

Демидова Мальвина Васильевна

ПАРТИТУРА ДИЗАЙНЕРА МУЛЬТИМЕДИА: ГРАФИЧЕСКИЕ КОМПОЗИЦИОННЫЕ СХЕМЫ В РЕШЕНИИ ЗАДАЧ СОЗДАНИЯ ВИЗУАЛЬНО-ЗВУКОВОГО СИНТЕЗА

В статье рассматриваются современные графические формы записи музыки, созданные композиторами в результате экспериментов с композицией и звуковой нотацией в середине XX - начале XXI в. Современные музыкальные партитуры интересны для исследования как пример графического метода фиксации и разработки композиции, развивающейся во времени. Абстрактно-рисованные структуры мультимедийных произведений также могут представлять самостоятельную ценность как своеобразные партитуры мультимедийных дизайн-проектов.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2017/12-5/16.html

Источник

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

Тамбов: Грамота, 2017. № 12(86): в 5-ти ч. Ч. 5. С. 62-67. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2017/12-5/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: hist@gramota.net

3. **Филатов С. Б., Лункин Р. Н.** Статистика российской религиозности: магия цифр и неоднозначная реальность // Социологические исследования. 2005. № 4. С. 35-45.
4. **Яблоков И. Н.** Религиоведение: учебное пособие. М.: Гардарики, 2004. 317 с.
5. https://ru.wikipedia.org/wiki/Религия_в_России#Общее_число_верующих (дата обращения: 05.12.2017).

THE RUSSIAN ORTHODOX CHURCH: BETWEEN RELIGIOUS FAITH AND SOCIAL INSTITUTION

Grechishnikova Nina Petrovna, Ph. D. in Philosophy, Associate Professor
Grechishnikov Sergei Egorovich, Ph. D. in Philosophy, Associate Professor
Bauman Moscow State Technical University
nina-grech@yandex.ru

The article considers the discussion topic of the religion role in the development of the modern Russian ideology. The authors dwell on the problem of determining its spiritual and moral basis. A comparative analysis of the main denominations is carried out on the criterion of their correspondence to the processes of social transformation. The notion “religious diversification” is introduced. The authors explain the reasons for the strengthening of the Russian Orthodox Church as an ideological actor. Particular emphasis is placed on the fact that at present the fulfillment of its functions by the religion at the level of the society as a whole is impossible outside the established religious social institutions.

Key words and phrases: religion; orthodoxy; spiritual values; social institution; social ideology; religious diversification.

УДК 7.01; 7.012

Искусствоведение

В статье рассматриваются современные графические формы записи музыки, созданные композиторами в результате экспериментов с композицией и звуковой нотацией в середине XX – начале XXI в. Современные музыкальные партитуры интересны для исследования как пример графического метода фиксации и разработки композиции, развивающейся во времени. Абстрактно-рисованные структуры мультимедийных произведений также могут представлять самостоятельную ценность как своеобразные партитуры мультимедийных дизайн-проектов.

Ключевые слова и фразы: дизайн; мультимедиа; музыка; композиция; стиль.

