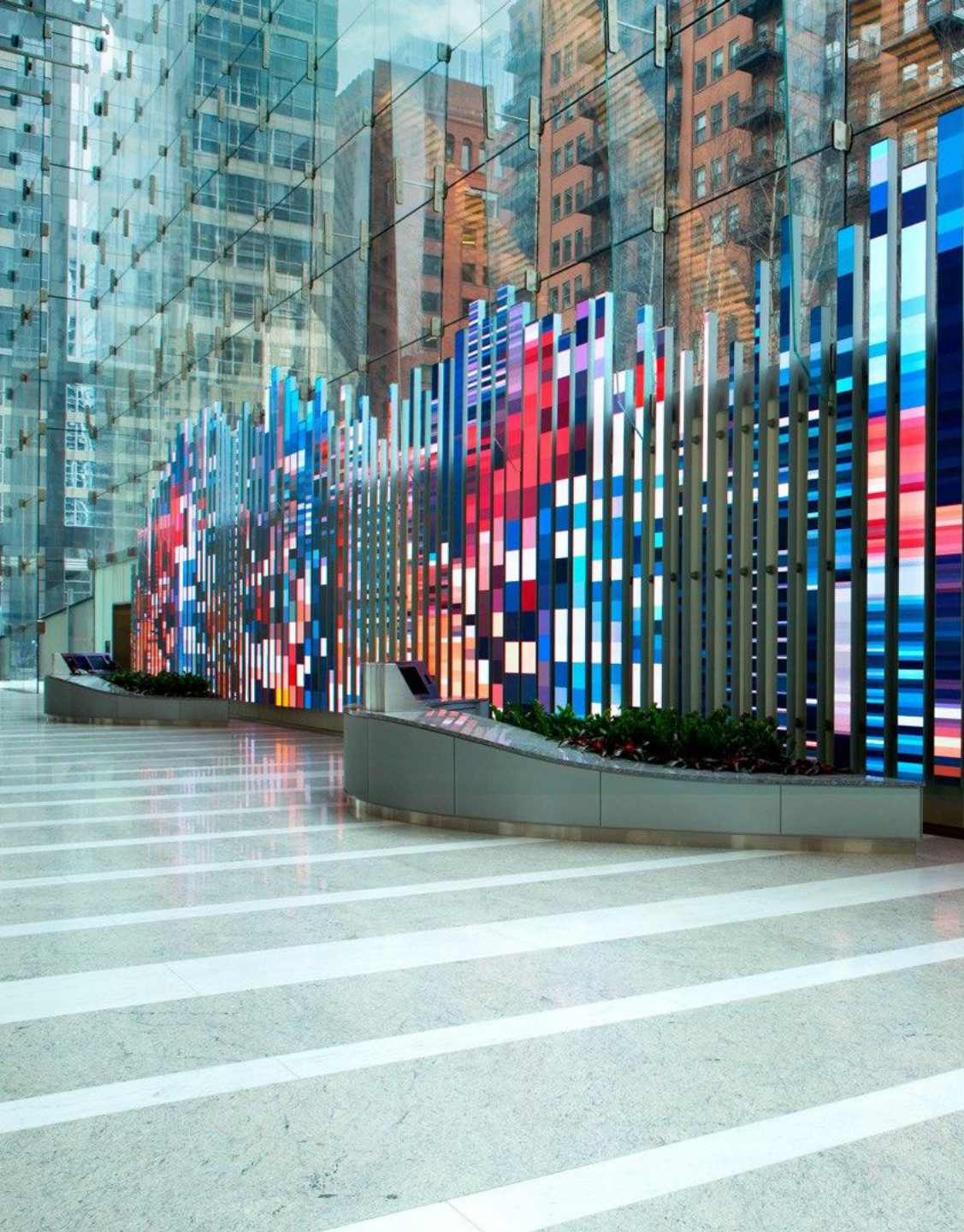


# КОМПОЗИЦИОННЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ВИЗУАЛЬНОЙ СРЕДЫ В ДИЗАЙНЕ МЕДИАПРОСТРАНСТВА

КНЯЗЕВА И. МД-11 РУК. ДОЦЕНТ КАФЕДРЫ ДИЗАЙНА ЯГУЗА И.А. ААИ  
ЮФУ 2018 Г.

