

**ОСНОВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ МУЛЬТИМЕДИА
КАК ОБЛАСТИ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТВОРЧЕСТВА
В ОТЕЧЕСТВЕННОЙ НАУКЕ**

Статья посвящена исследованию основных направлений изучения и описания в литературных источниках мультимедиа как области художественного творчества. Показаны проблемы в изучении данной области в научной среде, направления, в которых работают отечественные специалисты. В статье представлены задачи, которые необходимо выполнить для многостороннего изучения мультимедиа, которое позволило бы правильно применять данную технологию с точки зрения ее художественной составляющей.

Ключевые слова: мультимедиа, художественное творчество, искусство, технологии, графика.

V. Bobrov

**MAIN TRENDS IN THE RUSSIAN RESEARCH OF MULTIMEDIA
AS A SPHERE OF ARTISTIC CREATIVITY**

The main trends of the research of multimedia as the area of artistic creativity are described based on the Russian literature sources, and the objectives of the complex study of multimedia are identified. It is argued that the multi-sided studies of multimedia would allow to apply this technology properly from the point of its artistic component.

Keywords: multimedia, artistic creation, art, technology, graphics.

Обращаясь к проблеме исследования мультимедиа как области художественного творчества, следует отметить ее относительную малоизученность. Работ, посвященных мультимедиа в целом, достаточно много, но значительная их часть имеет сугубо технологическую направленность.

Среди аспектов этой проблемы можно выделить:

1. Изучение технологий мультимедиа и их описание.
2. Конкретные сферы применения мультимедиа в искусстве, науке, образовании и т. д.
3. Исследования в области восприятия произведений, созданных с использованием мультимедийных технологий.

А. Шменк, А. Вэтьен, Р. Кете в 1997 году совместно выпустили одну из первых российских книг «Мультимедиа и виртуальные миры» [10]. Ее значение неопределимо, но она, по сути, является справочной, а

не научной. Книга вышла на заре зарождения массового использования компьютеров в России. Авторы книги сделали прогноз о том, что через несколько лет кино или телевидение по сравнению с возможностями компьютеров покажутся нам такими же устаревшими, как чудом сохранившийся дедушкин граммофон с пластинками в сопоставлении с современным проигрывателем компакт-дисков.

Исследователи подчеркивают, что времена, когда на экранах компьютеров появлялись лишь мигающие зеленые или янтарно-желтые цифры и буквы, давно прошли. В 1997 году возможности компьютеров представлялись почти безграничными — в распоряжении пользователя оказались цвет, звук и трехмерное изображение. В вычислительной технике произошел колоссальный прогресс: всего за несколько лет в тысячи раз увеличились скорость вычислений и емкость запоминающих устройств,

что расширило и область применения компьютеров. Средства мультимедиа оказались чрезвычайно полезными в процессе освоения самых разных отраслей знания.

Авторы в своей книге дают множество справочных материалов и примеров использования «современной» компьютерной техники, но, не имея доступа к самым последним технологиям, отталкиваются в своих рассуждениях от возможностей стандартных и распространенных компьютеров.

Работа петербургского журналиста В. Леонтьева «Мультимедиа. Фото, видео и звук на компьютере» [5] представляет уникальный справочник, содержащий информацию о том, как работать с аудиовизуальной информацией на компьютере. Дан подробный обзор по обработке фотографий, по конвертации видео любого формата, по созданию и записи образов DVD-видео для бытовых проигрывателей, по компиляции отдельных фрагментов в единый ролик. Отдельно представлены методы обработки звука.

Помимо подобных изданий выпущено огромное количество сборников, излагающих различные сведения об аппаратных средствах мультимедиа, множество книг по тематике мультимедиа посвящено настройке и обзору новых программных продуктов (А. К. Гуляев [2], А. Варакин [1], И. Фролов [7] и т. д.).

Кроме этого, было выпущено значительное количество учебников по работе с различными программами (Photoshop, Windows, Office и т. д.). Следует отметить, что в этих изданиях почти никогда не идет речь о том, что же именно собой представляет мультимедиа, во многих изданиях отсутствует даже простое определение этого слова. Данные учебники представлены не только в печатном, но и в электронном виде. Достаточно часто к подобным изданиям в комплекте идет мультимедийный обучающий диск или другой носитель данных, так как само

изучение мультимедиа только в теории практически невозможно.

