

Демидова Мальвина Васильевна

**К ПРОБЛЕМЕ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ФОРМИРОВАНИЯ ЗВУКОВОЙ СРЕДЫ В ДИЗАЙНЕ  
МУЛЬТИМЕДИА**

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/1/2011/2/2.html](http://www.gramota.net/materials/1/2011/2/2.html)

Статья опубликована в авторской редакции и отражает точку зрения автора(ов) по рассматриваемому вопросу.

Источник

**Альманах современной науки и образования**

Тамбов: Грамота, 2011. № 2 (45). С. 10-14. ISSN 1993-5552.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/1.html](http://www.gramota.net/editions/1.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/1/2011/2/](http://www.gramota.net/materials/1/2011/2/)

**© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [almanac@gramota.net](mailto:almanac@gramota.net)

Единство этих двух аспектов и составляет содержания права на самоопределение и существо национального суверенитета. Позиция, что ставшим национальным меньшинством, народ не теряет право на самоопределение, разделяется многими авторами. Ю. Г. Барсегов пишет: «Независимо от того, каким образом был поставлен данный народ под власть государства - насилем или добровольно, он продолжает оставаться субъектом самоопределения, неотъемлемость и непогашаемость права народа на самоопределение связаны самой сутью этого права, с его характером, содержанием и правовой природой» [1, с. 24].

Этот подход находит свое воплощение соответствующих международно-правовых актах. Например, Декларация о принципах международного права 1970 года [2, с. 2-8] характеризует самоопределение как «неотъемлемое» право народа, а в тексте Заключительного акта Совещания в Хельсинки указывается, что это право принадлежит народам всегда.

В доктрине широко распространено мнение, что национальные меньшинства не имеют права на отделение. Ряд ученых-теоретиков допускают, что национальные меньшинства могут отделиться от суверенных государств лишь в крайних случаях, когда, например, в отношении них имеются случаи «систематического, грубого и массового» нарушения их прав. В этих случаях возникает необходимость не только заранее определить критерии таких нарушений, но и решить их в рамках международной организации.

Представители соответствующей группы имеют право требовать и получать поддержку в своем стремлении к независимости только в том случае, если могут доказать, что в обозримом будущем нет никаких перспектив того, что правительство будет представлять весь народ. Один лишь факт столкновений на этнической почве между большинством населения и меньшинством еще не означает, что существует намерение полностью или частично уничтожить эту группу как таковую. И даже если такое намерение есть, все равно необходимо доказать, что большинство населения несет большую ответственность за акты насилия по сравнению с меньшинством.

К сожалению, в наше время, когда насилие достигло огромных масштабов, на международном уровне нет механизма, к которому потерпевшая сторона могла бы прибегнуть с целью получения беспристрастного заключения.

#### Список литературы

1. Барсегов Ю. Г. Самоопределение и территориальная целостность. М., 1993.
2. Декларация о принципах международного права, касающихся дружественных отношений и сотрудничества в соответствии с Уставом Организации Объединенных Наций // Международное публичное право: сборник документов. М.: БЕК, 1996. Т. 1.
3. Права человека // Универсальные договоры. Нью-Йорк - Женева, 1994. Т. I. Ч. 1.
4. Резолюция ГА ООН. 1952. № 637 (VII).
5. СССР и международное сотрудничество // Универсальные договоры. Нью-Йорк - Женева, 1994. С. 292-320.
6. Тишков В. Народы и государство // Коммунист. № 1. С. 50-51.
7. Jennings I. W. The approach to self-government. London, 1956. P. 55-56.
8. Rigo Sureda A. The evolution of the right of self-determination: a study of United Nations practice. Leiden, 1967. P. 100.