# АКТУАЛЬНОСТЬ

В настоящее время все больше внимания уделяется проектированию предметно-пространственных объектов дизайна и улучшению их эстетических и функциональных свойств. Одним из элементов средового дизайна являются визуальные медиа пространственные информационные системы, представляющие информацию и различные сведения потребителю. Визуальные информационные системы охватывают широкий спектр проблем: способствуют ориентации, оценке эстетико-художественных и эмоциональных особенностей окружающего пространства. Для установления контакта, остроты и более длительного восприятия информации на медиа носителях необходимо выстраивать данную информацию согласно композиционным правилам.



# ОБОСНОВАНИЕ

Современное проектирование средового пространства распространяется, как правило, на предметно-художественную среду и связана с основополагающими параметрами гармоничного пребывания человека в окружающем пространстве, созданном средствами промышленного производства. С другой стороны, проекты современных художников и дизайнеров, связанные с жанром мультимедиа, значительно сложнее поддаются традиционной классификации, поскольку в процессе их создания почти не фигурирует прикладной характер, и огромную роль в техническом воплощении проектов играют электронные технологии, в которых, независимо от их типологии, при проектировании визуальной среды, основной является композиция в медиапространстве.

# ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

Цель - на основе исследуемого материала выявить особенности композиционного проектирования визуальной среды в дизайне медиа пространства.

Для осуществления поставленной цели, важно решить несколько задач:

**01**

Систематизировать медиа продукт, собрав воедино множество разрозненных литературных и аудиови-зуальных материалов

**02**

Определить формы и функции мультимедиа в современном обществе

**03**

Определить параметры эстетического воздействия на человеческое сознание, психику и фантазию составляющих медиа ресурсов

**04**

Сформулировать принципы и механизмы демонстра-ционной эстетики мультимедийных экранов

**05**

Определить роль композиции при проектирование визуальной среды в дизайне медиапространства

# МЕТОДИКИ

## 01. Сравнительный

и типологический

анализа  
необходимы для классификации исследуемых источников

## 02. Метод обобщения

необходимы для систематизации материалов по этой теме

## 03. Метод

междисциплинарног

о анализа  
позволяет обогатить традицион-ный метод описания рассматри-ваемых ресурсов

## 04. Метод сценарного

проектирования  
позволяют определить будущее состояние системы, логическую последовательность ее формирования, развертывание шаг за шагом отдельных ситуации

# АНАЛОГИ НАУЧНЫХ РАБОТ ПО ВЫБРАННОЙ ТЕМЕ

«МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОЕКТНОЙ КУЛЬТУРЕ ДИЗАЙНА: ГУМАНИТАРНЫЙ АСПЕКТ»	Яцюк Ольга Григорьевна	Россия	2009
«ВЫРАЗИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ТВОРЧЕСТВЕ ХУДОЖНИКА ЭКРАННЫХ ИСКУССТВ»	Монетов Виктор Мартынович	Россия	2005
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА КАК ОСОБЫЙ ВИД СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА»	Турлюн Любовь Николаевна	Россия	2006
«THE APPLICATION OF INTERACTIVE MULTIMEDIA TO REAL PROBLEMS IN ART DESIGN / «ПРИМЕНЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНОГО МУЛЬТИМЕДИА К РЕАЛЬНЫМ ПРОБЛЕМАМ В АРТ- ДИЗАЙНЕ»	Jin Bao-Liang	Япония	2014
THE SPATIAL ENVIRONMENT IN MULTIMEDIA DESIGN: PHYSICAL, CONCEPTUAL, PERCEPTUAL, AND BEHAVIORAL ASPECTS OF DESIGN SPACE / «ПРОСТРАНСТВЕННАЯ СРЕДА В МУЛЬТИМЕДИЙНОМ ДИЗАЙНЕ: ФИЗИЧЕСКИЕ, КОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ, ПЕРЦЕПТИВНЫЕ И ПОВЕДЕНЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ДИЗАЙНА ПРОСТРАНСТВА»	Jean Trumbo	США	1997
THE MULTIMEDIA PRODUCT - BETWEEN DESIGN AND INFORMATION, DESIGN AND UTILITY AND DESIGN AND ENTERTAINMENT / «МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ПРОДУКТ - МЕЖДУ ДИЗАЙНОМ И ИНФОРМАЦИЕЙ, ДИЗАЙНОМ И ОБЩЕСТВОМ, ДИЗАЙНОМ И РАЗВЛЕЧЕНИЯМИ»	Cotosman, Dieter Penteliuc	США	2009
«ПРОЕКТИРОВАНИЕ ВИЗУАЛЬНО-ЗВУКОВОЙ КОМПОЗИЦИИ В ДИЗАЙНЕ МУЛЬТИМЕДИА»	Демидова Мальвина Васильевна	Россия	2006
VISUAL COMPOSITION AND MULTIMEDIA / «ВИЗУАЛЬНАЯ КОМПОЗИЦИЯ И МУЛЬТИМЕДИА»	Vicki de Mey	США	1993