По проблемам, связанным с исследованием мультимедиа технологий выпускается также множество периодических изданий [11]. Как правило, такие издания, как и учебники по мультимедиа технологиям несут «новостную» информацию. Обучающие издания периодической литературы по мультимедиа технологиям в России развиты несущественно [12].

К исследованию мультимедиа неоднократно обращалась Н. И. Дворко, рассматривая различные аспекты художественного творчества в контексте мультимедийных технологий. В частности, в ее работах была обоснована необходимость формирования специальности режиссера-мультимедиа, интегрирующей в единое целое технологическую и собственно творческую составляющие.

В одной из первых книг по рассматриваемой проблеме — «Мультимедиа: творчество, техника, технология» [3] — представлена попытка исследования закономерностей художественного творчества в интерактивном мультимедиа, использующем новейшие достижения компьютерных технологий. Книга написана Н. И. Дворко в соавторстве с Я. Иоскевичем и В. Позным. Авторы опираются на конкретные примеры из опыта создания интерактивных мультимедиа — от сетевых проектов и компьютерных игр до экспериментальных художественных произведений.

Проблему восприятия и воздействия мультимедиа-технологий на все слои общества рассматривал только А. В. Крапивенко [5] в книге «Технологии мультимедиа и восприятие ощущений», которая вышла в 2009 году. В работе подробно рассмотрены различные аспекты воздействия технологий мультимедиа на восприятие информации органами чувств человека.

На основе физиологических, психологических, культурологических, физических и информационных концепций объяснены

эффекты восприятия, описаны различные способы компьютерного воздействия на ощущения пользователя, даны практические рекомендации для разработчиков систем виртуальной реальности, мультимедиа-приложений и соответствующего периферийного оборудования.

В последнее десятилетие авторы обращаются к различным ракурсам рассматриваемой темы. Например, в статье «Психологико-педагогические особенности использования мультимедиа в среднем образовании» [8] (разработка Российского университета дружбы народов, 2006 год) подробно раскрываются следующие аспекты:

А. Общие основы мультимедиа.

Б. Многозначность самого понятия «мультимедиа».

В. Развитие мультимедийных технологий.

Отдельно разбираются преимущества и недостатки мультимедиа в обучении школьников, технологические и программные средства, общая информативность

предлагаемых мультимедийных продуктов в среднем образовании. Заметим, что подобные статьи появляются нечасто и потому представляют отдельную ценность для проблематики исследования мультимедийных технологий.

Таким образом, проблематика использования мультимедиа-технологий в области художественного творчества находится в начальной стадии своего развития (если рассматривать работы отечественных авторов). На сегодняшний день в России не существует крупных разработок в области мультимедийных технологий. Само их изучение не представлялось важным в 80–90-х годах XX века. Впрочем, в XXI веке благодаря массовому распространению мультимедиа в России стал постепенно развиваться институт изучения данного направления научной мысли. Она требует детального анализа и большего количества литературных трудов, учитывая стремительное развитие этой области и ее объективные перспективы.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Варакин А. С.* AutoCAD 2006. М.: Диалектика 2006.
2. *Гультияев А. К.* Macromedia HomeSite 5.0. Инструмент подготовки web-публикаций. М.: Корона-Принт, 2007.
3. *Дворко Н. И., Иоскевич Я. Б., Познин В. Ф.* Мультимедиа: творчество, техника, технология. СПб.: СПбГУП, 2005.
4. *Дворко Н. И.* Профессия — режиссер мультимедиа. СПб.: СПбГУП, 2003.
5. *Крапивенко А. В.* Технологии мультимедиа и восприятие ощущений. М.: Бином, 2009.
6. *Леонтьев В.* Мультимедиа. Фото, видео и звук на компьютере. М.: Олма Медиа Групп, 2009.
7. *Музыченко В. Л., Андреев О. Ю.* Самоучитель компьютерной графики. М.: Триумф, 2007.
8. *Савченко Н. А.* Использование мультимедиа-технологий в общем и среднем образовании. М.: РУДН, 2006.
9. *Фролов И. К., Перельгин В. А., Самойлов Е. Э.* Разработка, дизайн, программирование и раскрутка web-сайта. М.: Триумф, 2009.
10. *Шменк А., Вэтьен А., Кете Р.* Мультимедиа и виртуальные миры. М.: Слово, 1997.
11. CHIP CD. Компьютерра, Цифровое фото. М., 2010.
12. Digital photo. Мастерская. М.: Digital photo, 2010. № 5, 6, 7.

