

Демидова Мальвина Васильевна

**ЗВУКОВОЙ ОБРАЗ ЖИВОПИСНЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ НАЧАЛА XVIII ВЕКА В ДИЗАЙНЕ МУЛЬТИМЕДИА**

Статья посвящена дизайну мультимедийных проектов, связанных с искусством живописи. Рассмотрены возможные линии проектных рассуждений дизайнера при поиске звукового решения мультимедийной композиции с учётом специфики живописных произведений начала XVIII века. Отмечено, что помимо эстетической звук выполняет функцию умножения содержательности информационных сообщений. Выявлены новые вопросы, последующее изучение которых должно способствовать формированию новых теорий в области мультимедийного дизайна.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/3/2017/11/10.html](http://www.gramota.net/materials/3/2017/11/10.html)

Источник

**Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики**

Тамбов: Грамота, 2017. № 11(85) С. 49-52. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/3.html](http://www.gramota.net/editions/3.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/3/2017/11/](http://www.gramota.net/materials/3/2017/11/)

**© 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: [hist@gramota.net](mailto:hist@gramota.net)

УДК 7.03; 7.038.3

**Искусствоведение**

*Статья посвящена дизайну мультимедийных проектов, связанных с искусством живописи. Рассмотрены возможные линии проектных рассуждений дизайнера при поиске звукового решения мультимедийной композиции с учётом специфики живописных произведений начала XVIII века. Отмечено, что помимо эстетической звук выполняет функцию умножения содержательности информационных сообщений. Выявлены новые вопросы, последующее изучение которых должно способствовать формированию новых теорий в области мультимедийного дизайна.*

*Ключевые слова и фразы:* дизайн; звук; живопись; визуально-звуковой синтез; технологическое искусство; мультимедийный проект; композиция; стиль.

**Демидова Мальвина Васильевна**, к. искусствоведения  
Санкт-Петербургский государственный институт культуры  
malvina.demidova@gmail.com

### **ЗВУКОВОЙ ОБРАЗ ЖИВОПИСНЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ НАЧАЛА XVIII ВЕКА В ДИЗАЙНЕ МУЛЬТИМЕДИА**

Дизайн мультимедиа – популярное направление профессиональной деятельности. Оно не перестаёт вызывать интерес и своими возможностями в использовании аудиовизуальных средств, и результатами в подаче и разработке новых форм информационных сообщений. Мультимедиа – мощные коммуникативные средства, активно используемые в разных областях науки, искусства, образования для популяризации накопленных обществом, человечеством знаний. Они способствуют разработке ярких, динамичных, легко запоминающихся сообщений, а также, что ещё более важно, – организации комфортной коммуникативной среды, созданию разнопланового виртуального пространства для изучения и освоения интересующих человека тем. Мультимедийные технологии – инновационная культурная среда, обладающая культуротворческим потенциалом, одним из неотъемлемых содержательных компонентов которой является звук.

Разные аспекты вопроса, связанные со звуком как одним из значимых составляющих мультимедийной композиции, входят в круг профессиональных интересов дизайнера. Например, знания общих композиционных принципов классической музыки и живописи определённого стиля и времени во многом могут способствовать выбору и правильной компьютерной обработке графических элементов, в том числе шрифтовых, цветовых соотношений, выстраиванию их взаимодействия и поиску интересной структурной и конструктивной организации материалов мультимедийного издания в целом. Принципы, составившие основу методики проектирования визуально-звуковой композиции мультимедийных изданий со смешанной и иерархической структурой, представлены в работе [10], основой которой стали фундаментальные исследования таких известных в области искусств, а также взаимодействия и синтеза искусств ученых, как: Р. Арнхейм [1; 2], В. В. Ванслов [4], Г. Вёльфлин [5; 6], Б. М. Галеев [8], Н. И. Дворко [9], А. Я. Зись [11], М. С. Каган [15], С. Т. Махлина [16], М. С. Старчеус [19], С. С. Скребков [17] и др.

