

Усе чатыры страфы песні звар’іраваныя ладава і фактурна. У аснову вар’іравання кампазітарам пакладзены прыём тэрцавага асціната дапоўнены танічным арганым пунктам (Б), з далейшай дынамічнай кульмінацыяй. У другіх строфах гэта падгалосачная паліфанія акампаніруючых галасоў (у II-й стрф.), ладавая пераменнасць (A-Dur) і рух басоў у меладычным міноры (III-й стрф.), храматызмы і інструментальныя прыёмы праз спяванне зачыненым ротам у харавым акампаніменце (IV-й стрф.). Тэкставыя імітацыі ў канцы кожнай паўстрафы ўтвараюць своеасаблівыя вар’іраваныя рэфрэны з ферматамі. Усе пералічаныя прыёмы разам з кантрастнымі штрыхамі *legato*, *staccato*, і дынамікай (*f – pp*), садзейнічаюць больш глыбокаму ўвасабленню вобраза сумуючай маладой замужніцы.

Аналагічныя прыёмы сустракаюцца і ў іншых апрацоўках кампазітара, выяўляючы як яго яркую музычную індывідуальнасць, так і надаючы творам віртуознасць харавога гучання.

У артыкуле паказаны новы погляд на тып фактуры, які ўзнік у беларускай савецкай харавой музыцы ў 1950–1960-я гады. На прыкладзе асобных харавых твораў і апрацовак народнай песні створаных кампазітарам А.П. Пашчанкам, адбылося творчае пераасэнсаванне народна-выканаўчых спеўных і інструментальных прыёмаў, узбагачаных класічнымі прыёмамі, што прывяло да стварэння новага тыпу фактуры. Праз гэта стала магчымым значна пашырыць, ускладніць і тэхнічна узбагаціць творчы дыяпазон гучання Беларускай дзяржаўнай акадэмічнай харавой капэлы пад кіраўніцтвам Р.Р. Шырмы. У апрацоўках А. Пашчанкі, агучаных Дзяржаўнай капэлай, харавая фактура выявілася больш ярка, выпукла, тэатралізавана праз тэмбравыя пераўтварэнні, інтанацыйную дыферэнцыяцыю, самастойныя меладычныя гарызанталі, багатую гарманічную мову, варыянтнасць і кантрасты ў пераважна змешаным гучанні харавых галасоў.

1. Беларускія народныя песні : [для хору] / сабраў і ўпарад. Р.Р. Шырма. – Т. 1. – Мінск : Беларусь, 1971. – 328 с.э, 1973, с. 1-324, с. 3-451

2. Беларускія народныя песні : [для хору] / сабраў і ўпарад. Р.Р. Шырма. – Т. 2. – Мінск : Беларусь, 1973. – 456 с.

СТАНОВЛЕНИЕ ВИДЕОИГРЫ В КОНТЕКСТЕ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ТЕНДЕНЦИЙ СЕРЕДИНЫ 1940 – 1970-х гг.

Пармон А. И.

*магістрант кафедры беларускай і сусветнай мастацкай культуры
Беларускага дзяржаўнага ўніверсітэта культуры і мастацтва (г. Мінск)*

***Анотацыя.** Асабнасці стыля і эстетыкі відэаігр сярод іншых відаў экраннай культуры найбольш моцна залежаць ад развіцця тэхналогій. Гісторычныя этапы фарміравання гэтага віду мастацтва непасрэдна звязаны з развіццём электронных тэхналогій. Ігры пастаянна развіваліся і шаг за шагом прайшлі свой шлях у культуры, пачынаючы з 1950-х гг.*

***Summary.** The stylistic and aesthetic features of videogames, among other types of screen culture, are most strongly dependent on technology. Historic stages of this kind of art are directly linked to the development of electronic technology. Games have been evolving step by step and have found their way in the culture since 1950s.*

На всех этапах особенности стиля, графики и эстетики видеоигр во многом определялись уровнем развития электронных технологий. Ученые-нарратологи и исследователи экранной культуры считают видеоигровую среду очень молодой. Тем не менее, за несколько десятилетий она из простейших устройств и программ, которые создавали энтузиасты и любители электронных инноваций, превратилась в отдельную художественную сферу.

