

<https://doi.org/10.30853/manuscript.2018-8.24>

Демидова Мальвина Васильевна

**МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ РЕШЕНИЕ ОРНАМЕНТАЛЬНОЙ КОМПОЗИЦИИ (НА ОСНОВЕ СЮИТЫ "РУССКИЕ ПОТЕШКИ" В. БИБЕРГАНА)**

Статья посвящена орнаменту как одному из средств создания динамично меняющегося, упорядоченного пространства мультимедийной композиции. Отмечается важность изучения научных работ в области исследования музыки, применения междисциплинарного метода исследования в дизайне для решения задач создания визуально-звукового синтеза в мультимедийной композиции. Проводится анализ музыкального произведения, дающего яркие примеры приемов и методов претворения фольклорного материала в композиторском творчестве. Подчеркивается, что такой анализ активизирует эмоциональное и аналитическое мышление дизайнера в целенаправленном поиске новых композиционных решений проектов мультимедиа.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/9/2018/8/24.html](http://www.gramota.net/materials/9/2018/8/24.html)

Источник

**Манускрипт**

Тамбов: Грамота, 2018. № 8(94) С. 111-116. ISSN 2618-9690.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/9.html](http://www.gramota.net/editions/9.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/9/2018/8/](http://www.gramota.net/materials/9/2018/8/)

**© 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)

Однако в российской практике создания мюзиклов очень часто главенствует «театральный компонент» (особенно если мюзикл ставит режиссёр драматического театра и руководит как продюсер его созданием). В подходе к постановочным решениям «театральная идеология» режиссёра становится приоритетной, порой подавляющей не только коммерческую, но и музыкальную составляющую, что совершенно не соответствует специфике жанра, прежде всего – *музыкального*. Мюзикл как жанр искусства в западной традиции относится к *массовым* видам, к *шоу-бизнесу*, использующему театральную форму как ведущий принцип претворения сюжета (драматургии), музыки, хореографии и сценографии в целостный по восприятию сценический продукт. На выходе этот «продукт» имеет все признаки театрального музыкального *спектакля*, но первичным почти во всех случаях является стремление к *шоу*, к зрелищности, к развлекательности.

*Список источников*

1. **Брейтбург К. А.** Мюзикл – демократичный жанр // Музыкальная жизнь. 2011. № 5. С. 26-27.
2. **Брейтбург К. А.** Не требуйте многого от попсы [Электронный ресурс]. URL: <https://mirnov.ru/otkroveniya-zvezd/kim-breitburg-ne-trebuete-mnogogo-ot-popsy.html> (дата обращения: 02.07.2018).
3. **Конен В. Д.** Третий пласт. Новые массовые жанры в музыке XX века. М.: Музыка, 1994. 160 с.
4. **Поляновская Я. М.** Савой-опера Гилберта и Салливена: дисс. ... к. искусствоведения. СПб., 2000. 313 с.
5. **Ярон Г. М.** О любимом жанре. М.: Искусство, 1963. 270 с.
6. **Platt L., Becker T., Linton D.** Popular Musical Theatre in London and Berlin: 1890 to 1939. Cambridge: Cambridge University Press, 2014. 285 p.
7. **Prince H.** Contradictions. N. Y.: Dodd, Mead and Company, 1974. 242 p.

**DOMESTIC POP MUSICAL IN THE CONTEXT OF MASS GENRES EXISTENCE:  
ON THE PROBLEM STATEMENT**

**Breitburg Valeriya Vyacheslavovna**  
*Russian Gnesins' Academy of Music, Moscow*  
*5291685@mail.ru*

For the first time, the study of the pop musical as a separate genre, which has become a kind of the result of the domestic musical development, is the centre of research attention. The author's definition of this genre is given. The musical basis of the pop musical is popular music in all its current stylistic diversity. At the same time, it has all the genre features of the musical itself: dynamic musical drama, address to famous literary subjects, emphasis on staginess, and desire for entertainment. The article shows the socio-cultural features of the musical existence in the West and in Russia. The author gives quite a detailed description of the range of the issues that arise when studying the popular genre in demand, which is also a starting point for the scientific research of the problem.

*Key words and phrases:* pop musical; national musical; mass art; K. A. Breitburg.