Сегодня задачи по включению звука в мультимедийный проект расширяются. В последнее время растёт спрос на мультимедийные проекты, на первый взгляд, с простой линейной структурой, но более сложной образной визуально-звуковой структурой организации пространства и анимационной подачей содержания. Широко востребованным оказался такой жанр мультимедийного проекта, как «ожившие полотна». В 2012 году Санкт-Петербургский музей «Эрарта» провёл среди режиссёров, видеохудожников, студий анимации открытый конкурс по созданию работ в рамках проекта «Изоанимация» – название, по замыслу авторов, определяющее самостоятельный жанр современного искусства, материалом которого является живопись, а языком – киноискусство. Жанр, позволяющий «увести зрителя за рамки живописных произведений на территорию полноценной истории, где сама картина – только стоп-кадр, выхваченное мгновение» [13]. В 2015 году в Государственном музее изобразительных искусств им. А. С. Пушкина в Москве открылась выставка «Впечатления 2.0», представляющая произведения мастеров современного видеодарта: Б. Виолы, П. Гринуэя и др. [20]. В 2016 году Русский музей совместно с факультетом информационных технологий Санкт-Петербургского государственного института культуры, выпускающим дизайнеров-мультимедиа, осуществили проект «Ожившие полотна» [18].

Эти проекты ещё раз показывают важность владения искусством организации виртуального пространства посредством звуков наравне со знанием законов визуальной композиции.

Рассмотрим возможную линию проектных рассуждений дизайнера при поиске звукового решения мультимедийной композиции на тему одного из полотен живописи с целью выявления задач, которые решает дизайнер. Для примера проанализируем содержание одного живописного полотна, остановив выбор на картине начала XVIII века. В дальнейшем анализ можно будет продолжить на примере произведений следующих эпох. А сейчас – XVIII век. Время переломное для России, когда совершались большие преобразования в общественной, экономической, культурной жизни нашей страны. «Портрет Анны Петровны и Елизаветы Петровны» (1717 г.) художника Луи Каравака – произведение кисти выдающегося мастера эпохи барокко,

жившего и работавшего в то время в России. Произведение интересно тем, что, созданное в непростое для страны время, отличается мастерством исполнения и техникой живописи, легкостью созданного в нем настроения и тем, что «наполнено» музыкой, которая не слышна, но чувствуется, ощущается на подсознательном уровне. Вполне можно представить, какими выразительными технологическими эффектами можно усилить царящее в нем настроение. Если следовать логике, что произведение выполнено живописцем европейского уровня, блестяще владеющим композиционными принципами и выразительными средствами стиля рококо (более изящного продолжения стиля барокко), а на картине изображены царствующие, аристократические особы, то музыкальные произведения стоит выбирать столь же утонченные, созданные европейскими композиторами того же стиля: Марена Марэ, Жана-Батиста Люлли, Арканджело Корелли, Луиджи Боккери-ни. В мультимедийных композициях, выполненных на тему произведений из коллекций музея, как правило, использовались фрагменты произведений классической музыки. В рассматриваемом примере музыка названных композиторов, безусловно, поможет высветить образ присутствующих в картине героинь, подчеркнуть царящее в ней легкое, игривое настроение и позволит усилить его при создании визуально-звуковой композиции. Однако, помимо создания настроения, немаловажная задача, которая может решаться с помощью звука, – умножение содержательности информационного сообщения.

Посредством включения в композицию мультимедийных проектов музыкального/звукового сопровождения, находя варианты, дизайнер представляет зрителю совершенно разное содержание, создавая пространство, которое меняет не только настроение, но и рождает огромное полотно оттенков чувств восприятия. Звук может быть связан напрямую с изображением, в данном примере с образами Анны Петровны и Елизаветы Петровны, или связан опосредованно. Как одно изображение (часть его) может создать непредсказуемый ряд объектов в воображении зрителя, так и музыка может вызвать в воображении самостоятельный ряд ассоциативных образов. Что в этой ситуации главное – звук или изображение – не всегда очевидно. Но звук несет дополнительную информацию о времени, атмосфере художественного произведения и может существенно обогатить представление образа времени, фрагмент которого запечатлен в выбранном произведении.

Атмосфера времени для дизайнера – ключевое понятие, заставляющее задуматься не только над тем, как разработать сценарий визуального развития событий, но и над тем, какими звуками, и не только музыкальными, наполнить пространство мультимедийной композиции. «Ожившее полотно» может стать не просто музыкой для глаз, а насыщенным сообщением, информация которого передается не только последовательным изложением сюжета, а всеми выразительными и композиционными средствами, которые задействованы при его создании. Изучая произведение нового технологического искусства, созданного дизайнером на материале классической живописи и музыки, человек не только изучает его содержание, получая удовольствие от созерцания, но также формирует эстетический вкус. Правильное дизайнерское решение определяет эффективность коммуникативного процесса.

