

СОЗДАНИЕ ВИЗУАЛЬНО-ЗВУКОВОЙ ГАРМОНИИ В ДИЗАЙНЕ МУЛЬТИМЕДИЙНОГО ИЗДАНИЯ

*Работа представлена кафедрой коммуникативного дизайна СПбГХПА.
Научный руководитель – кандидат искусствоведения профессор,
член Союза дизайнеров России Т. М. Журавская*

В статье рассматриваются принципы взаимодействия визуальных и звуковых выразительных средств в мультимедийном произведении и их взаимовлияние на конечный результат проектирования. Определяется роль и значение мультимедиа в способности к социокультурной коммуникации средствами современного электронного транслирования культурного наследия. Доказывается, что процесс проектирования мультимедийных изданий предоставляет дизайнеру широкий спектр возможностей совершенствования своих профессиональных навыков в создании визуально-звуковой гармонии на основе единого композиционного решения.

In the article the author determines the principles of interaction of audio-visual expressive means and their mutual influence on the final result of designing and the role and importance of multimedia products in their ability to store and transmit the heritage by modern means. It's proved that the process of multimedia products designing provides designers with ample opportunity of improving their professional skills in audio-visual harmony designing on the basis of indivisible composition decisions.

У каждого времени своя версия мира, которую создает культура. Именно культура определяет способы поведения и психологическую основу личности. Любая человеческая личность стремится каким-либо адекватным способом создать себе простую, ясную картину окружающего. Это необходимо не только для того, чтобы понять мир, в котором он живет, но и для того, чтобы в известной мере попытаться заменить его переосмысленной и созданной им картиной. «Человек не может существовать иначе, чем в том, в чем он себя выражает»¹.

Современное общество в своем развитии шагнуло на новую ступень формирования и сохранения впечатлений и знаний, общей и научной информации об окружающем на основе компьютерных технологий. Распространение сетей ЭВМ, широкомасштабное использование мультимедийных технологий раскрыли для дизайнеров новую уникальную возможность применения профессиональных навыков в области мультимедиа. Мультимедийные технологии активно используются в подготовке учебных, научных, коммерческих и других

презентаций. В связи с этим специалисты-разработчики, а тем более те, чья профессиональной деятельностью является дизайн, стремятся создавать не просто ясные, понятные электронные информационные документы, но и выполнять их на высоком эстетическом уровне.

Для дизайнера важным является тот факт, что компьютерные технологии позволяют использовать в мультимедийном издании графические изображения, выполняющие разные функции: создание художественного образа и создание графического образа служебной информации; при этом существенно, что в композицию мультимедиа можно включать звуковое сопровождение. В мультимедийном издании используется синтез разных выразительных – визуальных и звуковых средств. В результате для дизайнера открылась возможность применения профессиональных навыков для решения новой задачи – осуществление визуально-звукового синтеза. При этом остается основное требование к результату – в мультимедийном издании виртуальная среда должна быть комфортной: все понятно и можно спокойно работать. Эта среда должна отвечать представлению пользователя о правильно организованном информационном пространстве.

Рассмотрение мультимедийного издания как объекта проектирования в дизайне без выхода в мир смежных искусств, в мир общей эстетики не может дать верного представления об особенностях композиционной структуры этого экранного произведения. Разные виды искусства не развивались и не развиваются изолированно. Многогранная содержательная палитра визуально-звукового синтеза позволяет отобразить и создать огромное разнообразие чувственно-эмоциональных образов.

Во всеобщей истории искусств на примере конкретных произведений проводится анализ используемых выразительных средств в отображении окружающего мира, характера моделировки форм предметов, характера их расположения и взаимодействия в художественном пространстве. Ана-

логичный анализ можно видеть в исследованиях, посвященных музыке, где также прослеживается стилистическое единство выразительных средств этого вида искусства в их историческом становлении; формулируются принципы, лежащие в основе гармонии, полифонии и формообразования. Перед дизайном, в связи с ростом спроса на продукцию, объединяющую разные виды искусства в едином проекте, встала общая задача: установление научного, логического и в то же время творческого подхода к процессу проектирования мультимедийного издания, в задачи которого входит создание визуально-звукового синтеза.