УДК 7.01; 7.013

Дата поступления рукописи: 03.06.2018

<https://doi.org/10.30853/manuscript.2018-8.24>

*Статья посвящена орнаменту как одному из средств создания динамично меняющегося, упорядоченного пространства мультимедийной композиции. Отмечается важность изучения научных работ в области исследования музыки, применения междисциплинарного метода исследования в дизайне для решения задач создания визуально-звукового синтеза в мультимедийной композиции. Проводится анализ музыкального произведения, дающего яркие примеры приемов и методов претворения фольклорного материала в композиторском творчестве. Подчеркивается, что такой анализ активизирует эмоциональное и аналитическое мышление дизайнера в целенаправленном поиске новых композиционных решений проектов мультимедиа.*

*Ключевые слова и фразы:* орнамент; дизайн; моушен-графика; музыка; проекты мультимедиа; культура.

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

**МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ РЕШЕНИЕ ОРНАМЕНТАЛЬНОЙ КОМПОЗИЦИИ  
(НА ОСНОВЕ СЮИТЫ «РУССКИЕ ПОТЕШКИ» В. БИБЕРГАНА)**

Дизайн мультимедиа является неотъемлемой частью современного пространства культуры. Мультимедиа способствуют созданию эстетически-ярких, эффектных, информационно-насыщенных сообщений, соответствующих запросам настоящего времени, раскрывая содержание разных областей науки и искусства. Постоянное развитие цифровых технологий увеличивает многообразие способов представления информации, в том числе в игровой и развлекательной форме. Непрерывное появление разнообразных форм коммуникации повышает требования к качеству и технике воплощения образа, а также стилистике подачи содержания и обработке

визуальных составляющих для композиции самых разных мультимедийных проектов. Видео-арт, перформанс и мэппинг – обращение к этим видам и направлениям современного искусства расширяет спектр постановки профессиональных задач мультимедийного дизайнера, требуя совершенствования навыков владения выразительными средствами графики в ее взаимодействии со звуком.

Одним из формообразующих средств создания упорядоченного, информационно-насыщенного, ритмично-организованного окружающего человека пространства на разных этапах становления и развития профессиональной деятельности дизайнера являлся орнамент. Возможности орнамента в декоративно-прикладном искусстве, в архитектуре и дизайне изучены и раскрыты достаточно широко. При этом и сегодня они не теряют своей значимости. Вопросам орнамента продолжают посвящать исследования современные ученые: Т. Ю. фон Арб-Кнорозок [1], Н. А. Иванов [7], Т. В. Лазутина и Н. К. Лазутин [11], Ю. А. Симакова [17], Н. Н. Цветкова [18], Д. Г. Черных [19].

В решении задач мультимедийной композиции немаловажно, что в силу своего ритмического чередования, упорядоченности народный орнамент свободно синтезируется со звуком, и можно было бы получить бесчисленное богатство вариантов динамичного развития декоративных узоров в виртуальной среде, сообщая им в сочетании со звуком новое современное качество. Однако в начале XX века в декоративно-прикладном искусстве, как и в живописном, большее внимание стало уделяться абстракции. Яркие примеры беспредметной композиции в декоративно-прикладном искусстве представляют супрематистские работы О. В. Розановой, Л. С. Поповой, И. Г. Чашника. В живописи переход к работе с абстрактными формами осуществил в своем творчестве В. В. Кандинский. В своей автобиографической повести «Ступени» Василий Васильевич писал: «... что мне стало совершенно ясно – это не подозревавшая мною прежде, скрытая от меня дотоле, превзошедшая все мои смелые мечты сила палитры. Живопись открывала сказочные силы и прелесть. Но глубоко под сознанием был одновременно дискредитирован предмет как необходимый элемент картины» [8, с. 273]. «Совершенно стало мне ясно... живопись способна проявить такие же силы, как музыка» [Там же, с. 273-274]. Художник стал давать своим произведениям названия, такие как «Композиция» или «Импровизация» – термины, характеризующие как живописное, так и музыкальное творчество. Много общего с процессом написания музыки при разработке своих визуальных произведений, основанных на ритмичном чередовании цвета и абстрактных геометрических элементов, находил Л. Сюрваж. Художники В. Баранов-Россине, А. Клейн, Р. Делоне, Л. Хиршфельд-Мак, Г. Гидони и многие другие, также работавшие в технике абстрактной живописи, с помощью светопроекционного и сценографического оборудования и других самостоятельно разрабатываемых уникальных инструментов пытались сообщить ей подвижность [4]. К этому времени относится появление первых беспредметных фильмов известных режиссеров – В. Эггелинга, В. Рутмана, Г. Рихтера, Ж. Дюлака, М. Э. Бьюта, Н. МакЛарена, Дж. Уитни, О. Фишингера. Современные технологии расширили возможности для экспериментов с неумозрительной, неиллюзорной подвижностью форм и линий. Перед специализирующимся в области мультимедиа дизайнером предстали новые задачи по созданию визуально-звуковых композиций, выстраиваемых не только на абстрактных, но и предметно узнаваемых визуальных формах. Однако сегодня мало внимания уделяется переосмыслению и внедрению в новой технологической среде мотивов русских традиционных орнаментов. Но обращение к этим мотивам не может потерять актуальность, так как способствует укреплению связи традиций и новаций в дизайне.