Следует также отметить, что появление первых видеоигр во многом было обусловлено стремительным развитием индустрии развлечений, а реализация игр включала в себя 2 этапа. Первый этап заключался в собственно разработке игрового контента (который создавали такие энтузиасты, как Д. Готлиб и Г. Уилльямс), обладавшего очень лаконичным изобразительным решением (создание музыки для игр в то время не предполагалось вообще) и основанного на популярных спортивно-развлекательных играх. Также разрабатывались и простейшие игровые устройства и аппараты, с помощью которых осуществлялся запуск. Второй этап заключался в размещении оборудования развлекательными компаниями на автобусных станциях, кафе или спортивных клубах, а также их техническом обслуживании [2].

К сожалению, точная дата художественного прорыва и появления видеоигр на более совершенных цифровых устройствах, представляющих собой прототипы современных компьютеров, неизвестна. Большинство исследователей указывает на технологическую гонку вооружений разных стран, в результате которой и произошел большой скачок в области цифровых технологий.

В целом, время становления видеоигры в художественной культуре можно условно разделить на несколько периодов [5]:

- 1940-е – конец 1950-х гг. Именно тогда появились первые устройства и программы-симуляторы, которые имитировали спортивные игры;
- 1960-е гг. стали временем экспериментов с актуальными технологиями, появления первых законченных проектов, созданных для развлечений;
- 1970-е гг. – период становления основ видеоигровых жанров, геймплея и самого феномена видеоигр в художественной культуре.

Находясь в тесном взаимодействии с традиционными видами искусства, компьютерная графика испытала определенное влияние актуальных тенденций своего времени. Одной из них был минимализм, сводивший формы к минимуму, простым геометрическим очертаниям. В качестве характерного примера проявления минималистских тенденций можно привести видеоигру «Pong» студии «Atari», созданную в 1972 г. и представлявшую собой симулятор настольного тенниса: небольшой квадратик обозначал теннисный мячик и двигался по линейной траектории, а внешний вид ракеток, которыми предлагалось играть участникам, был упрощен до прямоугольников (рис. 1); в конце этого же года в игру были добавлены простейшие звуковые эффекты, имитирующие шум на площадке [3].



Рис. 1. Минималистичное художественное исполнение интерфейса видеоигры «Pong», 1972 г.

Тенденция минимализма в игровом дизайне была связана со стремлением авторов подчеркнуть основные элементы игры путем ограничения количества и деталей визуальных элементов или их редукции. Это решение часто появлялось и в работах следующего десятилетия. Интерфейс, дизайн персонажей и объектов, звуковое сопровождение и повествование – все это могло быть предметом минималистской интерпретации (следует заметить, что минимализм весьма популярен в настоящее время среди видеоигровых художников, однако преимущественно в инди-проектах (рис. 2)).

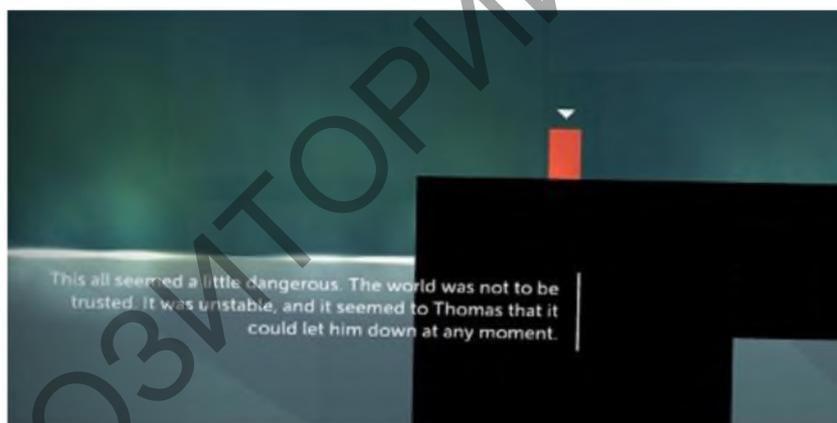


Рис. 2. «Thomas Was Alone» – современная инди-игра в жанре платформера с элементами головоломки, созданная М. Бителлом в стиле минимализм