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

ПАРТИТУРА ДИЗАЙНЕРА МУЛЬТИМЕДИА: ГРАФИЧЕСКИЕ КОМПОЗИЦИОННЫЕ СХЕМЫ В РЕШЕНИИ ЗАДАЧ СОЗДАНИЯ ВИЗУАЛЬНО-ЗВУКОВОГО СИНТЕЗА

В настоящее время одним из востребованных в дизайне является мультимедийное направление. С помощью современных технологий создаются яркие, легко воспринимаемые информационные сообщения. Средствами подвижной анимированной графики, со звуковым сопровождением, с использованием видеофрагмента могут быть представлены различные материалы: художественные, познавательные, образовательные, рекламные и научные – результаты научных исследований, описывающие разные динамические процессы и сложные объекты [4]. Спектр композиционных задач дизайнера при создании мультимедийных презентаций с линейной и разветвленной структурой достаточно широк и разнообразен: от логично выстроенного сценария, точного расположения элементов на экране, согласно выбранной композиционной схеме, до выбора ракурса, освещения, способа обработки изображения, контура формы, выбора динамики, темпа и ритма появления объекта, его трансформации и развития. Все эти преобразования, как правило, происходят с музыкальным или звуковым сопровождением. Одной из задач дизайнера мультимедиа является гармоничное соединение визуального и звукового материалов, создание визуально-звукового синтеза элементов выразительных средств их обработки, способствующих раскрытию образа и содержания мультимедийного произведения.

Вопросы, связанные с музыкальным искусством, со звуком как одним из значимых составляющих мультимедийной композиции, с течением времени не теряют актуальности. Взаимодействию выразительных визуальных и звуковых средств, синтезу искусств посвящены фундаментальные исследования таких ярких представителей кинематографа, как С. М. Эйзенштейн [15; 16], и ученых, таких как: В. В. Ванслов [2], Б. М. Галеев [3], А. Я. Зись [7], М. С. Каган [8], Н. И. Дворко [5], С. Т. Махлина [9], Т. Баранова [1], М. С. Скребкова-Филатова [13]. Однако появление новых форм аудиовизуальных произведений требует постоянного переосмысления накопленных знаний с целью разработки новых подходов к созданию синтезированных произведений в области мультимедийного дизайна [10; 12].

Динамичное развитие информационных технологий и, как следствие, умножение разнообразия форм коммуникации повышают требования к качеству мультимедийных проектов, осуществляющих коммуникативную функцию. Поиска новых композиционных решений мультимедийных произведений, базирующихся, как правило, на принципах формообразования графического дизайна, становится недостаточно. На каждом

этапе обновления технологий приходится заново переосмысливать принципы и методы создания дизайн-проекта мультимедиа. Помимо профессионального уровня владения навыками использования графических и анимационных средств и знаний современных технологий, в каждом новом проекте в задачи дизайнера часто входит освоение достаточно большого объема новой информации, которую на начальном этапе надо систематизировать и фиксировать. Желательно зафиксировать ярко, наглядно, эмоционально. Чем сложнее проект и больше он наполнен информацией разного вида, тем чаще дизайнеру приходится совершенствовать методы проектирования, в том числе искать наиболее удобные, четкие, быстро считываемые способы графической фиксации, отражающие принципы развития и взаимодействия визуальных и звуковых (вербальных, шумовых или музыкальных) тематических линий, согласования всех элементов мультимедийной композиции.

Графические способы фиксации идеи на начальном этапе проектирования должны способствовать решению конкретных задач: выстраиванию возможной «цепочки» рассуждений, схематичной иллюстрации структуры взаимодействия разнообразных визуального и звукового материалов, представлению понятного алгоритма переключения внимания с одного вида информации на другой, охвату всей формы подачи материалов в целом. При этом разработки только стоп-кадров сценария не всегда достаточно, поскольку в них, как правило, закрепляется развитие только визуального материала. Для уточнения визуальных и звуковых спецэффектов, более детального продумывания конструктивного динамичного появления текста, видео, изображения необходимо дополнительное внесение заметок, уточнений. Решению сходных задач, например в проектировании анимационных произведений (мультипликации), способствует разработка тактовых листов, являющихся своего рода планом для согласования коллективной работы аниматоров и специалистов по созданию и редактированию звукового сопровождения (координированию музыкально-звуковых и визуальных анимационных эффектов). Они могут напоминать нотный стан или могут разрабатываться в виде таблицы. Их назначение – фиксация всех задуманных изменений, которые должны произойти в развивающейся во времени композиции. Но есть более непосредственная, творческая и в то же время достаточно точная форма фиксации развития временной композиции, которую можно увидеть в примерах музыкальной графической нотации середины XX века. Несколько примеров такой нотной записи – результатов творческой деятельности композитора, – с одной стороны, и руководство для исполнителя – с другой стороны, предлагается рассмотреть.