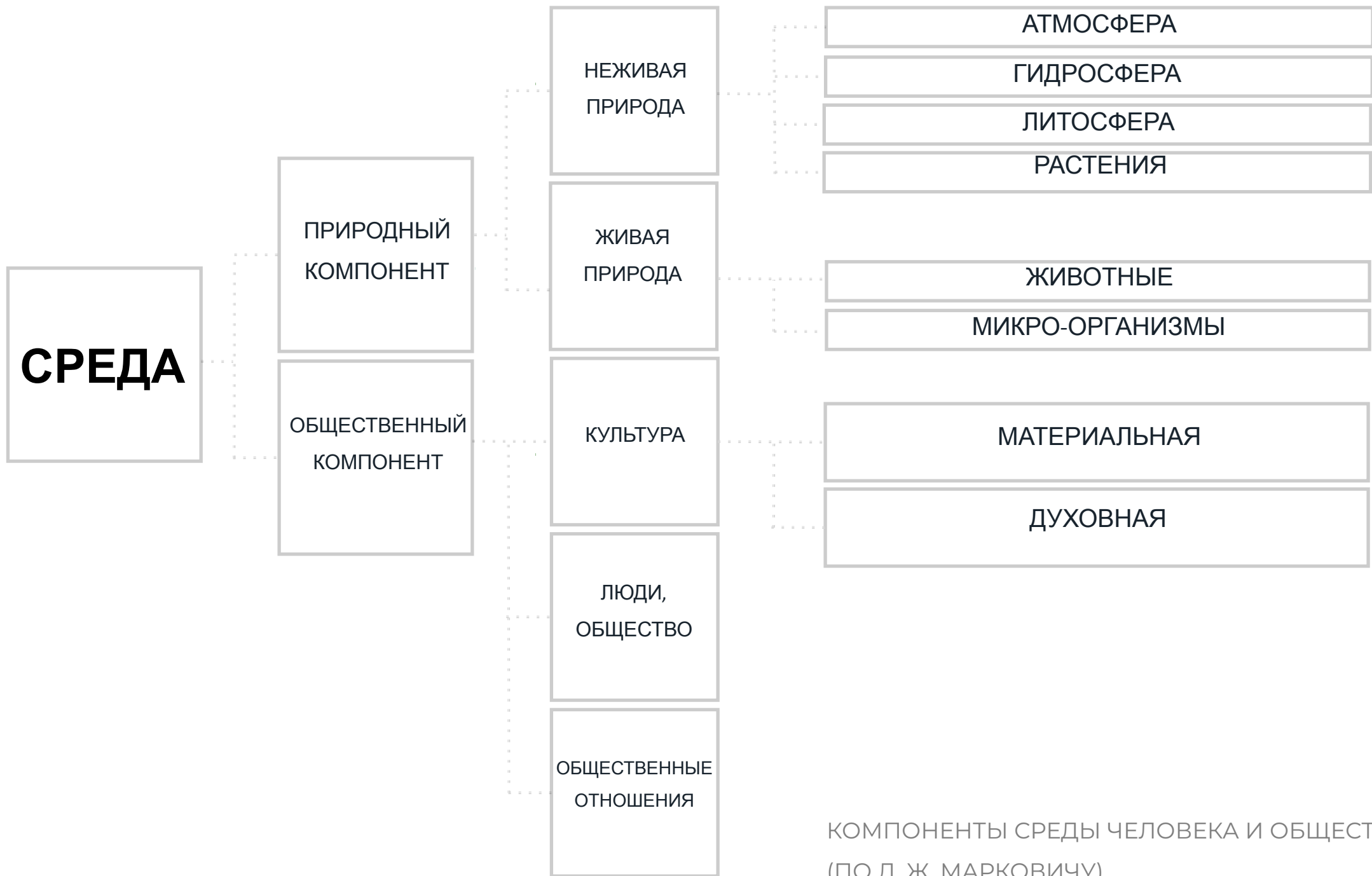
# СРЕДА.**МЕДИА**.КОММУНИКАЦИЯ

КАК                      ОНИ  
ВЗАИМОДЕЙСТВУЮТ?