Отдельные элементы ранних видеоигр, их визуальное решение в целом и передача движения могли решаться и абстрактно. Следует отметить, что абстракционизм после второй мировой войны оставался одним из ключевых направлений в искусстве стран Западной Европы и США. При этом послевоенному абстракционизму не был присущ универсально-метафизический характер, отличавший поиски абстракционистов начала XX в.; формы в нем просто соотносились с теми либо иными проявлениями окружающего мира и состояния художника.

В ранних видеоиграх абстракция в ранних видеоиграх часто становилась вспомогательным средством идентификации персонажей. Абстрактное решение персонажей и среды компенсировалось реальными и узнаваемыми действиями и наоборот. Среди первых задач, с которыми аудитория сталкивалась при взаимодействии с игрой, особенно важным считалось выявление и соотношение

видимых на экране абстрактных артефактов с тем, как они функционируют и ведут себя [6]. Поэтому при создании игры авторам необходимо было поддерживать «баланс узнавания»: чем более абстрактно выглядели визуальные элементы, тем меньше интерфейс и геймплей были интуитивно понятными зрителю.

Одной из видеоигр, в которой абстрактные формы были удачно реализованы художниками, являлась «Pac-Man» студии «Namco». Главный герой был изображен в виде пиццы, в которой не хватает одного кусочка. Стилизованный персонаж Пакман представлял собой только желтый круг с клиновидным зазором (рис. 3), который закрывался в то время, когда персонаж двигался. Своим поведением герой имитировал собой абстрактную обедающую голову. Изображения и интерактивность таких игр, как «Missile Command», «Air-Sea Battle», «Battlezone» студии «Atari» (созданных немного позже) и пр., строились на основе нефигуративных принципов. Как и минимализм, абстрактный подход к визуальному решению довольно популярен в видеоигровых инди-проектах в настоящее время.

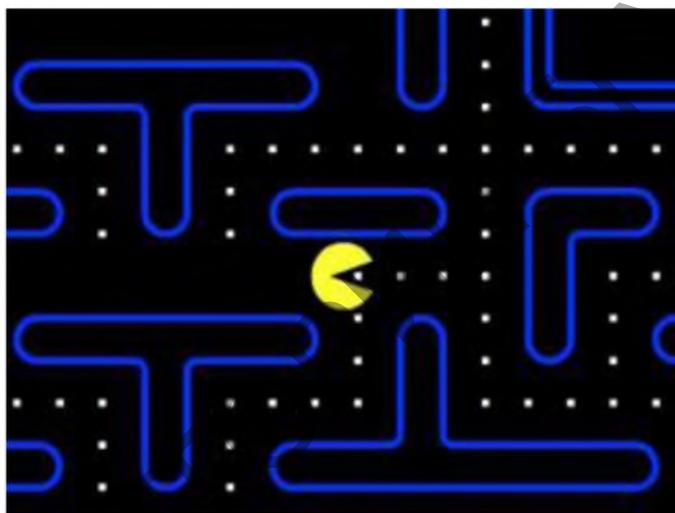


Рис. 3. Художественный образ персонажа игры «Pac-Man»

Нередко исследователи сравнивают первые пиксельные игровые анимированные спрайты с визуальным решением работ художников-кубистов (видеоигры «Adventure» студии «Atari», «Robotron 2084» Ю. Джарвиса, «E.T. The Extra Terrestrial» Г. Скотта-Уоршоу и пр.). Однако такое художественное исполнение было больше обусловлено техническими характеристиками экранов, на которых выводились изображения, чем особенностями графики того периода.