Примером достаточно простой, удобной, легко считываемой является графическая запись скрипичной пьесы российского композитора Дмитрия Курляндского (Рис. 1). В ней «отчетливо видно, как к пятилинейному нотному стану добавляются еще несколько отдельных добавочных станов, отвечающие за игру на колках, игру дровком смычка по корпусу инструмента, игру ближе к колку (за левой рукой), тэппинг (легкий удар пальцами левой руки по струнам на грифе), определенную струну, игру за подставкой» [14]. Удобство такого подхода в информировании исполнителя о том, как должен исполняться конкретный фрагмент, очевидно не только для музыканта. Вся дополнительная информация по «спецэффектам» присутствует, но не усложняет видения и понимания развития основной темы.

prePositions
per violino solo
to Anastasia Kozlova
Dmitri Kourliandski

Рисунок 1. Дмитрий Курляндский, *PrePositions*, издательство Editions Jobert

Другой пример показывает, как в новой форме нотной записи автор отказывается от четкой фиксации на нотном стане высоты звука, предлагая исполнять музыкальную тему, следуя некоей диаграмме, руководствуясь своей интуицией, импровизировать. Это можно увидеть в нотации пьесы современного композитора Испании Жоана Арнау Памьеса «[5(bt)_6(db)]_second» для бас-тромбона и контрабаса (Рис. 2).

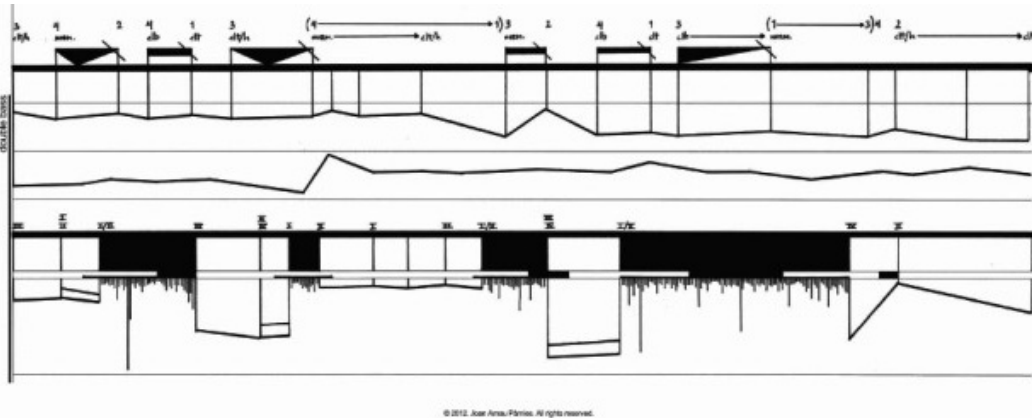


Рисунок 2. Жоан Арнау Памьес – [5(bt)_6(db)]_second

В результате поисков авангардно настроенных музыкантов и художников, для которых принципиально важна творческая свобода выбора материала, композиционной структуры и техники исполнения произведения, в искусстве возникали и возникают новые формы. Примером таких форм в музыке середины и второй половины XX столетия стала модульная форма. Она сложилась на основе алеаторики – композиционной техники, при которой главным формирующим началом в процессе творчества и исполнительства становится принцип случайности. С середины XX века в музыке «сочинения, облеченные в модульную форму, обычно записаны с помощью особого рода нотации, когда все секции или блоки пространственно отделены друг от друга, что подчеркивает их независимость и свободный порядок следования» [11].

Одними из интересных примеров для дизайнера представляются модульные формы нотной записи композитора Леона Шелдовского, поклонника музыки Арнольда Шенберга и творчества Эдгара Вареза [17]. Графическое изображение его произведения “Acting, 1972” (Рис. 3) воспринимается не как нотная запись музыкального сочинения, а скорее как информационная схема развития и взаимодействия тематических линий в рамках сложного произведения.