Работа над мультимедийной композицией предполагает решение задач по поиску соответствия звукового сопровождения и орнамента, а также технологических приемов обработки изображений и применения спецэффектов, способствующих интерпретации содержания и традиционного образа в современной электронной коммуникативной среде. Каждый такой проектный процесс представляет собой творческий эксперимент по достижению поставленной цели, основанный на методах ведения научного исследования. Это методы междисциплинарного исследования и эмпирического познания. Они включают, в частности, изучение мультимедийным дизайнером научных работ специалистов в области музыкознания с целью более глубокого восприятия содержания и понимания выразительных средств смежного вида искусства для разработки дизайн-концепции, а также выбор технологических средств проектирования и реализации мультимедийного проекта. Перечисленные методы проектирования чрезвычайно важны для выстраивания и развития внутренне обоснованной концепции композиционного решения.

Обращение к научным работам в области музыкознания, в частности, изучение произведений, в которых фольклорный материал переосмыслен и представлен приемами профессионально-академического письма, при разработке мультимедийной композиции на основе традиционных народных орнаментов является и оправданным, и необходимым для дизайнера. Это должно помочь ему расширить видение того, как сообщить народным мотивам новую жизнь.

Изучению орнаментальных стилей большое внимание придавалось в Школе рисования в отношении к искусствам и ремеслам, учрежденной в 1825 г. графом С. Г. Строгановым [10], и в Центральном училище технического рисования, основанном бароном А. Л. Штиглицем в 1876 г., – учебных заведениях, в которых была заложена основа первых художественно-промышленных и дизайнерских школ России. Традиционные узоры в то время перерабатывались для применения в фабричной, заводской и ремесленной промышленности.

В музыкальном искусстве в XIX веке и первой половине XX века изучение русского фольклора также составляло основу русской композиторской и исполнительской школы. Однако, по замечанию композитора В. Д. Бибергана (р. 1937), «последние полвека русская деревня уже не является живым питательным источником для творчества профессиональных музыкантов» [2, с. 89]. В научном исследовании в области музыкознания М. И. Шарабарина также отмечается, что вновь «интерес к своеобразным высокохудожественным

пластам русского музыкального фольклора, который не находится “на слуху” у широкой слушательской аудитории» [20, с. 80], появляется во второй половине 50-х годов. Начавшаяся с 1970-х годов концертная деятельность смешанных ансамблей народных инструментов обусловила формирование репертуара, в котором особое внимание уделялось русским национальным истокам [20]. Постепенно «ансамбли русских народных инструментов, и в частности, смешанные, заметные в концертной жизни страны, стали все более привлекать внимание профессиональных композиторов, таких как Ю. Шишаков, В. Биберган, В. Беляев, Е. Дербенко» [Там же, с. 84]. Вспоминая о своем обращении к народному инструментарию, результатом которого стала концертная сюита «Русские потешки» (1969 г.), В. Д. Биберган пишет, что «тогда – в шестидесятые годы – “фольклорная волна” захватила многих – Р. Щедрина, В. Гаврилина, С. Слонимского, Г. Белова, В. Веселова и др.» [2, с. 90]. Для профессиональных композиторов второй половины XX века широкий спектр возможностей ансамблей народных инструментов (акустических, динамических, колористических) позволил не только воплотить творческие замыслы, а стал своеобразным коммуникативным средством в общении с широкой аудиторией слушателей, способствуя раскрытию самобытного характера русского народа в новой ситуации концертного исполнения.

