

отраслевого уровня, а свое видение перспектив русского народа и Российского государства в деонтологическом смысле: ради чего осуществляются «национальные проекты» и каковы цели и задачи русского и других народов России в изменяющемся мире.

¹ См.: Бердяев Н. А. *Философия неравенства*. М., 1990.

² См.: Ленин В. И. К вопросу о национальностях или об «автономизации» // Ленин В. И. *Полн. собр. соч.* Т. 45. С. 356—362.

³ См.: *Национальные отношения: Слов.* / Под ред. В. Л. Калашникова. М., 1997. С. 97.

⁴ См.: *Толерантность. Журналистика, политика, культура: Материалы межфак. теорет. семинара*, 18 нояб. 2002 г. / Ред.-сост. С. М. Виноградова, С. Г. Корконосенко. СПб., 2003.

⁵ См.: Малькова В. К., Тишков В. А. *Этничность и толерантность в средствах массовой информации*. М., 2002. С. 33.

⁶ Смирнов А. В. *Взаимодействие дискурсивных формаций в процессе межкультурного обмена // Межкультурные взаимодействия и формирование единого научно-образовательного пространства: Сб. ст. / Под ред. Л. А. Вербицкой, В. В. Васильковой*. СПб., 2005. С. 10.

⁷ Белковский С. *Пропагандистский фантом (По материалам эфира радиостанции «Эхо Москвы») // Дуэль*. 2006. №37 (485) [Электрон. ресурс]. Режим доступа: www.nazlobu.ru

Материал поступил в редакцию 27.10.2006 г.

Е. В. Ищенко

СОВРЕМЕННЫЕ СПОСОБЫ «ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ТРАНСЛЯЦИИ» В ЭКРАННЫХ ТЕХНОЛОГИЯХ

В последние годы все большее внимание уделяется изменению способов усвоения знаний и поиску механизмов, которые способствуют развитию представлений о процессе мышления как средстве познания действительности.

С появлением компьютерных технологий ведутся работы по экспериментированию в области педагогики со способами создания виртуальных пространств, которые наделяются различными параметрами. В них отрабатываются как различные типы поведения реципиентов, так и особенности обитания и жизнедеятельности в сконструированной среде. При этом речь не идет о виртуальной реальности, т. е. здесь нет необходимости погружения зрителя в виртуальный мир полностью. Однако построенные модели определяют позиции и исследователя, и реципиента в ситуации, когда исследователь находится в одном пространстве, а действия осуществляются им опосредованно в другом.

ИЩЕНКО ЕЛЕНА ВЛАДИМИРОВНА — заведующая кафедрой дизайна Тольяттинской академии управления, соискатель Российского института культурологии (Москва).

© Ищенко Е. В., 2007

В различных сферах науки часто можно встретить примеры, демонстрирующие актуальность применения таких способов работы с изображением, в которых зритель поставлен в положение участника процесса исследования представляемого объекта, пространства, мира. Как правило, это такие процессы, которые либо происходят в виртуальных мирах, либо визуализируют микро- или макромиры и процессы с включением в них зрителя. Они отражают ситуацию современных исследований в науке.

Речь идет о таких процессах, которые зритель не может увидеть или воспроизвести в обыденной действительности. Поэтому необходимо не просто представить пространство как другое, а задать визуальные параметры вхождения зрителя в него. В этих условиях важно так визуально предъявить *процесс преобразования формы или пространства*, чтобы изменились установки восприятия зрителя, а вместе с ними и способ мышления в созданных условиях.

Все это активно применяется в области образования, которое формирует новое поколение, с новым мировоззрением. «Очевидно, что радикальные изменения в сфере обучения и образования в целом, формирующие новый интеллект, — это в значительной мере программа, разрабатывающая приемы и операции преобразования коренной интуиции»¹. Здесь встает вопрос: какую интуицию надо формировать у учащихся — механистическую вместо аристотелевской или представления, основанные на идеях теории относительности. Исследования в этих направлениях и ведутся сегодня.

Поиск решения аналогичных задач стоит и перед дизайнерами в сфере экранной культуры, ощущающими необходимость определить такие способы визуализации, которые создают условия для подключения к работе восприятия экранного образа визуального мышления зрителя.

В современных фильмах и компьютерной анимации все чаще можно встретить обращение дизайнеров к визуализации не столько внешних форм объектов, сколько к образам, дающим представление о внутренних невидимых структурах объектов².

Функция и назначение такого способа изображения связаны с возможностью усвоения множественности информации не путем выстраивания логических связей, созданных на основании большого пласта культурных смыслов, а за счет выстраивания смысловых связей исходя из действия, происходящего на экране.

Таким образом, в современной экранной культуре актуален способ «художественной трансляции», который описан еще П. Флоренским в работе «Иконостас», когда художник, пребывая в одной мерности, фиксирует в образах вибрации соответствующие уровни тонкости, а затем транслирует их в визуальных образах, создавая переход в другую мерность³.