УДК 004.032.6

Мальвина Васильевна Демидова

Санкт-Петербургский государственный университет культуры и искусств

#### К ПРОБЛЕМЕ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ФОРМИРОВАНИЯ ЗВУКОВОЙ СРЕДЫ В ДИЗАЙНЕ МУЛЬТИМЕДИА<sup>©</sup>

Связь звукового и визуального пространства неразрывна в окружающем мире. Так было всегда. И только к началу XX века в искусстве начали поднимать вопрос о конфликте визуального и звукового воплощения действительности в искусстве. Как показывает практика, процесс взаимодействия выразительных средств разных искусств происходит в различных областях дизайна и представляет не простое механическое взаимодействие элементов. В сфере мультимедиа, когда визуальная композиция соединяется со звуковой, дизайнеру по ходу проектирования приходится решать не только массу профессиональных задач, связанных непосредственно с дизайном, с созданием визуального образа, но и задаваться проблемами звука. Основные принципы решения визуально-звуковых композиций достаточно исследованы и известны в таких областях искусства как кино и телевидение. Технология записи голоса, различных шумов, музыки в настоящее время не представляет серьезных трудностей. Поэтому многие дизайнеры мультимедийных проектов каких-либо значительных проблем в вопросах звукового оформления своего проекта не видят.

Для них важно разработать понятную структуру, пользовательский сценарий подачи визуального и текстового содержания, а самое главное - найти идентичный, но всегда более яркий визуальный образ. В тексте можно рассказать и объяснить все. Найти понятный, красочный визуальный образ значительно труднее. Однако, и выбирая музыкальное или звуковое сопровождение к своему проекту нельзя забывать об их сильнейших выразительных свойствах, о самостоятельной звукозрительной образности. Иначе, если звуковое сопровождение включается на стадии завершения работы над визуальной композицией, дизайнер может столкнуться с проблемами нестыковки звукового сопровождения и визуального ряда.

Несмотря на то, что в настоящее время мы достаточно осведомлены о политической, религиозной и общественной жизни большого количества европейских и восточных стран, в студенческой практике, создавая визуально звуковые композиции молодое поколение дизайнеров, как правило, останавливает свой взгляд на внешнем антураже, декоративности «чужого», даже не пытаясь заглянуть за края экзотической маски. Очень часто в учебных мультимедийных проектах оригинальные образцы различных художественных культур, их европейские копии, отдельные декоративные визуальные и звуковые элементы произвольно сочетаются друг с другом, без достаточного учета их художественного контекста. Однако и в мультимедийном издании, как и в кино, важно уже на начальной стадии проектирования ставить для решения такие вопросы как: где, в каком разделе, в какой момент, с какой целью будут использоваться различные звуки, шумы или музыка, а также, какие именно звуки будут использоваться.

В отличие от искусств театра или кино, в которых проблемы формирования не только визуальной, но и звуковой среды давно и успешно решаются, составной частью любой мультимедийной системы является «интеллектуальный» интерфейс, что усложняет задачу. «Основными функциями интеллектуального интерфейса в мультимедийной системе являются обеспечение различных форм представления информации, выбор приемлемых способов организации диалога при взаимодействии с разнородными объектами. При этом ... настоящей победой в области взаимодействия человек-компьютер стала разработка графического интерфейса пользователя (GUI), который сегодня является стандартом систем мультимедиа» [1, с. 54]. Таким образом, возможности гипертехнологии повышают требования к постановке задач, связанных с созданием визуально-звуковой гармонии. Характерной чертой мультимедиа является интерактивность. Сильная сторона мультимедиа технологии состоит в умении наилучшим образом представить информацию, наилучшим в том смысле, что для каждого человека это индивидуально: для одних - это звук, для других текст, третьи лучше воспринимают зрительные данные [1]. Проектирование интерфейса мультимедийного издания, использующего в качестве интерактивных графические изображения предполагает свободу импровизации с всевозможными визуальными и звуковыми композиционными изменениями. Каким образом должно выстраиваться сочетание визуального образа со звуковым? В решении этого вопроса помогает сравнение выразительных визуальных и звуковых средств искусств разных стилей, например, европейского искусства. Знание общих композиционных принципов, таких как композиционные схемы, структура взаимодействия элементов композиционной формы, понимание фактуры, помогает избежать произвольного, необдуманного соединения визуального и звукового материалов в мультимедийном проекте, а также способствует решению других задач, связанных с включением звука в мультимедийный проект. Это задачи определения драматургической и композиционной функции звука, а также поиск соответствующих звуковых компонентов (музыки, звуков, шумов).