Проблемы взаимодействия выразительных визуальных и звуковых средств уже решались в произведениях искусств, предназначенных для показа на экране. В частности, в кино визуально-звуковые сочетания выдвигали необходимость разрешения новой для своего времени проблемы в области композиции.

В дизайне мультимедийных изданий также необходим метод создания визуально-звукового синтеза, позволяющий уже на начальной стадии проектирования, когда есть еще только общие пожелания к стилю и образу проекта, разрабатывать эскизы таким образом, чтобы при согласовании визуального и звукового решений на завершающем этапе вносить лишь небольшие изменения.

Основные отличительные черты мультимедиа изданий – это интерактивность документа и наличие разветвленной структуры организации информации. Дизайнеру необходимо думать не только о визуальном композиционном единстве экранов, но и о взаимодействии в компьютерной среде разноплановой визуальной (графической, текстовой) и звуковой информации и ее разном функциональном назначении. Также следует помнить о разнообразии визуальных и звуковых изменений, о характере динамичной смены экспозиций экрана как следствии интерактивного взаимодействия. Для обретения творческой свободы обращения с таким разнообразным материалом

в динамической, развивающейся во времени композиции необходимо знание не только характера и особенностей создания произведений визуальных искусств (живописи, графики, дизайна), но и музыки.

Хотя некоторые примеры аналогий выразительных средств приводятся в исследованиях, посвященных как теории изобразительных искусств, так и теории музыки, однако проведение целенаправленных исследований, раскрывающих общность стилистических черт, композиционных принципов визуальных искусств и музыки разных исторических стилей необходимо для использования полученных результатов в проектировании объектов дизайна. Практика показывает, что без общей системы понятий, ясно сформулированных единых принципов, невозможно проводить анализ композиционной структуры произведений пространственного и временного видов искусств. При этом при разработке эскизов, поиске соответствий визуального и музыкального решений задача дизайнера состоит не столько в том, чтобы опираться на спонтанно возникающие ассоциации, сколько в умении учитывать и использовать знания особенностей создания соответствующего образа средствами музыкального искусства.

Анализ и сопоставление композиции произведений живописи и музыки потребо-

вал, во-первых, согласования основных понятий и терминов двух видов искусств. После этого к произведениям живописи и музыки было предложено применить метод исследования произведений пластических искусств (живописи), разработанный известным искусствоведом Г. Вельфлиным. В начале XX столетия, когда «искусствознанию надо было научиться анализировать картины, скульптуры и архитектурные композиции, а не вдаваться в умные отвлеченные рассуждения в духе академического философствования и старой Венской школы»², Г. Вельфлин выработал таблицу из пяти пар понятий. Эта таблица в образовании искусствоведов XX века играла роль, сравнимую с ролью таблицы умножения. Вот эти понятия: «1) линейность – живописность, 2) плоскостность – глубина, 3) замкнутая форма – открытая форма, 4) тектоническое начало – атектоническое начало, 5) безусловная ясность – неполная ясность»³. Такой систематичный, обозримый, имеющий высокую степень абстрактности подход позволяет четко выявить общие черты композиции произведений визуальных искусств (на примере живописи) и музыки, относящихся к одному историческому стилю.