В современной культуре действуют те же самые механизмы, но основанные на новых технологиях, которые в большинстве своем моделируют не феномены земной природы, а более тонкие слои мироздания, с иным уровнем эмоциональности, иными законами бытия тонких тел, иными свойствами. Последовательность

производимых визуальных изменений зависит от условий, созданных проектировщиком.

Современные способы визуализации, с которыми работают дизайнеры в ранних технологиях, способны в этих условиях изменять установки восприятия зрителя, исходя из классических способов композиционирования и поставленных перед разработчиками задач с целью формирования визуального образа.

В этом случае при проектировке такого рода пространств определяются задачи предъявления качественных изменений их характеристик: *преобразование, изменение через разрушение, перерождение, перекодировки* и т. д. Эти изменения представляют собой не законченную форму, а *действие, или процесс*.

При подготовке специалистов в области визуальных коммуникаций нас интересуют возможности обучения проектированию таких типов визуальных пространств, которые позволят передавать разного рода изменения и преобразования с помощью применения различных технических приемов композиционирования. Как известно, композиция — это способ построения некоторой целостности, основанный на установлении связей, соподчинении между разнородными предметами внутри нее по какому-то признаку: технологическому, конструктивному, функциональному, социальному, эстетическому, художественному.

В классической статической композиции отношения объектов строятся на равновесии силы и энергии, взаимопритяжении и отталкивании, дополнении и противопоставлении и т. д. Неразрывность этих связей в эстетических категориях определяется как гармония⁴. Подобные же свойства композиции описывает Р. Арнхейм, когда отмечает, что «любая визуальная модель динамична»⁵, имея в виду выразительность композиции, которая представлена *динамикой напряжения сил*. Когда динамические силы: растяжение и сжатие, согласованность и противоречие, подъем и падение, приближение и удаление — расцениваются нами как символы, формирующие человеческую судьбу, тогда, по мнению Р. Арнхейма, выразительность предполагает более глубокое значение. Таким образом, экспрессивные свойства изображения можно рассматривать как средства выразительности, которые удерживают зрительное внимание и определяют его отношение к изображению, а также как смысловые единицы.

Нас интересуют способы, которые создают контраст или конфликт в изображении в следующих случаях: когда изменение его параметров создает некоторую несогласованность в рамках традиционного видения; когда применение силы динамического напряжения в картине создает условия нахождения в одном пространстве композиции нескольких разных сюжетов или точек зрения одновременно.

Примеры таких преобразований (за счет изменения пространственных характеристик) можно увидеть в картинах Питера Арсена «Нагюрморт» и Иоахима Бейкелара «Кухарка» как возможность соединения двух пространств в рамках одного изображения. Соединение в этих картинах символического и реального пространства в одном изображении картины, как «искусственного синтеза двух пространств

с использованием перспективных и на их основе смысловых связей»⁶, построено на основе одного и того же сюжета — евангельского рассказа о Марфе и Марии. В одном случае изображается два пространства в одном времени, в другом, наоборот, сохраняется пространственный синтез, но в каждом пространстве время присутствует свое. Тогда в одном случае применение этого приема ведет к изменению отношений в целом за счет демонстрации распредмечивания предметно-пространственной среды, разрушения одних связей между элементами ее структуры и установления других. В другом случае применение этого приема в организации предметно-пространственного строя композиции преобразовывает его за счет включения или замены в этой структуре новых элементов. Как следствие, изменение отдельной части композиции ведет к изменению целого. Из описанных примеров видно, что не все предметы или элементы в изображении изменяются или заменяются. Обязательно остается что-то неизменным, как связующее звено между старой и новой сборкой в пространственной организации.

Однако в статичных картинах зрителю демонстрируется сам факт конечных изменений и преобразований реального пространства в символическое и наоборот. Процесс же восстановления промежуточных состояний остается невидимым. В ситуации, когда зритель находится в пределах одной символической или религиозной системы, этот процесс осуществляется за счет его внутренних установок. Но в тех случаях, когда такой четкой привязки к одной системе символов нет, необходимо определить, что поможет ему осуществить этот переход (как процесс) за счет видимых построений.

Изменения элементов и процедур в процессе У. Боумен описывает как *регулярные и дифференцированные*. Он рассматривает эти процессы как ряд действий, представленных в виде последовательности взаимосвязанных событий, где акценты могут расставляться визуально, а сложность взаимосвязей передаваться за счет составных элементов, которые отражают фазы и количественные характеристики стадий процесса⁷.

Использование этих приемов приводит к нарушениям отношений сил напряжения и разряжения, равновесия и соподчинения в целостности композиции, где порядок переходит в состояние хаоса, а затем возвращается вновь в состояние порядка нового уровня за счет расставляемых новых акцентов.