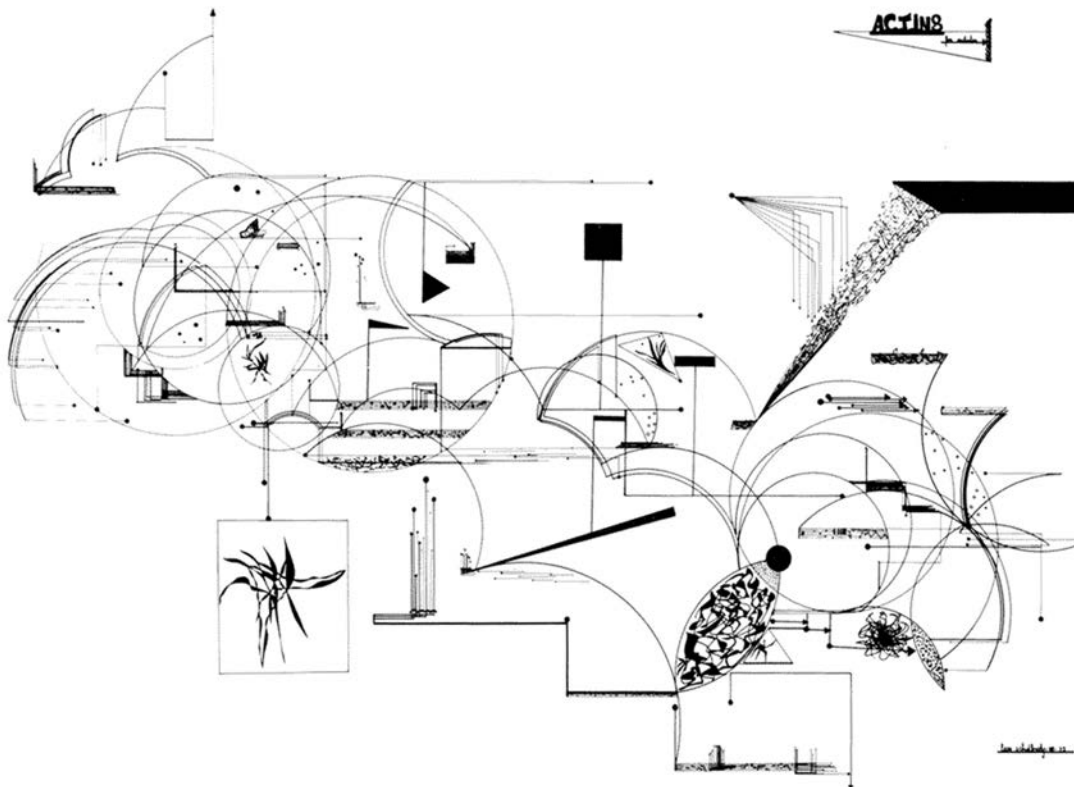


Рисунок 3. Леон Шелдовский. “Acting, 1972”

В своем творчестве Шелдовский экспериментировал с различными тональными понятиями (атональными, алеаторическими, графическими обозначениями), активно использовал последовательные техники, всегда зная, что музыка наполнена более глубоким смыслом, выходящим за пределы абсолютного искусства, помогающим человеку в поиске своего пути. На сегодняшний день такой схемой, как партитура “Acting, 1972” (Рис. 3) или “Momentum, 1973” (Рис. 4), может быть представлена форма и структура не только музыкального произведения, но и мультимедийного проекта. В “Acting, 1972” в ритме полуокружностей наблюдается то одновременное, то повторяющееся развитие близких по содержанию звуковых тем, которые переходят из одного пространства в другое, наполняясь новыми оттенками, фактурами, но не изменяют своей траектории развития.