Мультимедийная среда – новое коммуникативное пространство, в котором традиционные и визуальные, и звуковые мотивы, переосмысленные и переработанные дизайнером согласно современным веяниям, могут занять не менее значимое место, чем абстрактные визуальные или звуковые композиции. В настоящее время наблюдается спрос на активное включение моушен-графики в мультимедийные проекты медиа- и развлекательной индустрии, которые при использовании традиционных орнаментальных мотивов в согласовании с точно найденным звуковым сопровождением, несомненно, наполнятся глубиной образного содержания.

В Санкт-Петербургском государственном институте культуры (где на факультете искусств осуществляет преподавательскую деятельность В. Д. Биберган) на факультете информационных технологий активно ведется подготовка специалистов в области дизайна мультимедиа. Профессиональная деятельность дизайнеров не связана напрямую с музыкальным искусством, не предусматривает наличие навыков чтения текстов с листа, но предполагает восприятие музыкального произведения на слух и умелое включение его фрагментов в разрабатываемые мультимедийные проекты. В профессиональной записи из концертного зала Нижегородской государственной консерватории им. М. И. Глинки 14.04.2003, на аудио-CD «Авторский концерт в Нижнем Новгороде. Вадим Биберган» (2004 г.), представлено три части (из пяти) сюиты «Русские потешки». Это II часть цикла – «Переборы», IV часть – «Хоровод» – и V часть – «Наигрыш», на которых хотелось бы остановить внимание.

В «Переборах» музыканты последовательно знакомят слушателя со звучанием народных инструментов: балалайкой, гармонью, тарелками, пилой. Дают возможность вслушаться в красоту разнообразия звуковых фактур, почувствовать, как они заполняют пространство, постепенно растворяясь в нем.

В «Хороводе» на первый план выходят гусли, затем их поддерживают хор и балалайки, создавая совершенно иное, лирическое настроение, картину созерцания русской природы. «Облик... “Наигрыша” определяют гармоничные переливы и балалаечные бряцания, обыгрывающие традиционные гармонические обороты... плясовые “стандарты” и попевочные интонационные комплексы» [12, с. 132]. Произведение четко структурировано, в каждой части создается свое настроение, своеобразная звуковая картина, передающая народное восприятие мира. У каждой части своя яркая инструментовка и образ, для которой дизайнеру, разрабатывающему мультимедийное произведение (мультимедийное решение концертной сцены, виртуальная информационно-познавательная среда, вступительная заставка к телепередаче или рекламный ролик), необходимо найти визуальные средства выражения, созвучные выбранному звуковому фрагменту, например, переливам «Наигрыша». Именно мультимедийные выразительные средства позволяют дать графике неиллюзорное мерцание, изменение во времени положения в пространстве, трансформирование пропорций, завораживающих взгляд современного зрителя. При этом не только выбор визуальных выразительных средств, но и качество исполнения мультимедийных спецэффектов, и согласование найденных приемов со звуком, создание синтеза визуальных и звуковых выразительных средств способствуют раскрытию образа и содержания мультимедийного произведения.

Произведения не только В. Д. Бибергана, но и других композиторов (Р. Щедрина, В. Гаврилина, В. Веселова), создавших сочинения для ансамблей народных инструментов, не могут не покори́ть богатством красочности звуковых сочетаний и разнообразием композиционных решений. Средствами абстрактной, условной графики сложно создать столь содержательное пространство, богато-насыщенное разнообразной фактурой, своего рода особым шумом [13, с. 15], который в фольклорной музыке создается средствами народных инструментов, в живописи – красками, в декоративно-прикладном искусстве – всем богатством разнообразных материалов.