Результат изучения звукового портрета времени, в котором запечатлены героини живописной картины, может значительно изменить первоначальный замысел дизайнера, который на первый взгляд казался очевидным. Для этого надо внимательнее изучить историю того, как складывалась звуковая атмосфера той эпохи, какие звуки, тембры, обертона символичны для него. Стоит определить, какой звук, музыкальный фрагмент и выразительное средство обработки звука более важны в создании гармоничной мультимедийной визуально-звуковой композиции, какая информация с ходу воспринимается человеком. И наконец, какими звуками можно дополнить информационное звуковое пространство произведения, чтобы создать содержательное сообщение.

XVIII век ознаменован реформами Петра Великого, стремительным развитием экономической и культурной жизни России, сближением русской и европейской культур. «Безусловное преобладание в России начала XVIII века общих процессов становления музыкальной культуры являлось в большей мере итогом внутривнутриполитических усилий, предпринимаемых властью, нежели всплеском общего интереса к переменам» [14, с. 359]. Практическое развитие отечественной музыки, как и сама музыкальная жизнь в первой половине XVIII века, которой уделялось большое государственное внимание, обрело формы сложного многомерного процесса слияния традиционного и нового, рождающие причудливые сочетания рационального и иррационального. На смену привычному восприятию музыки как неотъемлемой составляющей преимущественно литургических богослужений пришло понимание того, что она может занять достойное место в многообразии светских форм повседневного музыкального общения. Изменялась отечественная культура праздника. Сохранялись православные религиозные праздники и фольклорные обряды, при этом одновременно и достаточно активно в придворной жизни складывался оживленный цикл годовых празднеств, определяемый важнейшими для всего государства событиями: победами над противником на тот момент в Полтавском сражении, окончанием Северной войны, заключением мира. Начал складываться отечественный контингент полковых музыкантов, участие которого в ритуальных действиях и концертной жизни российских столиц со временем становилось все более значимым и ощутимым. То есть наряду с музыкой европейских композиторов, которая задавала тон, звуковую атмосферу времени определяла музыка военных оркестров. Фрагменты их репертуара, а также инструментальные тембры трубы, гобоя, флейты, литавр как звуковые символы времени должны войти в звуковую полифонию выразительных средств мультимедийного проекта, обогатив их палитру, способствующую созданию насыщенного колорита звукового портрета эпохи.

Примечательно, что начальными шагами Петра I к формированию музыкальных служб для дальнейшего использования в отечественном военно-музыкальном быту принято считать захват в ходе Полтавского сражения в плен военных музыкантов противника – иностранных трубачей, гобоистов, флейтистов, «литаврщиков»

и др., а также большое количество трофейных инструментов. С этих времен, как свидетельствуют историки, стало обязательным требование содержать при полках «немецких хоров гобоистов, капельмейстеров» и каждому из них «придавать для обучения определенное количество русских солдатских детей» [Там же, с. 367].

Необходимо отметить, так как это может быть важным для передачи образа времени, что армейские «капеллы», внедренные Петром в повседневную войсковую жизнь, прижились в усадебно-помещичьей среде в виде ансамблей так называемой столовой или охотничьей музыки и стали одной из устойчивых черт российской инструментально-оркестровой культуры XVIII века в целом. «Особую значимость этим инструментальным произведениям придало их неожиданно устойчивое соединение с весьма органичной вокальной традицией отечественной музыки той эпохи – с многообразными кантами. Документальные описания многочисленных выступлений таких капелл уже в 1720-е гг. зафиксировали и ставшую тогда же весьма характерной для русского быта картину, когда “во время обеда сперва раздавались трубы и литавры, потом являлась инструментальная, а наконец, и вокальная музыка, исполняемая княжескими певчими”» [Там же]. Такой «вокальной музыкой» стал знаковый для российской музыкальной истории переходного периода XVII-XVIII вв. жанр канта.