КОМПОНЕНТЫ СРЕДЫ ЧЕЛОВЕКА (ПО Н. Ф. РЕЙМЕРСУ)





КОМПОНЕНТЫ СРЕДЫ ЧЕЛОВЕКА И ОБЩЕСТВА  
(ПО Д. Ж. МАРКОВИЧУ)



# СРЕДА

КОМПОНЕНТЫ СРЕДЫ ЧЕЛОВЕКА (ПО Л. В. МАКСИМОВОЙ)

## 01 Природная

- Абиотическая
- Биотическая

## 02 Техногенная

- Техногенная
- Социальная

## 03 Жизненная

- Социально - бытовая
- Рекреационная
- Производственная

# ВИЗУАЛЬНАЯ СРЕДА

- ЭТО ВСЕ ЧТО МЫ ВИДИМ



## ЕСТЕСТВЕННАЯ

леса, поля, горы, водоемы, облака

## ИСКУССТВЕННАЯ

производственные и жилые помещения:  
офисы, магазины, транспорт - автобусы,  
автомобили, поезда, самолеты,  
подводные лодки и космические  
корабли и т.д.





Средства распространения рекламы, совокупность средств аудио, теле и визуальной коммуникации.

*Словарь бизнес-терминов. Академик.ру. 2001.*



# МЕДИА

Что это такое?



Первичный элемент процесса передачи информации от коммуникатора к получателю

*Справочник технического переводчика. – Интент. 2009-2013.*



(англ. media), в зависимости от контекста, может означать следующее:

Медиаданные - совокупность различных видов данных (помимо текстовых сообщений), содержащих дополнительную звуковую и визуальную информацию графику, видео, анимацию (мультимедиа)

Медиафайл

Медиаискусство

*Wikimedia Foundation. 2010*



# ФУНКЦИИ МЕДИА

01

## КОММУНИКАЦИОННАЯ

Состоит в обеспечении связи индивидуальных и коллективных субъектов проблематизации социальных противоречий на основании создания площадок, обеспечивающих поддержание общего дискурса

Улицы, торговые центры, общественные места различного назначения

02

## ИНФОРМАЦИОННАЯ

Производство и распространение информации на массовую аудиторию с учетом разнообразных ее (аудитории) характеристик (состава, запросов, потребностей, интересов) в целях обеспечения совместной деятельности людей

Табло в аэропорту, вокзале, кинотеатре, стадионах

03

## КУЛЬТУРНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ

Изучение с использованием средств медиа коммуникации традиционных школьных предметов

Школы, институты, обучающие центры

04

## ОРГАНИЗАТОРСКАЯ

Позволяющая вовлекать в процесс проблематизации социальных противоречий широкие слои граждан, которые ранее избегали активного участия в общественной жизни

Политические сцены, улица

# МЕДИАПРОСТРАНСТВО

Что это такое?

“

— (англ. *Media space*) это «электронные условия, в которых группы людей могут работать вместе, даже если они не находятся в одном и том же месте в то же время. В медиа-пространстве люди могут создавать в реальном времени визуальные и звуковые среды, которые охватывают физически распределенные площади. Они также могут контролировать запись, доступ и воспроизведение изображений и звуков из этих сред».

*Wikimedia Foundation. 2010*

”

“

— это электронное окружение, в котором отдельные люди или их группы и другие сообщества могут действовать вместе в одно и то же время. В этом пространстве они могут создавать визуальную и звуковую среду, воздействующую на реальное пространство. В нём они могут, соответственно, производить и контролировать запись и воспроизведение изображения и звука, а также доступ к ним.

*Robert Stults, Media Space, Xerox PARC, 1986*

”

# НЕКОТОРЫЕ ВИДЫ НОСИТЕЛЕЙ ЭКРАНОВ, ОТОБРАЖАЮЩИЕ МЕДИАПРОСТРАНСТВО

Экран - устройство отображения и передачи визуальной информации



Фото и видео  
камера



Смартфон



Телевизор

Видеоэкраны  
различного  
назначения



Ноутбук, стационарный компьютер,  
планшет

# КОММУНИКАЦИЯ - ЭТО...

#... (лат. communicatio от communico делаю общим, связываю, общаюсь),

- 1) Путь сообщения, связь одного места с другим.
- 2) Общение, передача информации от человека к человеку  
специфическая форма взаимодействия людей в процессах их  
познавательной трудовой деятельности

