

жащего развития и, соответственно, что надо формировать, исходя из интересов службы.

Процесс использования духовных, художественных ценностей в рамках осуществления культурной политики в армии имеет определенную сложность. Это в значительной степени определяется системой комплектования вооруженных сил: молодежь призывается на основе закона Республики Беларусь «О воинской обязанности и военной службе» со всей республики. Поэтому необходимо учитывать и некоторые психофизиологические и духовные особенности призываемой молодежи. Они проявляются в следующем:

- призывники имеют различное отношение к духовным ценностям, умение их осваивать, различный уровень участия в культурном производстве вплоть до полного отсутствия;
- определенной части молодежи свойственна неустойчивость их поведения в отношении к различным идейным и духовным ценностям;
- для духовных потребностей воинов характерны пластичность, податливость, восприимчивость и в то же время некоторая нигилистичность, критическое отношение к ценностям старших поколений;
- большинство призывников имеют незначительный жизненный и политический опыт и невысокую политическую культуру. Поэтому важной задачей культурной политики является формирование у военнослужащих политической культуры.

Таким образом, культурная политика в вооруженных силах представляет собой способ деятельности, заключающийся в регулировании процессов в области культуры в армии, которые заключены в рамки определенных общественных отношений.

#### *Список литературы*

1. Мальцев, Л. С. Вооруженные Силы Республики Беларусь: История и современность / Л. С. Мальцев. – Минск : Асобны Дах, 2003. – 245 с.

The article reveals the specificity of the cultural policy in the Armed Forces of the Republic of Belarus, which determines the main forms and methods of socio-cultural activities and selective attitudes to the values of artistic culture.

*Вилейко Сергей Леонидович*, кандидат культурологии, доцент, доцент кафедры туризма и культурного наследия ГрГУ им. Я. Купалы, г. Гродно.

УДК 78-047.58:[778.534.66+004.928]

**Н. И. Влазнюк**

#### **СПЕЦИФИКА РЕПРЕЗЕНТАЦИИ МУЗЫКИ СРЕДСТВАМИ АБСТРАКТНОЙ АНИМАЦИИ**

Раскрывается содержание понятий «абстрактная анимация» и «визуальная музыка». На основе анализа анимационных работ, созданных в 1920–30-х гг., а

также в начале XXI в., выявляются особенности и способы репрезентации музыки в искусстве абстрактной анимации.

Анимацию можно определить как визуальную технику, создающую иллюзию движения, а не запись движения посредством живого действия. Анимация может быть создана художниками-аниматорами, иллюстраторами, кинематографистами, производителями видео и компьютерными специалистами. Некоторые произведения абстрактной анимации фокусируются на абстрактных возможностях визуальных эффектов, которые являются аналогами более абстрактного музыкального опыта. Абстрактная анимация является поджанром экспериментального кино. Его история часто совпадает с историей развития такого направления как «визуальная музыка». В фильмах, относящихся к категории «визуальная музыка», использование абстрактных визуальных образов основано на музыкальной модели [1, с. 106]. Для многих кинематографистов и цифровых художников музыка становится источником вдохновения, однако особенность искусства абстрактной анимации заключается в том, что она репрезентирует такие свойства музыки, как, например, ритмические формы, музыкальная композиция, гармония и др. В особую группу можно выделить художников-приверженцев беспредметной кинематографии, проявлявших интерес к фильму как среде, обладающей свойством ритмичности. Одни из ранних и наиболее продуктивных творческих экспериментов в данном направлении принадлежат немецким художникам, творившим в Германии в начале 1920-х годов: Викингу Эггелингу (фильм «Диагональная симфония», 1974 г.), Хансу Рихтеру (серия «Ритмы», 1921–1924 гг.), Вальтеру Руттману (серия «Опусы», 1921–1925 гг.). Общей чертой творчества этих кинематографистов является влияние на них музыкальных идей, хотя, фактически, сама музыка, которая использовалась для сопровождения указанных фильмов, не имела большого значения. Например, Викинг Эггелинг настаивал на том, что воспроизведение музыки во время показа фильмов отвлекает от музыкальных качеств самих изображений [2, с. 354].