REFERENCES

1. *Varakin A. S.* AutoCAD 2006. M.: Dialektika, 2006.
2. *Gul'tjaev A. K.* Macromedia HomeSite 5.0. Instrument podgotovki web-publikacij. M.: Korona-Print, 2007.

-
3. Dvorko N. I., Ioskevich Ja. B., Poznin V. F. Mul'timedia: tvorchestvo, tehnika, tehnologija. SPb.: SPbGUP, 2005.
 4. Dvorko N. I. Professija — rezhisser mul'timedia. SPb.: SPbGUP, 2003.
 5. Krapivenko A. V. Tehnologii mul'timedia i vosprijatie oschuschenij. M.: Binom, 2009.
 6. Leont'ev V. Mul'timedia. Foto, video i zvuk na komp'jutere. M.: Olma Media Grupp, 2009.
 7. Muzychenko V. L., Andreev O. Ju. Samouchitel' komp'juternoj grafiki. M.: Triumf, 2007.
 8. Savchenko N. A. Ispol'zovanie mul'timedia tehnologij v obschem i srednem obrazovanii. M.: RUDN, 2006.
 9. Frolov I. K., Pereygin V. A., Samojlov Je. E. Razrabotka, dizajn, programmirovanie i raskrutka web-sajta. M.: Triumf, 2009.
 10. Shmenk A., Vjet'en A., Kjote R. Mul'timedia i virtual'nye miry. M.: Slovo, 1997.
 11. CHIP CD. Komp'juterra, Cifrovoe foto. M., 2010.
 12. Digital photo. Masterskaja. M.: Digital photo, 2010. № 5, 6, 7.

В. А. Звездочкин

**«ГЕНИЙ ЖАНРА»
(«РОДЕНОВСКИЙ ЦИКЛ» ЛЕОНИДА ЯКОБСОНА)**

Статья посвящена «Роденовскому циклу» Леонида Якобсона. Она раскрывает пластический принцип создания хореографических миниатюр, созданных под влиянием скульптур Огюста Родена — «оживающие скульптуры». Разъясняется основной художественный принцип «Роденовского цикла» Якобсона — идеальное соответствие образной пластики композиции и пластической индивидуальности танцоров. Много внимания уделено пластическим и психологическим особенностям всех семи миниатюр цикла. В статье доказывается, что «Роденовский цикл» Леонида Якобсона является не только ярчайшим образцом его «Хореографического театра», но также шедевром мировой хореографии XX века.

Ключевые слова: Леонид Якобсон, хореографические миниатюры, индивидуальный «Театр Автора», жанр «Спектакля миниатюр», синтез музыкальной и хореографической образности, пластика — это образное движение, Огюст Роден, скульптуры Родена, «Лики любви», метафорическая образность в роденовских миниатюрах.

V. Zvezdochkin

**«GENRE GENIUS»
(«RODEN CYCLE» OF LEONID JACOBSON)**

The article is dedicated to «Roden Cycle» of Leonid Jacobson. It reveals the plastic principle of creation of choreographic miniatures inspired by Ogust Roden's sculptures — «reviving» sculptures. The main artistic principle of Jacobson's «Roden Cycle», an ideal conformity of figurative plastics of the composition with plastic individuality of dancers, is explained. Attention is drawn to the plastic and psychological peculiarities of all the seven miniatures of the cycle. It is argued that «Roden Cycle» of Leonid Jacobson is not only the most impressive example of his «choreographic theater», but also a masterpiece of the world choreography of the XX century.

Keywords: Leonid Jacobson, choreographic miniatures, individual «Theatre of Author», «Performance of Miniatures» as a genre, synthesis of musical and choreographic figurativeness, plastic as a figurative movement, Ogust Roden, «Roden's Sculptures», «Love Faces», metaphorical figurativeness.