*Большой Энциклопедический словарь. 2000*

#... (от лат. communico делаю общим, связываю, общаюсь) смысловой аспект социального взаимодействия

*Большая психологическая энциклопедия*

#... процесс обмена информацией, контактная линия связи

*Экономический словарь. 2000.*



# ТИПОЛОГИЯ ЭКРАННЫХ УСТРОЙСТВ, КАК ВИДА КОММУНИКАЦИИ

**РАССТОЯНИЕ  
ВОСПРИЯТИЯ**

**ОБЪЕКТ  
ВОСПРИЯТИЯ**

**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ  
ВОСПРИЯТИЯ**

## СРЕДОВО- ЛАНДШАФТНАЯ

От человека до экрана может быть от нескольких метров до нескольких десятков метров

Экран на площадях и улицах города, в метро, в витринах магазинов, салонах больших деловых интерьеров, торговый центр или банк

Возможно восприятие, ограничивающееся беглой фиксацией самого наличия выключенных или включенных экранов, транслирующих какое-либо изображение

## ЛОКАЛЬНО- ИНФОРМАЦИОННА Я

Экран на площадях и улицах города, в метро, в витринах магазинов, салонах больших деловых интерьеров, торговый центр или банк

Табло, расположенное в банке, аэропорте, вокзале, вагоне метро и т.д.

Краткая фокусировка внимания на экран-ной информации

## ТЕЛЕВИЗИОННО- ТРИКСТЕРСКАЯ

Гибкое расстояние от индивида до экрана

Телевизор

Длительное приватное односторон-нее восприятие



## КУЛЬТУРНО-РЕГЛАМЕНТАЦИОННАЯ

Человека один на один с контентом экрана

Кинозал, театр, музей, выставка

Происходит сравнительно длительная фокусировка внимания

## АЛЬТЕРНАТИВНО-ДУБЛИРУЮЩИЕ

Экран, находится в поле зрения индивида

Экраны в концертных залах, стадионах, в пространстве выступления перед массовой аудиторией

Симультанное (т.е. в одно и то же время) наблюдение за происходящим в природном временном потоке и в его экранном варианте, подразумевает длительную и краткую фокусировку

## ГЛУБИННАЯ ЛИЧНОСТНАЯ

Расстоянии вытянутой или чуть согнутой руки

Ноутбук и стационарный компьютер

Длительного комфортного использования экранной техники

## «ИНТИМНАЯ» КОММУНИКАЦИЯ

Расстоянии вытянутой руки, удаленность от шага до пятидесяти шагов

Фотоаппарат, мобильный телефон со встроенной фото и видеокамерой

Длительное приватное одностороннее восприятие



СРЕДА.**МЕДИА**.КОМПОЗИЦИЯ



Построение художественного произведения, организация, структура формы произведения.

*Литература и язык. Современная иллюстрированная энциклопедия.  
— М.: Росмэн. Под редакцией проф. Горкина А.П. 2006.*



# КОМПОЗИЦИЯ

Что это такое?



Строение, соотношение и взаимное расположение частей.