В «Диагональной симфонии» В. Эггелинга линия выступает в качестве основного блока построения, или «ноты». Кинорежиссер попытался «оркестровать» отношения между линиями, расположенными в контрапунктированных парах противоположностей, основанных на взаимном притяжении и отталкивании двоичных форм. В «Диагональной симфонии» В. Эггелинг заимствует принцип контрапункта в музыке и противопоставляет один визуальный мотив другому, создавая иллюзию их взаимного противоположного движения: если одна фигура движется вверх по экрану, то следующая фигура, зеркальное отражение предыдущей, будет перемещаться вниз по экрану [3, с. 27]. Мотив в музыке функционирует в качестве элементарной составляющей музыкальной структуры и простейшей ритмической единицы, повторяясь на протяжении всей композиции, часто с вариациями. Визуальные мотивы в «Диагональной симфонии» также формируются из простых и изогнутых линий.

Немецкий режиссер, аниматор и художник Оскар Фишингер (1900–1967 гг.), испытавший влияние упомянутых кинематографистов, стал самым плодовитым создателем «визуальной музыки». Этот кинорежиссер начал синхронизировать свои фильмы с существующей музыкой (например, музыкой И. С. Баха и Р. Вагнера), отходя от традиционной модели создания фильмов, при которой звуковая дорожка определялась визуальным рядом фильма. О. Фишингер обратился к созданию синестетических фильмов, в которых изображения служили абстрактными репрезентациями музыки и объединялись с ней для создания «мультимедийного сенсориума».

В 1933 году О. Фишингер создал анимационный фильм «Круги» («Kreise»), в котором объединил выдержки из двух музыкальных произведений: балетную сцену из первого акта оперы «Тангейзер и состязание певцов в Вартбурге» Р. Вагнера и «Триумфальный марш» из сюиты «Сигурд Крестоносец» (1872 г., опус 56) Э. Грига. Структурной темой фильма являются круги и кольца. При работе над первой половиной фильма художник использовал древесный уголь и краску перед применением цветных фильтров во время съемок. Изображения во второй части фильма были получены путем рисования темперой на белой бумаге. Внешний вид и движения визуальных форм соответствуют музыкальным мотивам, которые сливаются в различные аудиовизуальные фразы. Эти формы не обладают точной эквивалентностью с нотами, а скорее соответствуют динамике, хронометражу и тембру музыкальных звуков и фраз. Фильм состоит из серии визуальных мотивов, основанных на центральной теме круга. Разноцветные круги и кольца, объединенные в группы, ритмично движутся на экране, растягиваясь в соответствии с длительностью звучания нот, расширяясь в ответ на изменения в динамике музыкального звучания и повторяются с одновременно повторяющимися музыкальными фигурами. По мнению исследователя визуальной музыки Э. Моллаган, в определенные моменты расположение кругов на экране может быть символической репрезентацией расположения оркестра на сцене. Так, например, синие круги, расположенные всемерно на переднем плане, отражают расположение струнных на сцене, зеленые полукруги размещаются за ними подобно деревянным и медным духовым инструментам, а красные круги на заднем плане расположены там, где обычно находится группа ударных [3, с. 103].

Интересны и современные эксперименты в области абстрактной анимации (визуальной музыки). Так, в рамках Третьего фестиваля «Поле видения», посвященного творчеству Ф. Шопена («Chopin – Pole widzenia / Pole słyszenia»), 18–20 ноября 2010 года, организатор – Центр современного искусства «Знаки времени» в г. Торунь, Польша [4]) прошел конкурс анимации, целью которого был показ фильмов, которые посредством оригинального визуального решения продемонстрируют более или менее непосредственно вдохновение творчеством культового польского композитора. Основной идеей аудиовизуального фестиваля стала интерпретация музыки Фредерика Шопена. Мероприятие было сфокусировано на фено-

