вынеся на поверхность творческое.

В вопросах методологии особо инструментальны труды Э. де Боно, например, книга «Использование латерального мышления», в которой автор подробно и с практической точки зрения рассматривает особенности креативного сознания и предлагает методики его развития. Нужно отметить, что большая часть современных технологий в данной области опирается на его труды, поэтому выглядит целесообразным использовать их в данном исследовании.

В первой главе будут рассмотрены понятия креативного мышления и анимации независимо друг от друга, в целом, и роли, которые они играют в современной культурной среде. Таким образом, первый параграф первой главы будет посвящён креативному мышлению, а второй, соответственно, анимации.

Во второй главе основным предметом исследования оказываются уже непосредственно принципы и методы интерактивных мультимедиа, которые могут быть использованы для развития креативного сознания. В первом параграфе ставится вопрос послания, которое несёт визуальная новелла как и проблем, которые она решает, во втором же рассматриваются непосредственно инструменты, которые могут быть использованы в проекте. Третья глава полностью посвящена проекту и его разработке.

**Результаты исследования**

С точки зрения аудиовизуальных возможностей, интерактивные мультимедиа являются наиболее ярким проявлением экранного творчества, синтезирующим многие эстетические характеристики анимации, компьютерных игр и кино. Жанр мультимедиа обладает своей спецификой, обусловленной эстетической природой интерактивных художественных миров, особенностями их восприятия, выразительными возможностями мультимедиа, нелинейной драматургией, а также тесным взаимодействием творчества с передовыми компьютерными и информационно-коммуникационными технологиями.

В результате проведенного исследования были сформулированы утверждения, касающиеся интерактивных мультимедийных произведений, от которых отталкивалась дальнейшая разработка проекта в исследовании вопроса влияния визуальной новеллы на креативное сознание: интерактивное мультимедийное произведение представляет собой художественное целое, обладающее специфическими свойствами: драматургическим единством в сочетании с нелинейностью и интерактивностью повествования; межвидовым синтезом искусств; вариативностью пространства и времени в сюжете; монтажом фрагментов анимации и видео, смыслово, эмоционально, композиционно и ритмически организующим эти фрагменты; высокой эмоциональной и информационной насыщенностью кадра.

На основании исследования удалось выявить, что жанр визуальной новеллы обладает богатыми возможностями для развития креативного мышления и верное сочетание изобразительных (текст, графика, анимация) и звуковых элементов мультимедийной композиции, грамотная разработка способов интерактивного взаимодействия и удобный пользовательский интерфейс позволяют автору наиболее точно раскрыть идею мультимедийного произведения и воздействовать на полный перечень выделенных нами качеств креативного мышления.

**Практическая** значимость данного исследования состоит в том, что оно может быть использовано при создании проектов, основанных на креативных методологиях, а также использующих интерактивные мультимедиа технологии. Поставленная задача была решена в результате анализа инструментов, способствующих развитию креативного мышления, которыми обладают интерактивные мультимедиа и выполнении итогового интерактивного мультимедиа проекта.