*Толковый словарь иностранных слов Л. П. Крысина.  
- М: Русский язык, 1998.*

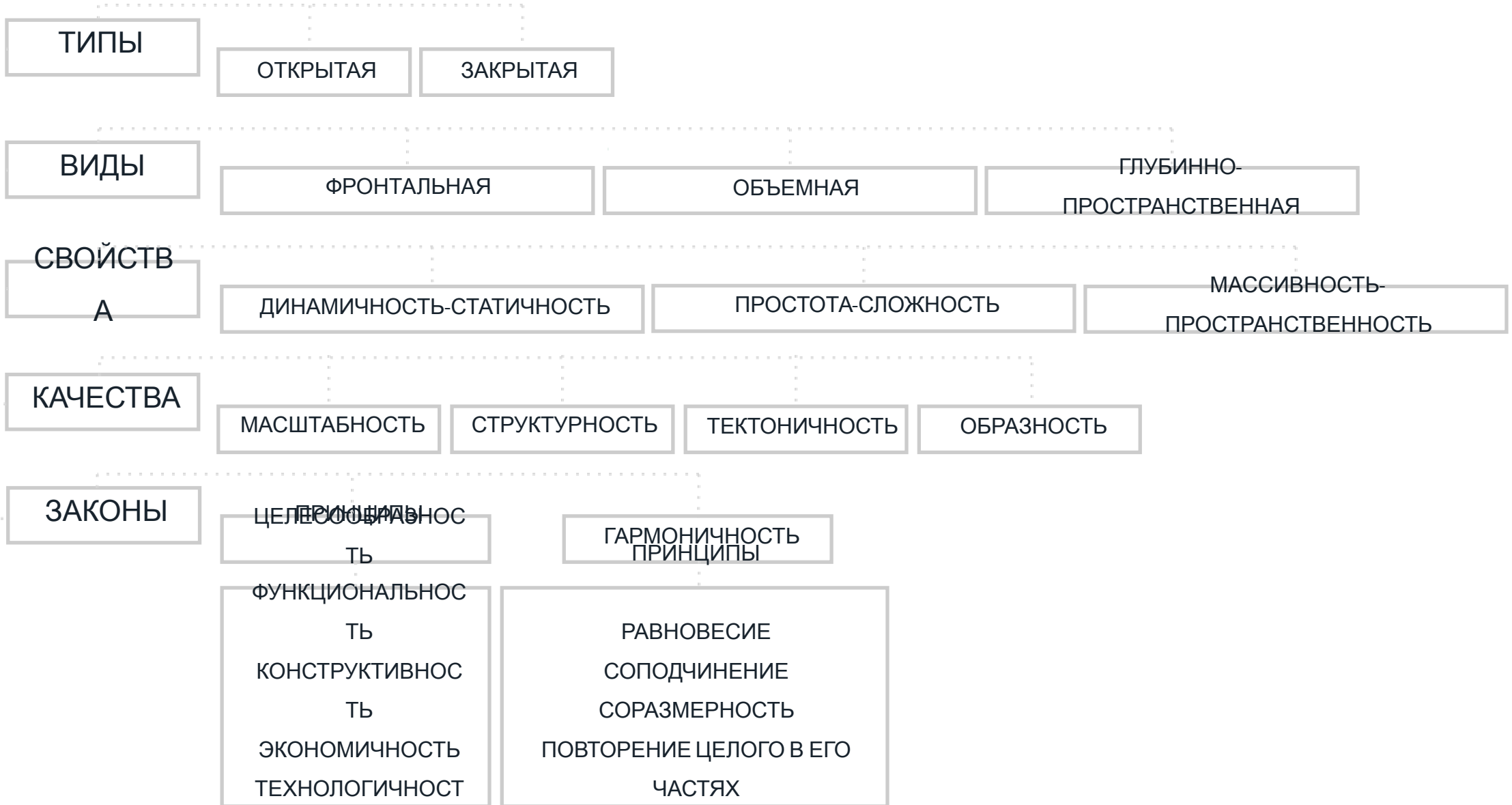


(от латинского compositio сложение, составление), 1) построение художественного произведения (литературного, музыкального, живописного и т. п.), обусловленное его содержанием, характером, назначением и во многом определяющее его восприятия.

*Современная энциклопедия. 2000.*



# КОМПОЗИЦИЯ



СРЕДСТВА

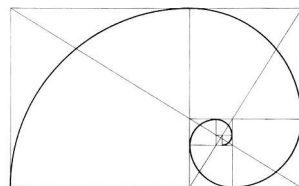
ФОРМА



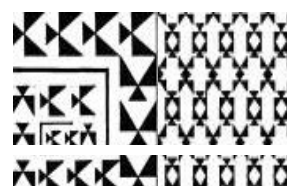
ЦВЕТ



ПРОПОРЦИЯ



РИТМ-МЕТР



ПЛАСТИКА

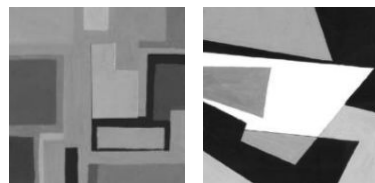


ФАКТУРА

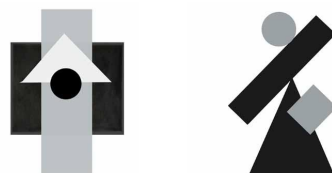


ПРИЕМЫ

КОНТРАСТ-НЮАНС



СИММЕТРИЯ-АССИМЕТРИЯ

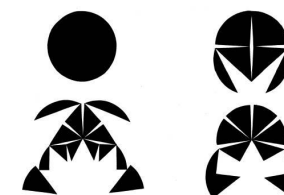


СТИЛИЗАЦИЯ



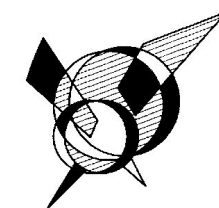
ТРАНСФОРМАЦИЯ

Я



ГРУППИРОВКА

А



# ВИДЫ КОМПОЗИЦИОННОГО ПОСТРОЕНИЯ

Пространственно-временная организация композиции – прием, дающий возможность выстроить развитие и целостное восприятие как всей вещи, так и ее элементов (в нашем случае – вплоть до кадра) в определенной последовательности.

