

МУЛЬТМЕДЫЙНЫЯ СРОДКІ АДЛОСТРАВАННЯ ФАЛЬКЛОРНАГА МАТЭРЫЯЛУ

Фальклор (традыцыйная народная культура) - сукупнасць заснаваных на традыцыях этнічнай супольнасці ўтварэнняў, выяўленых групай або індывідамі і прызнаных у якасці адлюстравання спадзяванняў супольнасці, яго культурнай і сацыяльнай самабытнасці; фальклорныя ўзоры і каштоўнасці перадаюцца вусна, шляхам імітацыі ці іншымі спосабамі. Яго формы ўключаюць, у прыватнасці, мову, літаратуру, музыку, танцы, гульні, міфалогію, абрады, звычаі, рамёствы, архітэктуру і іншыя віды мастацкай творчасці [1]. Фальклор (праз сваю разнастайнасць) патрабуе сінергетычных, інтэграваных сродкаў прэзентацыі ў сучаснай інфармацыйнай прасторы. Такія тэхналогіі прапануе мультымедыя. Гэта зборнае паняцце, якое выкарыстоўваецца для азначэння:

- тэхналогіі, якая апісвае парадак функцыянавання і выкарыстання сродкаў апрацоўкі інфармацыі розных тыпаў;
- інфармацыйнага рэсурса, створанага на аснове тэхналогій апрацоўкі і прадстаўлення інфармацыі розных тыпаў;
- кампютарнага праграмнага забеспячэння, функцыянаванне якога звязана з апрацоўкай і прадстаўленнем інфармацыі розных тыпаў;
- кампютарнага апаратнага забеспячэння, з дапамогай якога становіцца магчымай праца з інфармацыйнай прасторы розных тыпаў;

асаблівага абагульняючага віда інфармацыі, адзінага аб'екта-кантэйнера, які аб'ядноўвае ў сабе розныя формы падання інфармацыі і яе апрацоўкі (тэкставай, аўдыяльнай, графічнай і відэа інфармацыі, а таксама спосаб інтэрактыўнага ўзаемадзеяння з ёй).

Сучасная этнаграфічная навука мае магчымасць пашырыць арсенал традыцыйных метадаў даследавання і асветы за кошт прыцягнення найноўшых мультымедыяных тэхналогій:

- для паляпшэння метадаў і формаў адлюстравання і ўключэння аб'ектаў нематэрыяльнай культурнай спадчыны ў інфармацыйную прастору інтэрнэт;
- для рашэння праблемы публікацыі назапашаных фальклорных запісаў, раней яшчэ не выдадзеных і не даступных для шырокага кола даследчыкаў;
- у адукацыі правільна распрацаваныя мультымедыя інфармацыя значна лепш, чым тэкставая, дапамагаюць пабудаванню дакладнай і эфектыўнай ментальнай мадэлі вывучаемай прадметнай вобласці.

Традыцыйныя спосабы адлюстравання фальклорных матэрыялаў аб'ядноўваюць у сабе некалькі самастойных відаў:

- тэкст - дакумент, які змяшчае візуальную інфармацыю на папяровым ці электронным носьбіце (песні, прыпеўкі, казкі, апісанні абрадаў і г.д.);
- кіно - візуальны або аўдыёвізуальны дакумент (фільм), створаны кінематаграфічным спосабам (гатоўныя мастацкія або дакументальныя фільмы, прысвечаныя беларускаму фальклору);
- фотадакумент - выяўленчы дакумент (фатаздымак), створаны фатаграфічным спосабам (фотасправаздачы, фотарэпартажы і г.д. на фальклорную тэматыку);
- фонадакумент - дакумент на аналагавым або лічбавым носьбіце, які змяшчае гукавую інфармацыю, зафіксаваную любой сістэмай гукапісу (фальклорныя песні, абрады, прыпеўкі, казкі і т.д.);
- відэафонаграма (відэаматэрыял) - дакумент, які змяшчае аўдыёвізуальную інфармацыю, зафіксаваную сродкамі любой сістэмы відэагукапісу (знятыя працоўны відэаматэрыял, відэакліпы, замалёўкі, праграмы на фальклорную тэматыку).