Остановим внимание на фактуре. В дизайне фактуре придается не меньшее внимание, чем в музыке или декоративно-прикладном искусстве. В произведениях мультимедиа отсутствует понятие материальности фактуры. В мультимедиа фактура – структура взаимодействия элементов композиционной формы, которая в музыке определяется способом оформления одноголосной или многоголосной музыкальной композиции, а в мультимедиа – способом организации взаимодействия визуальных элементов и их комплексов, развивающихся во времени. При разработке фактурного решения мультимедийной композиции, поиске аналогов целесообразно обратиться к произведениям декоративно-прикладного искусства, которые бережно хранятся в музеях по всей России. Например, в коллекции Государственного Русского музея можно увидеть изысканный по красоте кружевной подзор, выполненный на рубеже XVIII-XIX веков в городе Галич Костромской губернии. Сочетание льна, шелка, металлической нити, многопарного плетения создает в кружеве такую фактуру, ощущение сложности и богатство которой передается даже посредством цифрового фотоизображения [9]. Не менее яркое впечатление

производит подзор простыни (Вологодская губерния, конец XVIII века), вышитый строчкой и настилом по плетеной сетке льняными нитками [15], а также вышитое «набором и двусторонним швом красными хлопчатобумажными, шелковыми и металлическими нитями по льняному набором и двусторонним швом красными хлопчатобумажными, шелковыми и металлическими нитями по льняному полотну» [16] полотенце (Ростовский уезд, Ярославская губерния. Начало XIX века).

Во всех произведениях применена своя техника, свой прием сплетения используемых материалов. Часто, помимо сюжета, именно за счет сочетания материалов (природных или искусственных) получается удивительный эффект, добавляющий глубину, богатство и красочность зрительскому восприятию содержания произведения искусства, в том числе и орнаменту.

Дизайнер знает, как важно выбрать материал, имеющий нужную шероховатость, блеск или другое необходимое для задуманного образного решения качество. В мультимедиа визуальное впечатление от фактуры создается путем выбора толщины, цвета и характера рисованной линии (ее волнистости, изломанности, прерывистости, шероховатости), плотности заполнения пространства экрана мелкими или крупными элементами, применяемыми к ним технологическими спецэффектами и т.д. Для профессионального дизайнера не составит сложности обрисовать все элементы композиции традиционного орнамента в векторном формате, выбрав их из произведения декоративно-прикладного искусства и вновь собрать воедино в пространстве композиции экрана. При этом можно увидеть, как индивидуальная особенность скопированного произведения пропала, поскольку нивелировались все природные качества фактуры и краски исходных материалов. Это показывает, что на этапе поиска новых выразительных технологических средств по обработке элементов традиционных мотивов для мультимедийной композиции дизайнеру необходимо отталкиваться от ассоциаций, вызываемых этими материалами, их сочетаниями и создаваемым ими визуальным «шумом» [13, с. 15].

Именно ассоциации помогут выбрать выразительные приемы технологической обработки и объединения всех элементов в структуру нового произведения для создания необходимого ощущения от восприятия знакомых, традиционных мотивов, транслируемых средствами современных технологий. Источник вдохновения для поиска мультимедийного образа на основе традиционного орнамента можно найти, не только всматриваясь в визуальный строй и фактуру произведений декоративно-прикладного искусства, но и целенаправленно вслушиваясь в звуковую ткань музыкальных произведений. Композиторы второй половины XX века варьировали и развивали фольклорный материал, разнообразили его, введя самобытные тембровые краски и найдя новые решения задач инструментальной обработки. Так, II часть сюиты В. Бибергана – «Переборы» – не может не настроить дизайнера на визуальную игру с последовательным представлением устойчивых элементов традиционного русского орнамента в пространстве мультимедийной композиции (образы женщины, дерева, всадников в окружении птиц, зверей и др.), поиска их фактурной обработки и способа существования в новой технологичной среде.

Выбор орнаментальных элементов может оказаться достаточно сложной задачей. Семантика орнамента многолика. «Архаический пласт во всем многообразии вышивки XVIII-XX вв. занимал сравнительно небольшое место, так как процесс переосмысления древних мотивов, внесение новых черт, в связи с чем древние образы получали новую жизнь, были явственно выражены в искусстве этого периода. Переход от условно-реалистических сюжетов к более точно передающим живые формы шел параллельно с развитием декоративности и превращением сюжетных композиций в чисто орнаментальные» [14, с. 173]. Существенную часть научного изучения орнамента в этнографии составляет определение регионов основных типов вышивки – подробности, которые в зависимости от задач проекта не только создавали выразительный образ, но и акцентировали внимание на деталях.