## СИММЕТРИЧНАЯ

Останавливает развитие, полностью уравновешенные по всем массам и ба-лансам симметричные кадры или мон-тажные фразы практически не пригодны для монтажа. В них не заложено вну-треннего толчка, потенции развития, следующий за ним кадр восприни-мается не как продолжение сюжета или объекта, а как нечто «другое». Поэтому подобные кадры могут быть хороши как финальные, завершающие законченный эпизод или всю вещь, но совершенно не годятся для обычного монтажа «в продолжение».

## КРУГОВАЯ

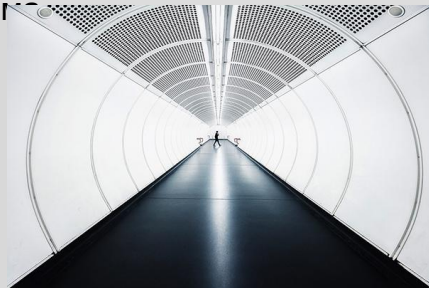
Один из вариантов симметричной ком-позиции, но, в отличии от линейной, имеет более сложное построение, по-могающее избежать явной тождес-твенности или даже тавтологии. В этом случае сочетаются и композиционно соотносятся начальный и конечный эпи-зоды или их основные, акцентные эле-менты, позволяющие зрителю ощутить не только завершенность, но и цикли-чность, повторяемость показанного. Круговая композиция обычно дает выраженную замкнутость пространства, это самая законченная фор-

## АСИММЕТРИЯ

Динамична, но не устойчива. Причем динамичность и неустойчивость так же прямо пропорциональны количеству асимметричных элементов и степени их асимметрии. Причем, если абсолютная симметрия несет в себе холод смерти, то абсолютная асимметрия приводит к хаосу разрушения. Степень устойчи-вости композиции обратно пропорциональна ее эмоциональной силе и нагрузке.

## ГОРИЗОНТАЛЬНАЯ

Подчеркивает протяженность пространства, его однородность, часто помогает акцентировать множественность и даже тождественность снимаемых объектов (напр. фронтальная панорама или проезд вдоль строя солдат или какой-либо техники).



## ВЕРТИКАЛЬНАЯ

Подчеркнуто акцентирует ритм композиции, работает, в противоположность горизонтальной, на сравнение, может акцентировать индивидуальность, выделенность объекта. Вертикальное движение объекта или камеры всегда воспринимается динамичней горизонтального.

## ДИАГОНАЛЬНАЯ

Открытая композиция, требует продолжения - разворачивания объекта в следующем кадре. Может развиваться либо в плоскости кадра, либо в глубину. Всегда динамичнее чисто вертикальных и, тем более, горизонтальных, особенно если в кадре присутствует движение. Самая удобная для монтажа кадров, особенно при встречных диагоналях («восьмерка»).

## ГЛУБИННАЯ

Акцентирует реалистичность пространства, дает выраженную перспективу, продолженность в глубину. Чем мягче общий рисунок, тем более ощутима перспектива. Обладает огромной уравнивающей силой, т.к. отдельный предмет 1-го плана кажется относительно большим.

## ПЛОСКОСТНАЯ

Подчеркивает условность, «картинность» пространства. Четкость абрисных линий, графичность изображения подчеркивает его плоскостность.

## РАКУРСНАЯ

Акцентирует отношение к объекту. Чем выше точка съемки и общее план, тем сильнее пространство доминирует над объектом, «поглощает» объект или «принижает» его значение (и, естественно, наоборот).