Современные технологии позволяют объединять самый разнообразный материал, который должен быть цельно представлен. В создании визуально-звуковой композиции мультимедийного издания можно руководствоваться следующими принципами проектирования, основанными на общих композиционных принципах визуального и звукового искусств. Вот они:

*Принцип целостного формообразования объекта* определяет структуру мультимедийного издания, общий характер взаимодействия основных разделов (частей композиционной формы). В зависимости от содержания на начальном этапе проектирования происходит распределение материала по разделам и определяется характер взаимосвязи и взаимодействия разделов между собой на содержательном, образном, функциональном и динамическом уровнях согласно требованиям к стилю проекта.

Например, стремление охватить многогранность окружающего мира определяет композиционные принципы построения произведений стиля Барокко. В композиции произведений Барокко нет единого логически завершенного действия, с ярко выраженной кульминацией сюжетной линии развития содержания. Главные средства организации композиционной формы - полифония, переключение внимания с развития одной темы, на другую. Динамика развития композиции произведений этого стиля закладывается в организации и соединении частей композиционной формы. Все эти особенности приводят к логичному выводу, что на стадии структурирования содержания материалов мультимедийного издания целесообразно остановить выбор на структуре, позволяющей задумывать свободные переходы в содержании. Такая структура может содержать ссылки на экраны, содержащие дополнительную, чуть отступающую от темы информацию. После ознакомления с ней можно вернуться и продолжить изучение материала данного раздела или перейти в другой. Такая структура мультимедийного издания позволяет раскрыть всевозможные аспекты какого либо предмета или явления, показать их с разных сторон.

Композиционные принципы построения произведений, свойственные стилю Классицизм, целесообразно учитывать при проектировании мультимедийных изданий, содержание которых должно быть представлено таким образом, чтобы в них создавался ясный, устойчивый, достоверный, основательный образ. Включение музыкального фрагмента должно подчеркнуть впечатление основательности. В такой структуре развитие сюжета целесообразно раскрывать на первом плане, как в живописи Классицизма или в солирующих голосах в музыке того же стиля, где фоновый план подчинен ведущему. Структура мультимедийного издания должна быть ясной, логичной, без сложных перекрестных ссылок между разделами, с присущей Классицизму четкой определенностью функций частей композиционной формы.

В мультимедийном издании, содержание которого позволяет использовать свободные переходы от одной темы к другой, не ограничиваться predetermined маршрутами, уже на стадии структурирования материала можно использовать выразительные приемы, свойственные стилю Романтизм. Знание композиционных особенностей произведений стиля Романтизм поможет удачно структурировать информацию, составить композиционный рассказ о каком-либо объекте, параллельно давая дополнительную информацию, характеризующую его, или имеющую к нему какое-либо отдаленное отношение, способное обогатить содержание. Известно, что в произведениях Романтизма композиционные элементы фона так же индивидуальны, как элементы основной темы, и привлекают такое же внимание зрителя.

Анализ произведений искусства начала XX века дает представление об огромном количестве вариантов компоновок разноплановой визуальной и звуковой информации в композиционном пространстве мультимедийного издания. При этом современные компьютерные технологии раскрывают широкие возможности для динамических преобразований самого пространства, например: расширения, свертывания, изменения точки зрения, варьирования отдельных элементов или групп элементов композиции.

*Принцип системной информативности* предусматривает проектное воплощение графического интерфейса, задающего стиль мультимедийному изданию и отражающего общую структуру содержания диска. Композиционный принцип организации интерфейса отражает композицию всего издания.