В «Русских потешках» [3] В. Бибергана представлен собирательный образ русского народа. Также широко и обобщенно дизайнер может подойти к выбору элементов орнамента: от геометрических до зооморфных. Представление в свободной последовательности с применением спецэффектов сделает органичным существование в мультимедийном пространстве как каждого элемента, так и их сочетания. Создание визуально-звуковой гармонии в пространстве мультимедиа достигается за счет обращения к внутренним ассоциациям от проникновения в красоту исходного материала: орнамента русской вышивки (к сюжетам и мотивам), особенностям составления узоров (соединения элементов в ритмично-организованные ряды или размещения их в своеобразные модульные сетки), а также от знакомства с видами вышивальной техники. Музыка же определяет темп, ритм и направление движения графических элементов, плотность заполнения пространства экрана, а также размер, пропорции, контрастность и прием выделения графических элементов.

Звуковое решение IV части – «Хоровод» – предполагает поиск визуальных мотивов и цветового и композиционного решений, раскрывающих образ русской природы. В орнаментальных композициях он, как правило, создается на основе растительных узоров из листьев, цветов и птиц. Решение для визуального воплощения звукового образа «Хоровода» дизайнер может найти, вдохновившись представленным в коллекции Государственного Русского музея панно «Поющее дерево», выполненное В. Н. Ельфиной (г. Вологда) в 1978 году [5]. В нем представлен традиционный для народного искусства сюжет Древа жизни, со сказочными цветами и разнообразными видами птиц.

Среди зооморфных элементов в северо-западных регионах России из птиц особое предпочтение отдавалось лебедю, очертание которого, как правило, давалось очень обобщенно, лаконично, но всегда очень выразительно. Изображение лебедя часто исполнялось в виде s-образной фигуры, что способствовало созданию плавного ритма орнамента. Узорами с мотивами лебедей украшались девичьи подвязки и натемник, дополняющий повязку

просватанной девушки. Лебеди в них «обычно расположены по бокам центральной оси, состоящей из антропоморфной фигуры, реже дерева, составляя трех- или пятичастную композицию (так как центральная фигура далее иногда повторяется в несколько измененном виде). Иногда центральной осью является ступенчатый, лучистый ромб или другая ромбовидная или крестообразная фигура, розетка» [14, с. 63]. Одно только это описание дает дизайнеру неиссякаемый источник вдохновения для разработки вариантов мультимедийной композиции.

Под ярко выраженный плясовой, можно сказать удалой, характер V части сюиты – «Наигрыш» – могут появляться, по-разному перемещаться, заполнять и структурировать пространство, трансформироваться и рассыпаться элементы не только зооморфных мотивов и растительной орнаментики, но и элементы геометрических и антропоморфных мотивов.

Возможная область применения экспериментов дизайнеров по созданию мультимедийной орнаментальной композиции на тему сюиты Вадима Давидовича Бибергана – мультимедийное решение концертного пространства, образ которого, безусловно, может строиться на основе динамично трансформирующихся орнаментальных мотивов с активной игрой на ритмах, повторах и варьировании элементов. Более скромное применение – выполнение серии визуально-звуковых композиций в рамках учебного процесса для развития вкуса и совершенствования профессиональных навыков будущего дизайнера мультимедиа.

При этом область применения визуально-звуковых экспериментов дизайнера средствами мультимедиа с использованием орнаментов в современном культурном пространстве не ограничивается только этими двумя направлениями. Орнаментальные мотивы будут уместны в решении композиционной формы, при структурировании проектов информационно-познавательной и образовательной направленности.

Не менее востребованной сферой применения мультимедийных технологий является реклама. Среди ее продукции в последнее время популярны такие небольшие яркие формы, как шоурилы (короткие двухминутные ролики) и тизерная реклама (коротенькие, часто одномоментные ролики, вызывающие непосредственную ассоциацию с рекламируемым товаром, демонстрацию которых проводят последовательно через короткий промежуток времени) [6]. Композиция сюиты «Русские потешки» В. Д. Бибергана дает яркий пример контрастно-составной формы, в которой нет последовательного развития сюжета. Создание одномоментных мультимедийных роликов, разрабатываемых в рамках тизерной рекламной кампании, даст дизайнеру возможность задумывать каскад оригинальных вариативных решений, выстраиваемых по принципу в том числе и контрастно-составных форм.