Представленные в городском быту России в первой половине XVIII века вокально-инструментальные жанры переполнены музыкальной символикой, новой для своего времени, с его военными и гражданскими ритуалами и начавшейся великосветской дворцовой бальной и концертной жизнью. Эту насыщенную звуковую среду необходимо грамотно осветить, обыграть в мультимедийном произведении. Принцип полифонической фактуры музыкальных произведений, характерный для барокко, положенный в основу звукового решения мультимедийной композиции, позволит свободно объединить разный звуковой материал: от звука гобоев и литавр до фрагментов канта в вокальном исполнении. Знание композиционных принципов, характерных описываемой эпохе, безусловно, будет способствовать успешной разработке целостной формы мультимедийного проекта, выбору выразительных средств, схемы сценария и структуры взаимодействия элементов композиции, выстраиванию логики рассуждений. Использование музыкальной символики той эпохи существенно дополнит общее содержание мультимедийного проекта информацией, которой нет в живописном полотне и сложно добавить в визуальное решение.

Таким образом, на примере одного произведения живописи начала XVIII века была рассмотрена возможная линия проектных рассуждений дизайнера при поиске звукового решения мультимедийной композиции на тему одного из полотен живописи. Было показано, что, помимо оживления образа музыки посредством синтеза визуальных и звуковых выразительных средств, немаловажная задача, которая может решаться с помощью звука, – умножение содержательности информационного сообщения. Наряду с фрагментами классической музыки, использование разнообразных звуковых составляющих, звуковых символов выбранного исторического периода усилит информационное, коммуникативное и эмоциональное воздействие мультимедийного проекта. Грамотно подобранные звуки XVIII века, которые не слышны в «Портрете Анны Петровны и Елизаветы Петровны», могут стать услышанными в мультимедийном проекте и зазвучать, осветив картину дополнительными красками, раскрыв разные грани содержания не только картины, но и образа эпохи в целом. При этом высветился ряд задач, которые потребуют последующего решения в подобных проектах. Звуковое поле, воспринимаемое и воссоздаваемое дизайнером на чувственном уровне, обладает физическими характеристиками, акустическими особенностями, также содержащими важные информационные составляющие. Изучение физических и акустических свойств звукового поля также должно войти в профессиональную область изучения дизайнера.

Современному дизайнеру мультимедиа в настоящее время необходимо ориентироваться в целом спектре научных дисциплин из области музыки – инструментоведении, акустике, электроакустике, программировании, а возможно и приборостроении, что является новой постановкой задачи для дизайнера. Очевидно, что дизайнеру мультимедиа на сегодняшний день в этих дисциплинах необходимо не только ориентироваться, но определить им место в структуре научных исследований для совершенствования специальных знаний в области дизайна мультимедиа, а шире – в области коммуникативного дизайна. Поднятые вопросы и последующее их изучение должны способствовать формированию направлений исследований и новых теорий в области современного дизайна.

#### *Список источников*

1. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. М.: Прогресс, 1974. 392 с.
2. Арнхейм Р. Кино как искусство. М.: Изд-во иностр. лит., 1960. 206 с.
3. Баранова Т. К проблеме композиции в музыке и живописи Возрождения // Эволюционные процессы музыкального мышления: сб. науч. тр. Л., 1986. С. 42-54.
4. Ванслов В. В. Изобразительное искусство и музыка: очерки. Л.: Художник РСФСР, 1983. 233 с.
5. Вёльфлин Г. Основные понятия истории искусств: проблемы эволюции стиля в новом искусстве. СПб.: Мифрил, 1994. 427 с.
6. Вёльфлин Г. Ренессанс и барокко. СПб.: Азбука-классика, 2004. 288 с.
7. Визер В. В. Взаимосвязь выразительных средств вокальной музыки и живописи: лекция-пособие для художников. Тула: Гриф и К, 2002. 80 с.
8. Галеев Б. М. Содружество чувств и синтез искусств. М.: Знание, 1982. 63 с.
9. Дворко Н. И. Профессия – режиссер мультимедиа. СПб.: СПбГУП, 2004. 160 с.
10. Демидова М. В. Проектирование визуально-звуковой композиции в дизайне мультимедиа: автореф. дисс. ... к искусствоведению. СПб., 2006. 22 с.