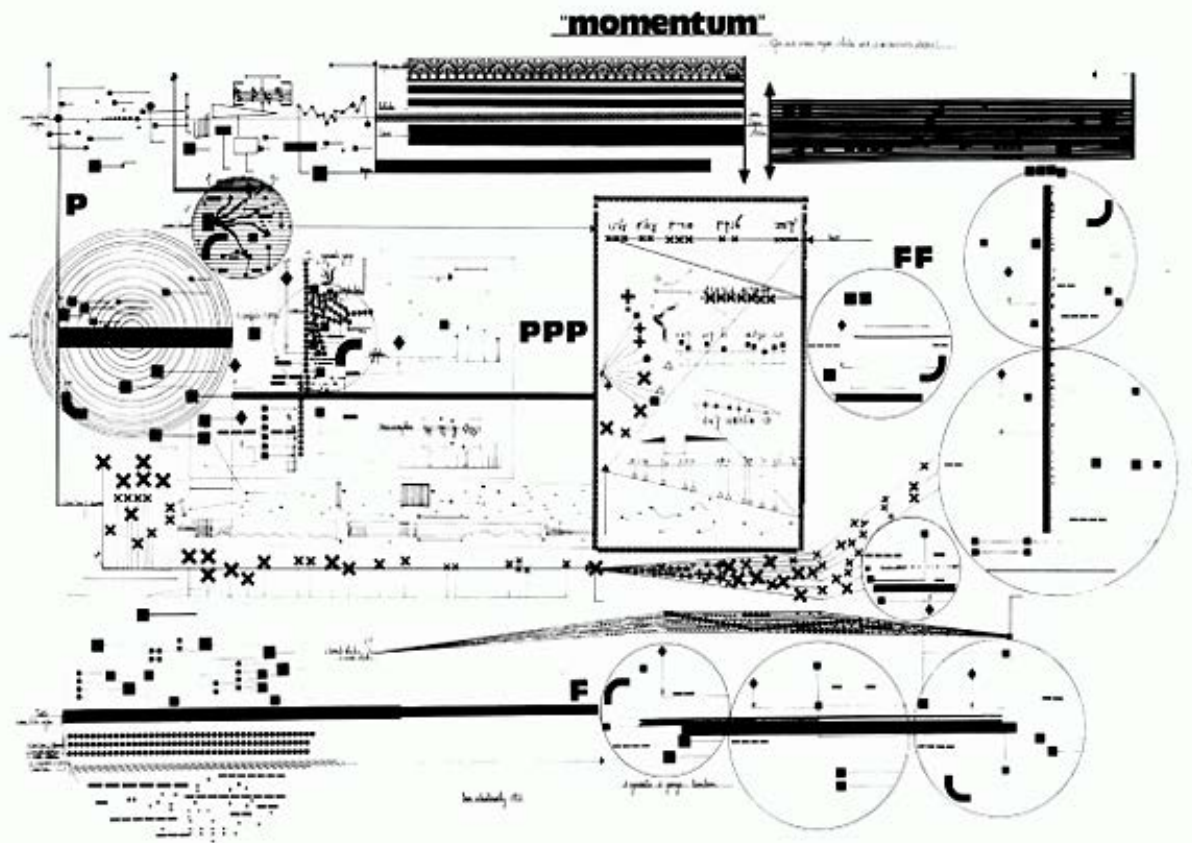


Рисунок 4. Леон Шелдовский. “Momentum, 1973”

Подобные графические приемы, схематично отражающие структуру, динамичный принцип взаимодействия разных материалов и форм их подачи, а также эффектные приемы объединения всех компонентов произведения, не так активно используются мультимедийными дизайнерами, как отрисовка сценария по стоп-кадрам с более-менее подробным текстовым описанием. При этом нотационная запись содержания произведения, так по-разному разрабатываемая композиторами начиная с середины XX века, дает интересные примеры достаточно детальной разработки творческой идеи на образном уровне. С помощью аналогичных линий, графических символов, фактур, цветовых пятен возможно на формальном уровне зафиксировать структуру взаимодействия не только звуковых, но и визуальных элементов мультимедийной композиции. Например, модульную графическую структуру “Momentum, 1973” можно переработать, используя выделенные круглые и прямоугольные модули пространства для условной и в то же время детальной графической фиксации идеи, с детализированным уточнением выразительных приемов, использования спецэффектов в реализации фрагментов или законченных разделов мультимедийной композиции.