Большее разнообразие в средствах художественного выражения авторами будет достигнуто с внедрением новых компьютерных технологий в начале 1980-х гг. Но именно в предшествующие годы инженеры-энтузиасты, художники и многие другие любители видеоигр определили язык, терминологию и границы видеигрового искусства [1] в художественной культуре.

1. Паркин, С. Самые знаменитые компьютерные игры / С. Паркин. – М. : Эксмо, 2015. – 256 с.

2. Kent, S. L. The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon and Beyond – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World.

3. Pong Game // PongGame.org [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.ponggame.org/>. – Дата доступа : 14.10.2016.

4. Thomas Was Alone // Steam [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://store.steampowered.com/app/220780/>. – Дата доступа : 14.10.2016.
5. What is Visual Culture of Video Games? // Game is Art [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://gamesisart.ru/>. – Дата доступа : 14.03.2016.
6. Wolf, Mark J.P. The Video Game Theory Reader / Mark. J.P. Wolf. – Routledge, 2015. – 368 с.

УРОВНИ СМЫСЛОВ В СЦЕНОГРАФИИ Е.Н. ЛЫСИКА В БАЛЕТНЫХ ПОСТАНОВКАХ В.Н. ЕЛИЗАРЬЕВА

Подкопаев И. Н.

магистр искусствоведения, аспирант кафедры белорусской и мировой художественной культуры Белорусского государственного университета культуры и искусств (г. Минск)

***Аннотация.** Статья посвящена Е.Н. Лысику, одному из ведущих художников-постановщиков в отечественном музыкальном театре последней четверти XX века. На этапе работы в Белорусском Большом театре он создавал оригинальные сценографические решения в балетных постановках В.Н. Елизарьева. Этот период представляет собой феномен сценографического искусства Беларуси, повлиявший на дальнейшее развитие визуальных решений во всех белорусских театрах.*

***Summary.** The article is devoted to E. Lysik, one of the leading art directors in domestic musical theater of the last quarter of the 20th century. At a work stage in The Bolshoi Theatre of Belarus he has created original setting decisions in ballet performances of V. Elizaryev. This period represents the phenomenon in Belarusian scenographic art. It influenced further development of visual decisions in all Belarusian theaters.*

XX в. стал началом становления индустриальной цивилизации. Прерывается связь человека с миром природы, он оказывается выброшенным в мир машин и военного хаоса.

В начале XX в., традиционное реалистическое искусство уступает место модернизму и авангарду. Появляются такие направления, как кубизм, футуризм, экспрессионизм, абстракционизм, супрематизм, сюрреализм.

В живописи появляются знаковые имена: Д. Риверо, Х.К. Ороско, А. Сикейрос, К. Малевич, В. Кандинский, Э. Кирхнер, С. Дали, П. Пикассо. Сложность многообразия живописных направлений XX в. обуславливалась сложностью философских систем, разностью мироощущения и миропонимания. В основу закладывается философия экзистенциализма, философии жизни Дильтея и Ницше, теории бессознательного З. Фрейда, идеи аналитической психологии К. Юнга.

Культурно-эстетическое мышление конца 70-80-х годов XX века формировалось под влиянием таких величайших имен в искусстве театра, кино и академической музыки как: А. Тарковский, Ф. Феллини, Л. Висконти, А. Хачатурян, Ю. Григорович, М. Бежар, Д. Шостакович, С. Прокофьев, Р. Шедрин. В сценографии же были известны такие имена как: С. Вирсаладзе, В. Рыклин, Е. Чемодуров, С. Николаев, Э. Гейденбрехт, И. Пешкур.

Творчество Е.Н. Лысика (1930–1991) опиралось на идейно-философские концепции XIX–XX вв., преобразованные в собственное понимание сценического пространства. Немалую роль в его творчестве сыграла постановка во Львовском театре «Сюита про космонавтов» 1961 г., где он впервые раскрывает свои