В результате проведенного исследования были разработаны схемы (рис. 1), отражающие общность (аналогичность) ком-





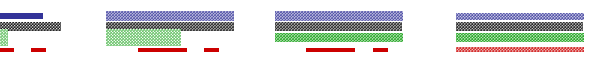
Стиль	Характеристика композиционной формы	Характер развития композиции в линейной структуре
Классицизм	закрытая	
Барокко	открытая	
Романтизм	открытая	
Импрессионизм	открытая	
Авангард XX века	открытая	

Рис. 1. Композиционные схемы мультимедиаиздания с линейной структурой представления содержания

позиционных принципов организации пространства в произведениях визуальных искусств и музыки. Разработанные схемы представляют условные обозначения (рис. 2), отражающие основную суть взаимодействия элементов композиции, отличающие произведения искусства одного исторического стиля от другого. Использование их в процессе проектирования позволяет активизировать творческую мысль в поисках новых форм организации инфор-

мационно-графического и звукового материала, а также стимулирует осознанный выбор объединения в одном проекте произведений разных видов искусств.

Знание и использование общих композиционных принципов необходимо в процессе работы над проектом, чтобы разработанное мультимедийное издание выполняло не только функции сохранения и передачи собранной информации, но и передавало их в форме, характерной для стиля

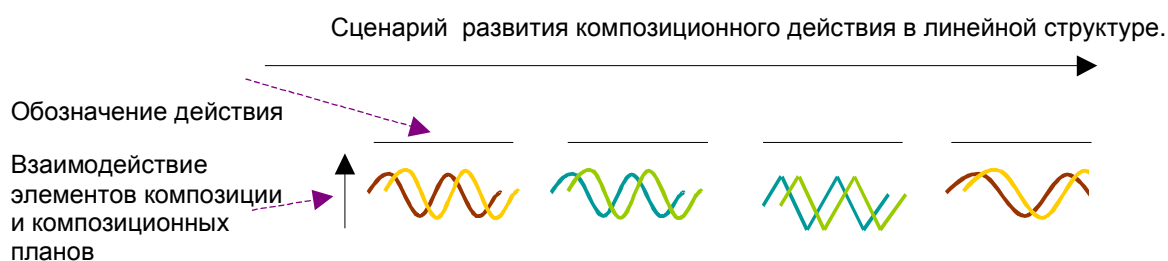


Рис. 2. Условные обозначения

содержания, вызывая определенное эмоциональное отношение. Так как мультимедийные информационные интерактивные среды позволяют задействовать два вида мышления – образное и логическое, согласование визуально-звукового решения, подчиненного единым композиционным принципам, создает дополнительный фактор, способствующий активному восприятию и запоминанию сообщений.

Составной частью любой мультимедийной системы является интеллектуальный интерфейс. Под интеллектуальным интерфейсом понимается система «программных и аппаратных средств, обеспечивающих для конечного пользователя, не имеющего специальной подготовки по вычислительной технике, использование ЭВМ для решения задач, возникающих в сфере его профессиональной деятельности без посредников-программистов»⁴. Современные компьютерные технологии открывают широкие возможности в проектировании композиции мультимедийного издания, использующего графические изображения в качестве

интерактивных элементов интерфейса. Для динамических изменений информационного пространства экрана (расширения, свортывания, изменения точки зрения, варьирования отдельных элементов и групп элементов композиции); для согласования визуального и звукового решений также используются графические изображения. При этом возможности гипертехнологии позволяют предлагать задачи разной степени сложности, с помощью решения которых можно проверить работоспособность методики создания визуально-звукового синтеза.

В мультимедийном издании звуковое сопровождение может иметь разную степень зависимости от визуального решения. Например: звук/музыкальный фрагмент включен в качестве фона, не мешающего восприятию содержания мультимедийного издания; или выбор звукового сопровождения определяется требованиями соответствия характеристикам времени, стиля, места, для создания атмосферы действия. Можно также задумывать синтез визуально-звуковых выразительных средств на основе единого

композиционного решения. Метод следования формальным единым композиционным принципам наглядно представляет преимущества его использования: быстрота выбора необходимой структурной схемы, точное соответствие стилевым требованиям, соответствие образного строя визуальной и звуковой композиции. За счет обобщения широкого материала этот метод позволяет ставить и решать конкретные проектные задачи не только на практике, но и в учебном процессе.