Надо отметить, что и современные мультимедийные проекты по структуре и сценарию уже не так строго выстраиваются, как, например, десять лет назад. Для них также вполне может оказаться характерным произвольное количество частей или разделов, которые могут согласно изменению постановки задач добавляться или сокращаться, просматриваться в свободном, выбранном пользователем порядке. Также в разных разделах возможно свободное соединение разного вида материалов: видео, звука и разнообразной графики. Разрабатывая мультимедийные презентации, дизайнеры стремятся не только к тому, чтобы они выполняли прикладную функцию донесения информации до выбранной целевой аудитории. Наряду с другими решаются задачи, направленные на достижение результата качества исполнения композиционной формы, при котором мультимедийные дизайн-проекты становились бы произведениями искусства: концептуальными, с ясно читаемыми сюжетными линиями, выраженными интересными, не усложняющими содержание выразительными приемами. И если все части проекта могут представлять самостоятельные модули формы, которые выполнят самостоятельные функции и которые можно менять местам, то уже на начальном этапе проектирования

необходимо не просто схематично фиксировать структуру взаимодействия основных тематических линий мультимедийного сообщения, а наглядно обозначать использование выразительных средств, технологических спецэффектов и, возможно, другую информацию.

Интерес к формам нотной записи, расширяющим представление о способах фиксации музыкального текста, имеет свою предысторию. Аналогичные условные графические формы, более простые, передающие основные принципы взаимодействия элементов композиции музыкальных и живописных произведений, были разработаны для ведения проектной работы по созданию визуально-звукового синтеза в дизайне мультимедиа [6]. Двух линий, расположенных одна над другой, как на линейке нотного стана, было достаточно для обозначения принципа взаимодействия главного элемента с фоном или мелодии с сопровождением. Так, в схемах (Рис. 5, 6) представлены принципы взаимодействия элементов и тематических линий, направленность развития музыкальной мысли, отсутствие чётких причинно-следственных связей композиционной формы.



Рисунок 5. Структура взаимодействия элементов и частей композиционной формы в произведениях барокко

С помощью таких условных обозначений можно передать основной принцип композиции, например барочной сюиты, форма которой строится на следовании друг за другом сравнительно самостоятельных частей. Форма как музыкального, так и мультимедийного произведения может задумываться, основываясь на линейной и нелинейной структуре раскрытия содержания, т.е. свободном соединении частей композиционной формы. Аналогично можно зафиксировать принцип взаимодействия композиционных элементов в произведениях авангарда XX века.



Рисунок 6. Структура взаимодействия элементов и частей композиционной формы в произведениях авангарда XX века

Подобные условные обозначения с использованием цвета и разных графических трактовок линий удобно использовать как рабочий композиционный план распределения тематического материала в структуре мультимедийного произведения. Они позволяют объединять материал в свободной форме, не придерживаясь принципа чётко-структурированной последовательной подачи информации, и представлять графический образ сложного многосоставного информационного сообщения целостно. Изучение примеров современной музыкальной графической нотации позволяет переосмыслить разработанные ранее схемы, увидеть новую стадию их совершенствования и использования. Тем самым условные обозначения, фиксируя каркас идеи подачи содержания, могут и должны способствовать раскрепощению творческой фантазии в процессе проектирования и разработки мультимедийного произведения.