Таким образом, обращение к теме русского традиционного орнамента, переосмысление и внедрение его мотивов в новой технологической среде укрепляет связь традиций и новаций в дизайне, способствует развитию вкуса и совершенствованию профессиональных навыков дизайнера мультимедиа, содействует наполнению современного мультимедийного коммуникационного пространства визуальными образами, укрепляющими значимые аспекты осознания собственной идентичности.

Для специализирующегося в области мультимедиа дизайнера в оптимизации творческих процессов проектирования важным является ощущение взаимосвязи не только визуальных и технологических, но и звуковых факторов, определяющих поиск выразительных средств и композиционных приемов создания мультимедийных проектов. Поиск разнообразных подходов к решению задач синтеза звука и изображения при формировании современного коммуникативного пространства актуализирует внимание дизайнера к материалам музыкального искусства.

Обращение дизайнеров в рамках учебного процесса в Санкт-Петербургском государственном институте культуры к творческой и научной деятельности педагогов другого факультета, в частности факультета искусств, способствует не только расширению культурного кругозора молодых специалистов, но и творческому взаимодействию факультетов в рамках одного учебного заведения.

Изучение произведений музыкального искусства, включающее яркие примеры приемов и методов превращения фольклорного материала в композиторском творчестве, анализ композиции музыкальных форм, восприятие тембрового созвучия народных инструментов усиливают не только эмоциональное, но и аналитическое мышление дизайнера в целенаправленном поиске новых композиционных решений, технологических выразительных средств и спецэффектов для создания современных мультимедийных проектов.

#### Список источников

1. **Арб-Кнорозок Т. Ю. фон.** Орнамент в художественной практике декоративно-прикладного искусства второй половины XIX века (на примере творчества У. Морриса): автореф. дисс. ... к. искусствоведения. СПб., 2002. 18 с.
2. **Биберган В. Д.** «Русские потешки»: история замысла // Труды Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств. 2011. Т. 191. С. 89-99.
3. **Биберган В. Д.** Русские потешки: сюита для солистов, женского вокального трио и ансамбля русских народных инструментов: соч. 23. Изд-е 2-е. М.: Советский композитор, 1986. 60 с.
4. **Галлеев Б. М.** На пути к светомузыкальному фильму (первые опыты Л. Сюрважа) // Светомузыка на кино- и телеэкране: научно-практический семинар: тезисы докладов (г. Казань, 28-30 октября 1989 г.). Казань: КАИ, 1989. С. 10-12.
5. **Ельфина В. Н.** Панно «Поющее дерево». Вологда. 1978 [Электронный ресурс]. URL: [http://rusmuseumvrm.ru/data/collections/folk\\_art/k\\_3870/index.php](http://rusmuseumvrm.ru/data/collections/folk_art/k_3870/index.php) (дата обращения: 14.04.2018).
6. **Иванов И. Д.** Тизерная реклама [Электронный ресурс]. URL: <https://www.marketing.spb.ru/lib-comm/advert/teaser.htm> (дата обращения: 14.04.2018).
7. **Иванов Н. А.** Орнамент в западноевропейской теории дизайна XIX-XXI вв.: автореф. дисс. ... к. искусствоведения. СПб., 2010. 24 с.