Так, к примеру, в работе Мариуса Эшера «Выставка» можно увидеть способ последовательного изменения параметров изображенного пространства на картине, демонстрируемой на выставке, в «реальное» пространство самой выставки. Изменения, которые представлены в пространстве, представляют собой процесс (хотя и в статике) последовательных изменений за счет применения элементов, преобразующих одно пространство в другое. Эти элементы изменяют отношения предмета и фона, одного типа перспективы на другой и т. д. Они создают такие оптические иллюзии, которые разрушают исходные параметры изображения, преобразовывая их в новые, и визуализируют при этом сам момент перехода. Эти видимые характеристики и содержат в себе формальные качества, которые симво-

лизируют динамические силы напряжения и разряжения, равновесия и соподчинения в композиции.

Применение принципа окна в экранной культуре показывает способ применения этих динамических сил в физическом движении как намеренного, для создания состояния дисгармонии в восприятии зрителя.

Ю. Лотман, анализируя композицию в киноискусстве, описывает такие процессы следующим образом: «...В основе кинозначений лежит сдвиг, деформация привычных последовательностей, фактов или облика вещей»⁸. Далее он различает такие стадии формирования киноязыка, как «значимый» и «деформированный», где «значимым» становится не просто «деформация или сюжетный трюк, монтажный контраст, а вообще насыщенность изображений сверхзначениями», но которые, как прием, демонстрируются впервые⁹.

Визуализация процесса конструирования таких приемов в композиционной организации послания и является сегодня наиболее важной. Неожиданность, возникающая в этих условиях для восприятия зрителя, — это возвращение к «простому» изображению, «очищенному» от ассоциаций, когда предмет не означает ничего, кроме самого себя. В этом смысле, как пишет Ю. Лотман, все зависит от художественного направления, в рамках которого происходит повествование, так как сдвиг, нарушение может возникнуть и «от обратного».

В формальных средствах композиционирования такие изменения проектируются через смену:

- стилевых отношений;
- поверхностных характеристик фактур и текстур;
- отношений пятна и фона;
- поверхностно-объемных отношений;
- цветоцветовых отношений;
- статично-динамических отношений;
- пространственных и временных отношений.

Казалось бы, речь идет о техническом конструировании с использованием формальных средств композиции и игры пространственных форм. Но все это имеет значение в логике построения отношений и связей между элементами структуры изображения и в способе восприятия ее зрителем. Представленные на контрасте, эти изменения воспринимаются зрителем как задача на *сопоставление* и *анализ* элементов внутри изображения, что имитирует его самостоятельное продвижение к формированию содержания от увиденного за счет работы визуального мышления.

В представлении о композиции, принадлежащем В. А. Фаворскому: «...Реальность воспринимается нами четырехмерно, а не трехмерно (четвертое измерение — время), и поэтому перед рисунком стоит задача изобразить время, если этот рисунок желает передать реальную действительность, а не является условным изображением препарированной действительности»¹⁰), прослеживается эта же идея.

Можно утверждать, что в современных условиях дизайнер при конструировании изображения на экране должен ориентироваться не только на композицию

как завершённый процесс работы собственной мыслительной деятельности, а на процесс последовательного формирования образа для восприятия его зрителем.

Таким образом, сценарий включения зрителя в формирование действительности на экране разворачивается через следующие процессы:

1. Нарушение логики в композиции на экране, что ведет к нарушению логики восприятия изображения зрителем, проявляется в несоответствии увиденного с теми эстетическими категориями гармонии, которые привычны для его сознания.

2. Перенастройка восприятия у зрителя происходит за счет установления новых логических связей и подкрепления их новыми зрительными установками, т. е. перекодировки значений в новых условиях.

3. Изменение этих составляющих, перемещение акцента с одной характеристики на другую, а также проектируемое изменение точки зрения зрителя с целого на фрагмент и наоборот — все это создает новый толчок для пробуждения познавательного интереса зрителя.

4. Проектировщик удерживает внимание зрителя на экране с помощью использования приемов визуального моделирования, демонстрируя всевозможные способы взаимоотношений между элементами и целым в динамической композиции, создавая множественность ходов для понимания представляемой действительности.

¹ Микешина Л., Опенков М. Новые образы познания и реальности. М., 1997. С. 144.

² Например, фильм «Бездна» («The Abyss», реж. Дж. Камерон, США, 1989).

³ См.: Флоренский П. Иконостас. М., 1997. С. 23.

⁴ См.: Боумен У. Графическое представление информации: Пер. с англ. М., 1971. С. 10.

⁵ Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие: Пер. с англ. М., 1974. С. 385.

⁶ Волков Н. Композиция в живописи. М., 1974. С. 110.

⁷ См.: Боумен У. Графическое представление информации. С. 150.

⁸ Лотман Ю. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. Таллин, 1973. С. 20.

⁹ См.: Там же. С. 25.

¹⁰ Фаворский В. О композиции // Искусство. 1933. № 1—2. С. 1—2.

Материал поступил в редакцию 17.11.2006 г.