В инструментальных средствах дизайнера мультимедиа, в компьютерных редакторах для обработки графических изображений (например *Adobe Photoshop*) или редактировании видео и динамических изображений (*Adobe After Effects*) объекты композиции, как правило, размещаются на разных слоях. Работа со слоями позволяет каждый элемент, объект композиции как обрабатывать по отдельности (свободно менять цвет, фактуру, корректировать контур объектов), так и видеть их месторасположение в общем композиционном пространстве, смещать их относительно центра и друг друга, выбирать режимы смешивания объектов с фоном и между собой. В итоге в окне рисунка виден результат обработанного изображения – общее композиционное решение, а на панели, отображающей слои, – объекты, расположенные как на линейке нотного стана снизу вверх или как в живописном произведении, имеющие привязку к своему композиционному плану. Внизу фон, над фоном – элемент ближнего композиционного плана. При этом композиция мультимедийного сообщения, подобно музыкальному произведению, раскрывается во времени. Глаз зрителя наблюдает за расположением визуальных форм, расстановкой акцентов в пространстве экрана, которые сменяются, перемещаются в процессе раскрытия содержания. Для передачи образа, создания настроения, переключения внимания с одного блока информации на другой дизайнером могут задумываться разные переходы, сопровождаемые разными визуальными и звуковыми спецэффектами. Все эти информационные акценты и сопровождающие их эффекты удобнее отображать в структурной схеме, в эскизах, в «партитуре» разрабатываемого мультимедийного проекта уже на начальном этапе проектирования. Таким образом, современные формы записи музыки, развивающиеся со времени появления новой нотации середины XX века, интересны для исследования как пример графического метода фиксирования или, используя формулировку дизайнера, проектирования звуковой композиции. Двух линий, как в схеме, представленной на Рис. 5., может оказаться недостаточно. Графический метод проектирования, основанный на условном изображении элементов и их взаимодействии в композиционном пространстве, с усложнением творческих задач требует постоянного совершенствования.

Примеры новой записи музыкальных произведений середины XX и начала XXI в. представляют, как можно детализировать схему подачи замысла, сохранив при этом ясность представления развития и трансформации композиционной формы и содержания. Показывают, как в современной нотной записи может фиксироваться

не только высота, порядок следования, но и другие аспекты звуков, влияющие на конечное воспроизведение и восприятие звукового пространства произведения в целом. Аналогичные или несколько другие виды записи должны сопровождать процесс проектирования и разработки мультимедийного произведения. Это должны быть собственные графические партитуры, позволяющие дать целостное представление не только о том, какие виды информации (видео-, графической, звуковой, шрифтовой) включены в проект, какую функцию выполняют и как трансформируются в определённый момент времени, но и о том, какие технологические ресурсы должны быть подключены и какие спецэффекты задуманы, а самое главное, какой образ должен быть создан в пространстве экрана, какую он должен вызвать эмоцию у зрителя. Партитура дизайнера мультимедиа – определение, наиболее точно выражающее содержание таких схематичных структур.

Всматриваясь в разные формы нотной записи, найденные композиторами приемы графической фиксации музыкальной идеи и содержания, можно убедиться, что схемы современной графической нотации универсальны. Сопоставляя их относительно схем, разработанных ранее для ведения проектной работы по созданию визуально-звукового синтеза, можно говорить о том, что работу по использованию их в проектной практике на этапе обучения, на этапе самостоятельной разработки проектов или работы в небольшом коллективе стоит продолжать. Схемы, согласно новому материалу, следует развивать и использовать на начальном этапе проектирования.

Как результат графического метода проектирования более сложные, чем разработанные ранее схемы, абстрактно-рисованные партитуры мультимедийных произведений могут представлять самостоятельную ценность для планирования и разработки дизайн-проектов мультимедиа. Перефразируя известную фразу о том, что «искусство бесполезно, но его бесполезность необходима», можно сказать, что создание абстрактной графической партитуры мультимедийного проекта может быть бесполезно, но его бесполезность также необходима. Наглядно проработанные визуальные структурные схемы, как изобразительные произведения, графические варианты визуально-звукового мультимедийного произведения, могут представить самостоятельную ценность для последующего анализа и исследования не только графического метода проектирования, но и его результата – своеобразного графического произведения искусства, созданного дизайнером мультимедиа в процессе работы.