8. **Кандинский В. В.** Ступени. Текст художника // Кандинский В. В. Избранные труды по теории искусства: в 2-х т. / сост. и отв. ред. Н. Б. Автономова и др.; publ., comment. и пер. Н. Б. Автономова и др. М.: Гилея, 2001. Т. 1. С. 267-302.
9. **Кружевной подзор. Галич, Костромская губерния. Конец XVIII – начало XIX века** [Электронный ресурс]. URL: [http://rusmuseumvrm.ru/data/collections/folk\\_art/k\\_906/index.php](http://rusmuseumvrm.ru/data/collections/folk_art/k_906/index.php) (дата обращения: 14.04.2018).
10. **Лаврентьев А. Н.** История дизайна: учебное пособие. М.: Гардарики, 2007. 303 с.
11. **Лазутина Т. В., Лазутин Н. К.** Символичность языка орнамента // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. 2015. № 6 (56). Ч. 2. С. 106-108.
12. **Манченко А. А.** «Русские потешки» В. Бибергана и «Потешки» А. Бызова: об особенностях образного и драматургического воплощения // Проблемы музыкальной науки / Music scholarship. 2011. № 1 (8). С. 131-135.
13. **Марков В.** Фактура. Принципы творчества в пластических искусствах. М.: Издательство В. Шевчук, 2002. 69 с.
14. **Маслова Г. С.** Орнамент русской народной вышивки как историко-этнографический источник. М.: Наука, 1978. 207 с.
15. **Подзор простыни. Вологодская губерния. Конец XVIII века** [Электронный ресурс]. URL: [http://rusmuseumvrm.ru/data/collections/folk\\_art/v\\_1/index.php](http://rusmuseumvrm.ru/data/collections/folk_art/v_1/index.php) (дата обращения: 14.04.2018).
16. **Полотенце. Ростовский уезд, Ярославская губерния. Начало XIX века** [Электронный ресурс]. URL: [http://rusmuseumvrm.ru/data/collections/folk\\_art/v\\_7345/index.php](http://rusmuseumvrm.ru/data/collections/folk_art/v_7345/index.php) (дата обращения: 14.04.2018).
17. **Симакова Ю. А.** Подходы к применению орнамента в дизайне // Академический вестник УралНИИпроект РААСН. 2013. № 4. С. 96-100.
18. **Цветкова Н. Н.** Композиция текстильных орнаментов геометрического комплекса как семиотическая структура // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия «Социально-гуманитарные науки». 2016. Т. 16. № 4. С. 112-115.
19. **Черных Д. Г.** Русский графический этнодизайн в XX-XXI веке // Архитектон: известия вузов. 2014. № 45. С. 203-210.
20. **Шарабарин М. И.** Преломление фольклорных традиций в музыке для смешанных ансамблей русских народных инструментов: дисс. ... к. искусствоведения. М., 2016. 222 с.

**MULTIMEDIA SOLUTION OF ORNAMENTAL COMPOSITION  
(ON THE BASIS OF V. BIBERGAN'S SUITE "RUSSIAN LARKS")**

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

The article is devoted to ornament as one of the means of creating the dynamically changing, ordered space of the multimedia composition. The importance of studying scientific works in the field of music research, using the interdisciplinary research method in design for solving the problems of visual-sound synthesis creation in the multimedia composition is noted. The analysis of the musical work, which gives vivid examples of methods and techniques for transforming folklore material into the composer's creativity, is carried out. It is emphasized that such an analysis activates the emotional and analytical thinking of the designer in the targeted search for new composite solutions for multimedia projects.

*Key words and phrases:* ornament; design; motion graphics; music; multimedia projects; culture.

УДК 78.07

Дата поступления рукописи: 29.05.2018

<https://doi.org/10.30853/manuscript.2018-8.25>

*Статья посвящена рассмотрению ладовой организации как одного из ведущих факторов мелодического развития песенного фольклора. Представлен анализ ладово-интонационных особенностей образцов песенного фольклора, собранных в ходе музыкально-этнографических экспедиций, инициированных Кемеровским государственным институтом культуры в период с 1994 г. по 2018 г. Показано многообразие внутраладового строения напевов, вскрывающее закономерности модального мышления, а также ладообразование с очерченной функциональностью, которое встречается в народных песнях более позднего периода.*

*Ключевые слова и фразы:* народная музыкальная культура; песенный фольклор Кемеровской области; народно-песенные лады; ладовая организация; ладово-интонационные особенности.

**Демина Татьяна Зиновьевна**, доцент  
**Мороз Татьяна Ивановна**, к. филос. н., доцент  
*Кемеровский государственный институт культуры*  
*zinorovna777@mail.ru; tatyana.moroz7@mail.ru*

**ЛАДОВО-ИНТОНАЦИОННЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПЕСЕННОГО ФОЛЬКЛОРА  
КЕМЕРОВСКОЙ ОБЛАСТИ (ПО МАТЕРИАЛАМ ЭКСПЕДИЦИЙ СТУДЕНТОВ  
И ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ КАФЕДРЫ ХОРОВОГО НАРОДНОГО ПЕНИЯ  
КЕМЕРОВСКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО ИНСТИТУТА КУЛЬТУРЫ)**

Изучение фольклора определенной местности обеспечивает возможность постановки ряда вопросов в исследовании народной музыкальной культуры региона в широком исследовательском диапазоне. Важнейшие