В экране компьютера, как правило, обозревается та часть композиции экрана, которая выделена в отдельном окне в данный момент. «Для мультимедийных систем наличие многооконного представления информации имеет важное значение, так как, с одной стороны, структурирует разнородную информацию на экране (каждая в своем окне), позволяет манипулировать и управлять ею (для каждой существует индивидуальный набор операций), а с другой стороны, обеспечивает целостное представление об объекте, представленном в различных информационных единицах. Так как существует система управления окнами - они могут закрываться, открываться, изменять размеры и местоположение, порядок представления, - то это позволяет и управлять представлением информации на экране в каждый момент времени» [Там же, с. 54-55]. Есть возможность скрыть один вид информации с тем, чтобы акцентировать внимание на других аспектах объекта или процесса, можно раскрыть максимум комплексной информации на экране, перестроить окна в заданном порядке, просмотреть развитие содержания в произвольно выбранной последовательности. То есть, многооконная технология позволяет организовать большой объем информации, допускает повышенную плотность информации на экране. Выбор приемлемых способов организации диалога при взаимодействии с разнородными объектами практически ничем не ограничивается и может предусматривать и диалог типа меню, и различные формы анкетно-форматного типа, и обмен сообщениями. Структурная и конструктивная композиционная схема взаимодействия разделов содержания мультимедийного издания может иметь достаточно свободную систему перекрестных ссылок. Все элементы могут одновременно присутствовать на экране, группируясь и выделяясь по ритму, тону, цвету, сообразно замыслу дизайнера, и раскрываться в свободной последовательности, в соответствии с выбором пользователя.

В структуре мультимедийного издания принцип системной информативности предусматривает согласование звуковой и визуальной системы подачи содержания. Это тип кодирования информации, динамический прием осуществления интерактивности элементов, а также динамика и время реализации смены информации на экране, в котором согласуется отношение передаваемого количества информации ко времени ее передачи.

*Принцип формализованного содержания* - проектирование ведется от внутренней структуры к внешней оболочке. Особенность внутренней структуры взаимодействия композиционных элементов влияет на общее решение связи разделов и функций интерактивных элементов как в композиции отдельного экрана, так и в общем характере сценария предъявления информации.

И последний, *принцип динамического развития* основан на особенности динамики предъявления и восприятия информации. Возможность динамичного предъявления информации влияет на композицию каждого отдельного экрана и определяет особенности композиционного формообразования мультимедийного издания в целом. Разные варианты преобразования графических элементов, осуществляющих переход на другой информационный уровень, следующий раздел документа предполагает разные формы раскрытия информации внутри этого уровня.

При этом, руководствуясь всеми этими принципами в процессе проектирования, следует помнить, что звук в мультимедиа является таким же составным элементом композиции, как текст, все виды графики, и видеоматериалы.

Опыт же специалистов в области звукоорежиссуры показывает, что «если звукозрительные образы не были записаны в сценарии, не появились в режиссерской разработке, вряд ли дальнейшие усилия позволят достигнуть гармонии экранного произведения - единства формы и содержания, стройности, согласованности элементов» [2, с. 56]. Таким образом, формулируя задачи проектирования визуально-звукового синтеза в мультимедийной композиции надо четко решить, какие функции в ней будет выполнять звук, найти его композиционное и смысловое место, определиться, какой по насыщенности должна быть его фактура, тембр и другие образные характеристики. Все эти характеристики должны органично соединиться с визуальным решением, которое в процессе проектирования будет также уточняться.