# Исторические предпосылки становления медиаискусства

## XIX

1830

- Ч. Бэббидж - изобретает аналитический двигатель, предшественник современного компьютера.
- Л. Дагер разрабатывает дагерротип, раннюю форму фотографии.
- Популярные приборы- фолиоскоп, фактаскоп, стерео- и стробоскоп

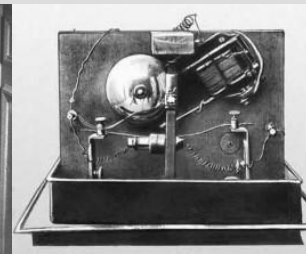
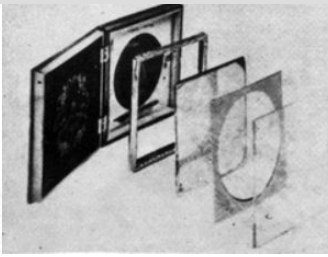
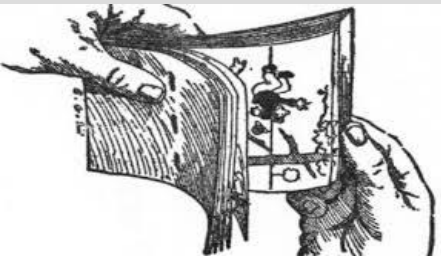
1890

Т. Эдисон - кинетограф и кинетоскоп - устройства, которые позволяют индивидуально просматривать короткие фильмы. Французские кинематографисты О.Люмьер и Л. Лумьер представляют фильмы для публики. Изобретателями в конце 19-го и начале 20-го веков: сербско-американский изобретатель Н.Тесла – катушка Тесла. Индукционную катушку для радиотехники; Г.Герц первым выпустил электромагнитные волны; Д.Чандра Бозе проводит важные эксперименты с короткими ра-диоволнами; А.Попов вводит применение электромагнитных волн на большие расстояния; Г.Маркони развивает беспроводную телеграфию.

## XX

1920

Кино и радио становятся все более популярными. Д. Бэйрд первую публичную демонстрацию телевизионной системы; В. Зворыкин - система передачи и приема информации с использованием технологии электронно-лучевой трубки (ЭЛТ) ., В авангардном художественном движении Dada (Дадаизм) представлены новые способы представления реальности, в том числе готовые (коммерчески созданные объекты, помещенные в музей или контекст галереи), коллаж и фотомонтаж.



## 1930

А.Тьюринг публикует теоретическое описание цифрового компьютера, способного решать математические задачи. Немецкий инженер Konrad Zuse строит компьютер, используя пленку 35 мм для управления программированием. Венгерский художник Ласло Мохоли-Надь, связанный с немецкой баухауской школой, создает установка осветительного оборудования изображает игру света и движения.

## 1950

Телевидение становится широко распространенным в домашних хозяйствах

## 1960

Появился интернет, но не для частного использования Развитие влиятельных художественных движений: Fluxus-группа художников использующие медиа., Поп-арт: художники базируются на коммерческой культуре и массовом производстве; Концептуальное искусство: сосредоточенность на идее, процессе и языке больше, чем на эстетике и материалах предмета искусства; Эффективное искусство; Видеоарт: недорогие портативные видеокамеры становятся доступными для широкой публики и интегрированы в художественные практики.



## 1970

Сформируются ежегодные собрания для художников, работающих с компьютерами. К ним относятся Ars Electronica в Австрии и SIGGRAPH (Специальная группа по интересам по компьютерной графике и интерактивным методам) в Соединенных Штатах.

## 1980

Персональные компьютеры (ПК) становятся более доступными. Популярны видеоигры

## 1990

Интернет взрывается в популярном средстве для распространения и совместного использования контента (электронная почта, публикация, коммерция, совместное использование файлов и онлайн-игры). ПК становится более мощным. Теперь пользователи могут манипулировать изображениями, создавать веб-сайты, использовать программное обеспечение 3D и редактировать видео и аудио материалы. Музеи, галереи и другие художественные учреждения начинают собирать и демонстрировать медийное искусство.

Медиа-арт постоянно расширяется, а новые технологии используются быстрыми темпами. Программное обеспечение с открытым исходным кодом популяризируется. Это позволяет людям свободно использовать и модифицировать существующее программное обеспечение. Видеоигры и веб-интерфейсы, такие как YouTube, Facebook и Second Life, становятся новым материалом для произведений искусства. Музеи и другие учреждения начинают разрабатывать политику и процедуры для документации и стратегий сохранения, характерные для работ в средствах массовой информации.



# ВЫВОД

01 В ходе исследования было выявлено что медиапространство относится к искусственной визуальной среде

02 Медиаустройства и медиапространство есть определенный тип визуальной коммуникации

03 Медиапространство - это особая среда для дизайн-проектирования, обусловленная развитием технологий

04 Композиционные приемы используемые при проектирование визуальной среды в медиапространстве строятся с учетом следующих критериев:

- Тип носителя экрана
- Расстояния от субъекта до экрана
- Длительность восприятия