11. Зись А. Я. Теоретические предпосылки синтеза искусств // Взаимодействие и синтез искусств: сб. ст. Л., 1978. С. 5-20.
12. Иванов В. И. Эмоциональное и рациональное в восприятии художника // Философские проблемы культуры и искусства: сб. науч. тр. М., 1986. С. 131-141.
13. **Изоанимация** [Электронный ресурс]. URL: <https://www.erarta.com/ru/museum/projects/detail/8aa774ed-061b-11e2-beae-8920284aa333/> (дата обращения: 29.09.2017).
14. Ильина Т. В. Русский XVIII век: изобразительное искусство и музыка: пособие для вузов. М.: Дрофа, 2004. 512 с.
15. Каган М. С. Музыка в мире искусств. СПб.: Ut, 1996. 232 с.
16. Махлина С. Т. Язык искусства в контексте культуры. СПб.: СПбГАК, 1995. 216 с.
17. Скребков С. С. Художественные принципы музыкальных стилей. М.: Музыка, 1973. 448 с.
18. **Совместный проект «Ожившие полотна»** [Электронный ресурс]. URL: <http://hello-museum.ru/медиаресурсы/анимированные-картины/> (дата обращения: 29.09.2017).
19. Старчеус М. С. Об инвариантных механизмах музыкального восприятия // Восприятие музыки: сб. ст. М., 1980. С. 167-177.
20. **Шишко О. В.** Впечатления 2.0 [Электронный ресурс]. URL: <http://www.arts-museum.ru/events/archive/2015/impressions/> (дата обращения: 29.09.2017).
21. Якимович А. Генрих Вёльфлин и др. // Вёльфлин Г. Ренессанс и барокко. СПб.: Азбука-классика, 2004. С. 9-47.

#### ACOUSTIC IMAGE OF PICTORIAL WORKS OF THE BEGINNING OF THE XVIII CENTURY IN MULTI-MEDIA DESIGN

**Demidova Mal'vina Vasil'evna**, Ph. D. in Art Criticism  
*Saint Petersburg State Institute of Culture and Arts*  
*malvina.demidova@gmail.com*

The article considers the design of multi-media projects associated with pictorial art. The author examines designer's speculations when developing acoustic solution of multi-media composition considering the specificity of pictorial works of the beginning of the XVIII century. It is shown that apart from esthetic function the sound also increases the content-richness of information messages. The paper identifies new research areas the further studies of which will promote the formation of new theories in the sphere of multi-media design.

*Key words and phrases:* design; sound; painting; visual-acoustic synthesis; technological art; multi-media project; composition; style.

УДК 124.5

#### **Философские науки**

*В статье представлен анализ креативных пространств города как источников возникновения новых социальных практик взаимодействия горожан, способствующих развитию культурных стратегий проведения свободного времени в рамках определенного сообщества, субкультуры. В работе приведена характеристика квеста как нового вида досуговых практик современных городов и оценка его влияния на личность современного горожанина. Результатом исследования является социально-философская концептуализация позитивных характеристик квеста как креативной формы досуговой практики молодых горожан.*

*Ключевые слова и фразы:* досуг; досуговые практики; досуговые ценности горожанина; квест; креативное пространство; культурное пространство города; феномен «скуки»; ценностные ориентации горожанина.

**Ермакова Лариса Ивановна**, д. филос. н., профессор  
**Суховская Дарья Николаевна**, к. филос. н.  
*Пятигорский государственный университет*  
*miano@pglu.ru; Daria.sukhovskaya@yahoo.com*

#### АНАЛИЗ ВЛИЯНИЯ НОВЫХ ДОСУГОВЫХ ПРАКТИК КРЕАТИВНЫХ ПРОСТРАНСТВ НА ФОРМИРОВАНИЕ ЦЕННОСТНЫХ ОРИЕНТАЦИЙ ГОРОЖАНИНА

*Публикация подготовлена в рамках поддержанного РФФИ научного проекта № 16-33-00035.*

Исследование возникающих в обществе социальных трансформаций и формирования новой социальной реальности, в том числе и культуры досуга современного человека, – одна из актуальных задач социальной философии. Новые социальные практики, изменения в формах и способах взаимодействия между людьми оказываются в фокусе интереса современных философов. Многие аспекты конструирования новой социальной реальности предстали в хронотопе города, так как в его творческой среде формируются пространства, способствующие возникновению новых социальных практик взаимодействия горожан, развитию культурных стратегий проведения свободного времени в рамках определенного сообщества, субкультуры.

В социально-философском аспекте рассмотрения наиболее важным становится подчеркивание тех целей и ценностных ориентиров, которыми руководствуется человек при выстраивании собственного видения досуга наряду с изучением влияния новых досуговых практик города на формирование ценностей личности.