Список источников

1. Баранова Т. К проблеме композиции в музыке и живописи Возрождения // Эволюционные процессы музыкального мышления: сб. науч. тр. / отв. ред. А. Л. Порфирьева. Л., 1986. С. 42-54.
2. Ванслов В. В. Изобразительное искусство и музыка: очерки. Л.: Художник РСФСР, 1983. 233 с.
3. Галеев Б. М. Сродство чувств и синтез искусств. М.: Знание, 1982. 63 с.
4. Горбунов-Посадов М. М., Ролдугин Д. С., Слепенков М. И., Тузов И. В. Анимация и видео в научной публикации [Электронный ресурс]. URL: <http://library.keldysh.ru/preprint.asp?id=2014-104> (дата обращения: 29.09.2017).
5. Дворко Н. И. Профессия – режиссер мультимедиа. СПб.: СПбГУП, 2004. 160 с.
6. Демидова М. В. Проектирование визуально-звуковой композиции в дизайне мультимедиа: автореф. дисс. ... к искусствоведению. СПб., 2006. 21 с.
7. Зись А. Я. Теоретические предпосылки синтеза искусств // Взаимодействие и синтез искусств: сб. ст. / под ред. Д. Д. Благой. Л., 1978. С. 5-20.
8. Каган М. С. Музыка в мире искусств. СПб.: Ут, 1996. 232 с.
9. Махлина С. Т. Язык искусства в контексте культуры. СПб.: СПбГАК, 1995. 216 с.
10. Пархаев Г. О. Принципы и методы художественного проектирования шрифтовых текстильных композиций: автореф. дисс. ... к искусствоведению. М., 2009. 22 с.
11. Переверзева М. В. Модульная форма в музыке и метод ее анализа [Электронный ресурс] // Журнал общества теории музыки. 2013. № 1. URL: <http://journal-otmroo.ru/sites/journal-otmroo.ru/files/Pereverzeva.pdf> (дата обращения: 29.09.2017).
12. Садов А. К. Принципы и методы проектирования рекламного образа промышленного изделия: автореф. дисс. ... к искусствоведению. М., 2010. 18 с.
13. Скребкова-Филатова М. С. Фактура в музыке: художественные возможности, структура, функции. М.: Музыка, 1985. 285 с.
14. Сэ Хёнг Ким. Проблема нотации в современной музыке [Электронный ресурс]. URL: <http://musicnews.kz/problems-notatsii-v-sovremennoj-muzyke/> (дата обращения: 29.09.2017).
15. Эйзенштейн С. М. Вертикальный монтаж // Эйзенштейн С. М. Избранные произведения: в 6-ти т. М., 1964. Т. 2. С. 189-268.
16. Эйзенштейн С. М. Монтаж. 1938 // Эйзенштейн С. М. Избранные произведения: в 6-ти т. М., 1964. Т. 2. С. 156-188.
17. Leon Schidlowsky [Электронный ресурс] // Free Social Encyclopedia for the World. URL: <https://alchetron.com/Leon-Schidlowsky> (дата обращения: 29.09.2017).

SCORE OF THE MULTIMEDIA DESIGNER: GRAPHIC COMPOSITIONAL SCHEMES IN SOLVING PROBLEMS OF CREATING VISUAL-SOUND SYNTHESIS

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

The article considers modern graphic forms of music recording created by composers as a result of experiments with composition and sound notation in the middle of the XX and at beginning of the XXI century. Modern musical scores are interesting for the research as an example of a graphic method of fixing and developing a composition evolving in time. Abstract-drawn structures of multimedia works can also be of independent value as original scores of multimedia design projects.

Key words and phrases: design; multimedia; music; composition; style.