мене творчества выдающегося польского композитора в его соединении с искусством новых медиа. Организаторы стремились «показать» музыку Шопена публике, причем для каждого участника фестиваля это должен был быть «свой Шопен», освобожденный из рамок своего времени и интерпретируемый в контексте визуальной культуры XXI века. Многогранная природа вдохновения музыкой Шопена была представлена на фестивале в тесной связи с визуальными искусствами, а инновационную природу фестиваля определила его связь с современными тенденциями в искусстве, такими как: видеинг, интерактивные инсталляции и мультимедиа. По замыслу организаторов фестиваля, результатом сотрудничества художников, специализирующихся в различных областях творчества, таких как современная музыка и анимация, сфера DVJ (видеинг/мультимедийный перформанс), электронная и акустическая музыка, интерактивная инсталляция, должно было стать зрелище, которое благодаря своему многообразию будет служить доказательством универсализма произведений Шопена.

Обратимся к работам, получившим первые награды на конкурсе. Работа К. Мазуркевича «Мазурка Шопена» (I приз, *Kuba Mazurkiewicz «Mazurek Chopina»*) визуализирует Мазурку си мажор (соч. 41, № 3) в технике покадровой анимации, выполненной на хорошо затвердевшем снегу с использованием асфальта и чернил. В начальных кадрах возникает фигура мужчины, держащего в руках аудио-музыкальный проигрыватель, на экране которого высвечивается название произведения, а затем оттуда начинают «стекать» на белый снег черные линии. Визуальный ряд анимационного фильма состоит из графических изображений, которые будто бы следуют за движением музыкальных линий (черные круглые пятна на снегу, вертикальные и горизонтальные черные линии, сменяющиеся волнообразными и зигзагообразными, круги и фигуры, напоминающие электромагнитные поля и др.). Кадры, демонстрирующие следы, вытопанные на снегу, можно трактовать как авторскую интерпретацию характерного для данной мазурки ритма «втаптывания».

Работа А. Возняк на музыку Большого блестящего вальса *As-dur*, соч. 34 № 1 Шопена (II приз) так же, как и рассмотренная выше, выполнена в черно-белой гамме и представляет собой ритмично движущиеся на экране точки, спирали, прямые и волнистые линии, пятна, подобные мазкам кисти, и другие фигуры, принимающие различные графические формы, – все это движение похоже на ожившее графическое изображение компонентов танца.

Как отмечают исследователи, развертывание музыкальной ткани во времени на элементарном сенсорном уровне рождает предметные слуховые впечатления, сущность которых довольно точно передает понятие мелодической линии [5, с. 74–75]. В свою очередь, анимационные образы представляют собой «не физические тела, а различные комбинации линий и плоскостей, цветовых пятен, форм, теней, света и т. д., из которых в нашем восприятии складываются признаки зрительных образов и сами образы» [6, с. 84]. Исходя из этого, можно предположить, что при работе над факту-

рой изобразительного материала анимационных произведений, вдохновленных музыкой Шопена, авторы, сознательно или бессознательно, оттачивались от фактуры воплощаемых ими музыкальных произведений.

Еще одним примером использования абстрактной анимации в качестве репрезентационного пространства для музыки стал прошедший 12 июля 2013 г. концерт Симфонического оркестра Бретани (*Orchestre symphonique de Bretagne*, Франция), сочетающий классическую музыку и джаз. Программа концерта была посвящена своеобразию ритма в классической музыке и в знаменитом джазе Дейва Брубека (1920–2012 гг.). Дирижер оркестра Марк Фельдман предложил студентам, сотрудникам и выпускникам отделения анимации и компьютерных игр британского Университета искусств (*University for the Creative Arts*) создать оригинальное шестнадцатиминутное анимационное произведение для визуального сопровождения живого выступления оркестра. Анимация проецировалась на большом экране размером 8,5 м в ширину и 6,2 м в высоту. В течение десяти дней участникам проекта было предложено создать абстрактные цифровые картины в графическом редакторе *Adobe Photoshop*, опираясь на синестетические реакции, вызванные прослушиванием музыки, которая должна была быть исполнена оркестром во время концерта. Анимация была произведена на основе этих картин с использованием программ *Autodesk Maya* (программа для 3D-анимации, моделирования и визуализации) и *After Effect* (программное обеспечение, широко применяемое при производстве анимации для создания цифровых видеоэффектов и др.) [7]. Таким образом, современные технологии, предоставляющие художникам-аниматорам совершенно новые возможности для репрезентации музыки и ее свойств, расширяют диапазон восприятия этого вида искусства.