Вялікія тэхналагічныя магчымасці мультымедыя дазваляюць далучыць новыя спосабы адлюстравання фальклорнага матэрыялу:

- HTML-сайт - гіпертэкставы дакумент, які змяшчае разнастайную інфармацыю, зафіксаваную і апрацоўваемую вэб-тэхналогіямі;
- Flash-аб'ект - анімацыйны дакумент, які змяшчае аўдыёвізуальную інтэрактыўную інфармацыю, створаны сродкамі Flash-тэхналогій;
- трохмерная мадэль - мадэль, якая змяшчае трохмерны аб'ект ці сцэну з анімацыяй, створаная спецыялізаванымі праграмамі 3D-графікі і кампоўзінга.

HTML-сайт ствараецца на мове HTML ці ў асяроддзе CMS з дапамогай моў праграмавання, таксама магчыма выкарыстанне CSS і AJAX-тэхналогій. Асноўнай прасторай для размяшчэння такіх рэсурсаў з'яўляецца інтэрнэт (напрыклад, этнаграфічныя энцыклапедыі, тэматычныя рэсурсы, базы даных фальклорных архіваў, пошукавыя сервісы і т.д.).

Што тычыцца flash-аб'ектаў, то яны проста прыстасаваны для падання аб'ектаў нематэрыяльнай спадчыны. Flash-ролік можа быць асновай інтэрактыўнай мультымедыянай энцыклапедыі, мультыплікацыйнай анімацыі, навукальнай праграмы. Выдатным аб'ектам для стварэння мультымедыянага роліка з'яўляюцца абрады і святы, бо для адлюстравання спецыфікі гэтых формаў фальклору трэба выкарыстаць і тэкст, і графіку, і анімацыю, і гукавыя эфекты, і відэа.

Можна вылучыць наступныя перавагі выкарыстання flash-тэхналогій:

- удалы вектарны фармат, распрацаваным спецыяльна для ўжывання ў сетцы інтэрнэт, таму такая анімацыя займае адносна невялікі аб'ём;
- забеспячэнне інтэрактыўнага асяроддзя для мультымедыя. Акрамя хуткай змены колераў і формаў, тэхналогіі flash дазваляюць устаўляць у праект лічбавы малюнак або відэа, гук у mp3- або wav- фармаце, што дае магчымасць выкарыстаць, напрыклад, гутарку або фонавую музыку;
- вялікі выбар варыянтаў публікацыі фільмаў: flash можна выкарыстаць для стварэння ілюстрацый, ролікаў, прэзентацый, вэб-старонак і сайтаў, навучальных праграм.

Для стварэння трохмерных мадэляў і сцэн выкарыстоўваюцца спецыялізаваныя праграмы, трохмернае сканіраванне аб'ёмных праяглых прадметаў, стварэнне трохмерных мадэляў па фотаздымках і апісаннях. Гэта могуць быць трохмерныя мадэлі архітэктурных ансамбляў, сцэны народнага жыцця, святаў, мадэляванне харэаграфічнага матэрыялу і інш.

Віртуальная рэстаўрацыя і рэканструкцыя павінна рэалізоўвацца пры аптымальным спалучэнні навуковых ведаў, інтуітыўна-мастацкага мыслення і разумення магчымасцяў новых трохмерных тэхналогій. Гэтая праца можа прывесці да стварэння новага для мастацтвазнаўцаў і гісторыкаў напрамку, які можна ўмоўна назваць «віртуальным узнаўленнем помнікаў культуры». Кампютарная рэканструкцыя патрабуе ад этнографа не толькі традыцыйнага ведання прадмета, але і разумення магчымасцяў свайго новага «інструмента». Выканаўца мадэлі, праграміст, са свайго боку, таксама сутыкаецца з новымі для сябе праблемамі. Гэтыя дзве акалічнасці патрабуюць значных часовых выдаткаў на працэс узаемага навучання і набыцця новых навыкаў сумеснай працы.