В композиции мультимедийного издания звук, как примета времени и места действия, может быть синхронным и несинхронным (фоновым). Звуковое сопровождение может использоваться в качестве нейтрального фона, не мешающего восприятию информации мультимедийного издания, или выбираться согласно характеристикам времени, стиля, места, передающим атмосферу содержания. Искусство кино дает примеры построения сцен и эпизодов, включающих звук как главный элемент драматургии. Они также часты в литературе и в театре. Звуковой лейтмотив - лейттема, лейтобраз являются одной из наиболее полных и интересных драматургических функций звука. «Представим себе элементарную ситуацию. В начале фильма мы видим человека, слышим его характерное покашливание или особенный скрип его обуви. Мы привыкаем к тому, что эти звуковые детали принадлежат определенному герою. Далее по ходу сюжета ... покашливание и скрип обуви периодически напоминают зрителю и героям фильма об этом человеке. Звук вызывает у них те или иные мысли и чувства. Предположим, чувство раздражения. Но вот однажды утром никто не услышал привычных покашливаний и скрипа ботинок. Оказалось, что их обладатель куда-то исчез. У соседей по квартире смешанное чувство: и радость и тревога - куда же исчез человек? Прошло время. Некоторые из жильцов квартиры разъехались по белу свету... И вдруг в совершенно неожиданном месте - тот же кашель и тот же скрип. Что будет дальше - можно нафантазировать сколько угодно. Ясно одно - в такой лейтобразной функции звук способен вести самостоятельную сюжетную линию на протяжении всего фильма» [3, с. 76]. В мультимедийном издании, звуковой лейтмотив, конечно, не напрямую в таком виде, как в кино может нести смысловую нагрузку, подготавливая пользователя к появлению новой, неожиданной информации. Он также может формировать необходимый эмоциональный фон, создавая условия для нужного качества восприятия информации. При этом несовпадение звука со смысловым содержанием визуальной композиции может создать звуковой «подтекст». Например, в кинематографе такой прием часто вводится осознанно, используя принцип контраста звука и изображения. Как в немом фильме благодаря продуманному монтажу столкновение двух кадров рождало новое представление, так в кино в споре звука с изображением, шумов с диалогом рождаются новые ассоциации и образы, не раскрытые ни в звуке, ни в изображении и словах, взятых в отдельности. Существующая сейчас техника записи звуков, их последующая перезапись дают творческую свободу в любом сочетании звука с визуальным материалом. Главное, чтобы это сочетание было продумано автором, дизайнером. Звук может вводиться в наиболее острый, решающий момент развития действия - это еще одна закономерность введения звука в драматургию визуальной композиции. Звук может брать на себя большую часть функций изображения. Он может служить созданию и подчеркиванию иллюзии движения. Такое его применение достаточно широко распространено и вполне закономерно в искусствах театра и кино. Вплетенный в композиционный диалог, драматургию раскрытия содержания, он может сделать яркой, эффектной всю подачу информации, как на сцене, так и на экране.

Используя часто понятие «звук» в настоящей статье, конечно под ним представляется и музыкальный (интонационно оформленный) звук, и различные шумы. При этом дизайнеру важно понимать различие, которое состоит в следующем: музыкальный звук, как правило, беспредметен, другие же звуки могут быть конкретны, связаны с тем или иным явлением природы или предметом. Решая, что выгоднее в той или иной ситуации - шумы или музыка, режиссеры говорят, что «не надо забывать, что возможен и третий вариант - шумо-музыка. Имеется в виду не шумоподражательная музыка и не простое сочетание музыки и шумов. Это новое формообразование, включающее в себя шумы, организованные ритмически, тембрально и тонально. Шумо-музыка - это конкретность звучания и эмоциональное обобщение.... Одно из достоинств шумо-музыки в том, что она уже своим присутствием исключает натуралистичность звука. Такой подход к звуковому решению ... фильмов был продиктован стремлением отойти от объективистского, нейтрально-натуралистического слышания событий, сделать их звучание образным. Музыкальные средства применяются чаще всего в самостоятельных шумовых композициях, не дублирующих изображение и диалог» [Там же, с. 90-91].

Приемы использования звуковых деталей и образов неисчерпаемы. Многие из них, первоначально найденные для кино, могут с успехом использоваться в формировании звуковой среды мультимедийной композиции. Какие-то приемы еще предстоит найти. Для дизайнера важно помнить о звуке как сильном выразительном средстве, обладающем своими чертами характера, ритма, фактуры, имеющего свою плотность заполнения пространства. Его нельзя недооценивать, включая в единую визуально-звуковую композицию. Сложность проблемы смысловой интерпретации звуковых сочетаний очевидна. Результаты исследований в области психологии восприятия музыкального искусства также показывают, что огромное разнообразие звукового и музыкального материала (а для дизайнера визуального материала), затрудняет быстрое, сознательное его восприятие и осмысление.