В процессе проектирования мультимедийной презентации, имеющей линейную структуру (когда содержание раскрывается последовательно – от экрана к экрану), можно увидеть, каким образом логика представления содержания и выразительные средства, свойственные произведениям искусств живописи и музыки, относящимся к разным историческим стилям, может повлиять на композицию развертывания содержания в динамически изменяющейся композиции экрана. Линейная структура проста для выполнения и с точки зрения освоения и применения на практике композиционных принципов, и с точки зрения технологии реализации. Но знания и навыки, приобретенные при создании линейных структур, можно использовать при работе над мультимедиапродуктом с более сложной структурой.

Структурная и конструктивная композиционная схема взаимодействия разделов мультимедийного издания может иметь достаточно свободную систему перекрестных ссылок. Возможности многооконного представления информации, с одной стороны, позволяют структурировать разнородную информацию на экране (каждая в своем окне), манипулировать и управлять ею, а с другой стороны, создать целостное представление об объекте, представленном в различных информационных единицах.

С точки зрения научно-методологического подхода к созданию визуально-звуковой композиции в дизайне мультимедиа необходимо соблюдать следующие принципы

проектирования: *принцип целостного формообразования объекта, принцип системной информативности, принцип формализованного содержания, принцип динамического развития.*

Принцип целостного формообразования объекта определяет структуру мультимедийного издания, общий характер взаимодействия основных разделов (частей композиционной формы). Современные технологии позволяют объединять самый разнообразный материал, который должен быть целю представлено. 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.

Принцип системной информативности предусматривает проектное воплощение графического интерфейса, задающего стиль мультимедийному изданию и отражающего общую структуру содержания диска. Композиционный принцип организации интерфейса отражает структуру всего издания. 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 соотносится количество передаваемой информации ко времени ее передачи.

Принцип формализованного содержания – это проектирование от внутренней структуры к внешней оболочке. Особенность внутренней структуры взаимодействия композиционных элементов влияет на общее решение взаимосвязей разделов и функции интерактивных элементов как в структуре композиции отдельного экрана, так и в общей структуре сценария предъявления информации.

Принцип динамического развития основан на особенностях 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, другой раздел документа могут приводить к разным формам раскрытия информации внутри этого уровня.

Следование приведенным принципам проектирования позволяет согласовывать визуально-звуковое решение не только на основе синхронного соответствия, но и на уровне концептуального замысла мультимедийной композиции. Поиск пути проектирования, который давал бы возможность создавать мультимедийные издания, отвечающие высокому эстетическому уровню, –

задача, которая наряду с использованием современной технологии и проектированием с помощью компьютера является одной из основополагающих в дизайне. «Философский взгляд на мультимедиа добавляет следующий элемент в его определение: мультимедиа – это интеграция технологий и идей. Именно идеи делают мультимедиа-системы многосторонними, добавляя третье измерение – развитие во времени, но не хаотичное, а заложенное и продуманное человеком»⁵.

Таким образом, объект проектирования – современное мультимедийное издание – представляет дизайнеру широкий спектр возможностей совершенствования своих профессиональных навыков, увеличивает объем задач, связанных с созданием визуально-звукового синтеза и способствующих генерации новых идей на основе проведения научных исследований в области новых для дизайна выразительных звуковых средств, присущих искусству музыки.

ПРИМЕЧАНИЯ

¹ Веберн А. Путь к двенадцатитоновой композиции // В кн.: Зарубежная музыка XX века. Материалы, документы. М.: Музыка, 1975. С. 167

² Якимович А. К. Генрих Вельфлин и другие // Вельфлин Г. Ренессанс и барокко / Пер. с нем. Е. Г. Лундберга. СПб.: Азбука-классика, 2004. С.16

³ Там же. С. 15

⁴ Анисимова Н. С. Методика построения управляющих сред мультимедийных обучающих комплексов: Монография / Под ред. Г. А. Бордовского. СПб.: Изд-во РГПУ им. А. И. Герцена, 2002. С. 54.

⁵ 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. С. 25.