Неабходна адзначыць, што адзін аб'ект гісторыка-культурнай спадчыны можа быць апісаны шэрагам 3D-мадэляў - мадэллю, якая характарызуе яго сучасны стан; 3D-мадэлямі, што адлюстроўваюць яго аблічча ў розных часовыя адрэзкі яго існавання; 3D-мадэлямі, якія адлюстроўваюць няздзейсненыя праектныя рашэнні або новыя прапановы па яго прыстасаванню або рэканструкцыі і інш.

Сферы ўжывання 3D-мадэляў: адукацыя і асвета, выкарыстанне ў паліграфіі і інтэрактыўным асяроддзе (інтэрнэт, кампютарныя гульні, відэаролікі, прэзентацыі) і інш. Адным з лепшых прыкладаў магчымасцей 3D-мадэлявання з'яўляецца рэсурс vizetta.com, які ўтрымлівае дваццаць аб'ектаў са спісу Сусветнай спадчыны UNESCO, на трэць створаны беларускімі 3D-мадэлерамі.

Студэнты спецыялізацыі «інфармацыйныя сістэмы ў культуры» таксама прымаюць актыўны ўдзел у стварэнні фальклорных і этнаграфічных беларускіх мультымедыйных рэсурсаў. За апошнія гады створаны наступныя рэсурсы:

- лічбаванне абраду «Купалле» і вучэбны фільм па відэазахопу аналагавага фальклорнага матэрыяла на прыкладзе абрада «Купалле»;
- электронная фальклорна-этнаграфічная HTML-энцыклапедыя «Жыццёвае кола чалавека: ад нараджэння да надмагільнага крыжа»;
- трохмерная мадэль інтэр'ера традыцыйнага беларускага жылля XIX стагоддзя і трохмерная мадэль-рэканструкцыя Лошыцкага парка;
- флэш-ролік «Калядныя абрады і спевы»;
- флэш-сайт «Віртуальны музей славянскіх абрадавых лялек «Чароўныя лялькі», асновай якога з'явілася пастаянная выстава беларускіх традыцыйных лялек, зробленых архаічным спосабам без нажніц і іголки, якая працуе ў ДOME-музеі Першага з'езду РСДРП.

Выкарыстанне мультымедыйных сродкаў адлюстравання фальклорнага матэрыялу вельмі актуальна ў адукацыйным працэсе, бо дае выкладчыку вялікія магчымасці пры правядзенні лекцыі, робіць яе больш займальнай, запамінальнай, маляўнічай, дазваляе па-новаму выкарыстаць тэкставую, гукавую і відэа часткі, убагачае метадычныя магчымасці, надае ёй сучасны ўзровень.

Ужо сёння можна вылучыць такія напрамкі ўжывання мультымедыя:

- праслухоўванне і аналіз фальклорных твораў;
- фіксацыя фальклорных твораў;
- вывучэнне гісторыі і тэорыі фальклорнага і этнаграфічнага матэрыялу, які адначасова падаецца ў выглядзе тэксту, аўдыёгучання, відэамалюнка;
- стварэнне ўласных фальклорных праграм і праектаў;
- атрыманне рознай фальклорнай і этнаграфічнай інфармацыі з выкарыстаннем сеткі інтэрнэт.

Сучасныя мультымедыйныя тэхналогіі адчыняюць новыя магчымасці ў адлюстраванні этнаграфічных і фальклорных матэрыялаў, даюць пачуццё «ўключанасці» ў багатую духоўную культурна-гістарычную спадчыну свайго народа.

Спіс літаратуры:

1. Рекомендация, принятая 15 октября 1989 г. во время работы 25-й сессии Генеральной конференции, посвященная проблематике комплексного сохранения фольклора. Международные нормативные акты ЮНЕСКО. - М., 1993.