#### *Список литературы*

1. Смирнов, А. Визуальная музыка / А. Смирнов // Антология российского видеоарта / ред. А. Исаев. – М., 2002. – С. 105–111.
2. *Sound and Music in Film and Visual Media: A Critical Overview* / ed. G. Harper [etc.]. – New York : Bloomsbury Publishing USA, 2014. – 896 p.
3. Mollaghan, A. *The Visual Music Film* / A. Mollaghan. – Basingstoke : Palgrave Macmillan, 2015. – 216 p.
4. Chopin – Pole Widzenia / Pole Slyszenia [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://csw.torun.pl/sztuka/chopin-pole-widzenia-pole-slyszenia-5298>. – Дата доступа: 22.09.2018.
5. Музыкальное искусство и наука / ред. Е. В. Назайкинский. – М. : Музыка, 1973. – Вып. 2. – 220 с.
6. Пространство возможностей и диалог цивилизаций : материалы III междунар. науч.-практ. конф. «Анимация как феномен культуры», Москва, 25–27 апр. 2007 г. / сост. и науч. ред. Н. Г. Кривуля. – М. : ВГИК, 2007. – 163 с.
7. *Abstract Animation and Live Music – ACT Collaboration Project* [Electronic resource]. – Mode of access: <http://jordanbuckner.blogspot.com/2013/08/abstract-animation-and-live-music-act.html>. – Date of access: 18.09.2018.

The article reveals the content of the concepts «abstract animation» and «visual music». Based on the analysis of animation works created in the 1920s and 1930s, as well as at the beginning of the 21st century, features and ways of representation of music in the art of abstract animation are revealed.

*Влазнюк Наталья Ивановна*, магистр педагогических наук, старший преподаватель кафедры русского языка как иностранного БГУКИ, г. Минск.

УДК 792.01.792.036"19"

**А. Ю. Володченко**

**ФЕНОМЕН ТЕАТРАЛЬНОСТИ КАК ОБЪЕКТ НАУЧНОГО ИССЛЕДОВАНИЯ:  
ВВЕДЕНИЕ В ПРОБЛЕМАТИКУ**

Рассматривается феномен театральности как объект теоретического осмысления. Определены причины повышения интереса к данной проблеме в XX веке. Охарактеризован ряд спорных вопросов, которые возникают в процессе изучения и анализа феномена театральности, показана сложность научной интерпретации данного явления. Выявлены основные подходы к его изучению в науке. Делается вывод о динамичном, но нелинейном развитии процесса изучения феномена театральности в искусствоведческих источниках.

В современном мире сегодня созданы благоприятные условия для яркого проявления феномена театральности. Этому способствует нынешняя тотальная визуализация культуры, ее калейдоскопичность, фрагментарность. В сознании людей случилась переоценка традиционных ценностей: произошло смещение интересов с общепринятых моральных и эстетических ценностей на различного рода развлекательные проекты, которые не предполагают каких-либо интеллектуальных усилий и затрат. Тем самым ставится вопрос о повышении значимости в современном искусстве игровой стихии, зрелищности, театральности. Само слово «театральность» в одном из своих многочисленных лексических значений обозначает нечто ненастоящее, созданное искусственно. Таким образом, получается, что рассматриваемый нами феномен и термин «искусство» объединены единым смыслом в области таких синонимов как неестественность, ненатуральность, поддельность.

Сегодня в научной среде предпринимаются различные попытки всестороннего анализа и осмысления новых явлений, понятий, форм и концепций, которые меняют окружающую нас действительность. На наш взгляд, подобным явлением способным не только описать современную социально-культурную ситуацию, но и предоставить соответствующий методологический инструментарий для ее теоретического осмысления, и является театральность. Данный феномен представляет собой явление, далеко выходящее за пределы театра и как учреждения культуры, и как вида искусства, поскольку задаваемый им механизм социального взаимодействия имеет онтологические основания, укорененные в человеческой природе.