Однако необходимость решения этих задач приводит к появлению различных приемов. Так, в исследованиях по психологии восприятия музыки отмечают, что при прослушивании музыкальной информации важную роль опорных пунктов играют различного рода инварианты восприятия - мелодические, ритмические и другие [4]. В области дизайна такими инвариантами являются характерные линии, цвета, особенности выделения акцентов. Инварианты в музыке позволяют при большом многообразии музыки сохранять константность восприятия музыкальных тем при их варьировании и разработке. То же касается и огромного пространства самого разнообразного визуального материала. Поэтому решению дизайнерских задач в выборе звукового решения мультимедийной композиции должно способствовать знание общих композиционных принципов визуальных искусств и музыки, о которых говорилось выше. Таким образом, не только профессиональное владение современными технологиями, глубокое знание своего предмета, особенностей выразительных средств дизайна, но и знакомство со звуковой культурой, изучение истории и теории искусства музыки приобретает особую важность для дизайнера, специализирующегося в области проектирования мультимедийных изданий.

#### *Список литературы*

1. **Анисимова Н. С.** Мультимедиа-технологии в образовании: понятия, методы, средства: монография / под ред. Г. А. Бордовского. СПб.: Изд-во РГПУ им. А. И. Герцена, 2002. 89 с.
2. **Дворко Н. И.** Профессия - режиссер мультимедиа. СПб.: СПбГУП, 2004. 160 с.
3. **Закревский Ю. А.** Звуковой образ в фильме. Изд. 2-е, доп. и перераб. М.: Искусство, 1970. 127 с.
4. **Иванченко Г. В.** Психология восприятия музыки: подходы, проблемы, перспективы. М.: Смысл, 2001. 264 с.

УДК 93

*Дмитрий Васильевич Кандоба*  
*Санкт-Петербургский государственный университет*

#### ОРГАНЫ ГОСУДАРСТВЕННОЙ ВЛАСТИ НА ПЕРЕХОДНОМ ЭТАПЕ В 80-Е - НАЧ. 90-Х ГГ. XX В. ©

На формирование современного Российского государства оказали влияние предшествующие периоды нашей истории. Это касается и специфики власти. Потому так важно обозначить черты организации советской власти через выявление места исполнительной власти в системе государственных органов СССР и проследить за ее изменением на переходном этапе в 80-е - нач. 90-х гг. XX в. к современной России.

Сменив Российскую Империю, Советский Союз наравне с новациями вобрал много традиционного в рамках управления государством, пронеся эти черты сквозь весь XX век. И прежде чем изучать современный государственный механизм или отдельные ветви власти мы должны понять, что происходило с государством на предыдущем этапе. Немаловажным в этой связи видится понимание советской организации управления и как следствие понимание роли органов государственной власти в принятии важных решений.

Рассматривая Российскую Империю в контексте властных отношений, для нас интересна мысль С. А. Степанова о понятии «самодержавие», которое ученый не отождествляет с другим понятием - «самодержец» (автор говорит о кон. XIX - нач. XX вв.). Под первым следует понимать не только, а иногда и не столько царя, сколько госаппарат в лице 4-5 тысяч представителей высшей аристократии, чиновников и генералитета, обладавших огромными материальными возможностями и политическим влиянием [1, с. 120]. Данное утверждение показывает, что монархия в России - это не один государь, как может показаться на первый взгляд, а совокупность государственных чиновников, имевших влияние на принятие решений в государстве.

Напомним, государственный аппарат (механизм государства) - это система специальных органов, посредством которых осуществляется государственное управление. Одним из признаков механизма государства является чиновничий аппарат - как специфическая часть общества. Он состоит из особой группы людей, которая выделилась из общества, не совпадает с ним и для которой управление - основное занятие. Следует отметить, что постоянно занимаясь одним и тем же делом, человек или орган может быть склонен выходить за рамки своей компетенции. В управлении государством такое положение вещей также имеет место быть. Позже мы проследим как органы государственной власти в СССР осуществляли функции, которые конституция им не предоставляла.

С. Г. Кара-Мурза пишет в этой связи, что «Понять советский строй - это выиграть целую кампанию войны... Именно потому, что, поняв советский строй, люди очень быстро нащупают контуры нового проекта - и пробьют к нему туннель» [18, с. 6].