

# MEDIAMUSIC № 1 (2012)

ISSN 2226-6143  
9 772226 614002  
01

Электронный научный журнал  
"Медиамузыка"

Electronic scientific magazine  
*Mediamusic*

№ 1 (2012)

№ 1 (2012)

<http://mediamusic-journal.com/archive/1.html>

Содержание

Content

**ИСТОКИ МЕДИАМУЗЫКИ**

**MEDIAMUSIC ORIGINS**

**ФИЛИП ГЛАСС: МУЗЫКА ЭКРАНА**

**PHILIP GLASS: SCREEN MUSIC**

**ЗВУКИ СОВРЕМЕННОГО  
ИНФОРМАЦИОННОГО РАДИОЭФИРА**

**SOUNDS OF MODERN TALK AIR**

**О ЗВУКЕ В ВИДЕОИГРАХ**

**ABOUT SOUNDS IN VIDEO GAMES**

**МУЗЫКАЛЬНО-КОМПЬЮТЕРНЫЕ  
ТЕХНОЛОГИИ: ЛАБОРАТОРИЯ**

**MUSICAL-COMPUTER TECHNOLOGY: THE  
LABORATORY**

**ФИЛОСОФСКО-КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЕ  
АСПЕКТЫ ОНТИКИ ЗВУКА И ОБРАЗА В  
КОНТЕКСТЕ ЦИФРОВОГО ИСКУССТВА**

**PHILOSOPHICAL AND CULTURAL ASPECTS  
OF SOUND AND IMAGE ONTICS IN THE  
DIGITAL ART CONTEXT**



Издательство ООО «Медиамузыка»:  
119334 г. Москва, Ленинский просп., 34/1-372  
тел.: +7 (926) 211-32-56  
e-mail: [editorial@mediamusic-journal.com](mailto:editorial@mediamusic-journal.com)



## ИСТОКИ МЕДИАМУЗЫКИ

**Автор:** Чернышов А. В., кандидат искусствоведения, профессор РАЕ, главный редактор ЭНЖ "Медиамузыка", г. Москва, Россия (alex.chernyshov@mediamusic-journal.com).

**Аннотация:** В статье исследуются истоки музыки регулярного электронного вещания, предпосылки которого появились в XIX веке. Здесь особенно выделяются "телефонные концерты", "граммофонные концерты" и прото-звуковые фильмы (Т.Эдисон, У.Диксон, Ш.Пате, О.Месстер). В начале XX века явным прообразом медиамузыки выступает музыка демонстрации "немого" кино, в которой сложилось разделение на внутрикадровые и закадровые звуковые слои, метод компиляции, основы синхронизации между музыкальным звуком и внемузыкальными "монтажными" структурами. Также истоками музыки электронных СМИ можно считать попытки осознать "музыкальные" возможности шума, которые впоследствии воплотятся в феномене "шумомузыки" медийной аудиопартитуры (Л.Руссоло, Арс.Авраамов, Д.Вертов, В.Руттман, Н.Воинов, П.Шеффер). Рассматриваются отечественные, европейские и североамериканские опыты.

**Ключевые слова:** Медиамузыка, шумомузыка, кино, кинотека, граммофон, фонограф, телефон, телерадиовещание, СМИ.

## MEDIAMUSIC ORIGINS

**Author:** Chernyshov A. V., PhD in Arts, Prof. of the Russian Academy of Natural History, Editor in Chief of the ESM *Mediamusic*, Moscow, Russia (alex.chernyshov@mediamusic-journal.com).

**Abstract:** The article investigates the origins of music in electronic regular broadcasting, which conditions have appeared in the XIX century. They stand out in the "telephone concerts", "phonograph concerts" and the proto-sound films (T.Edison, W.Dickson, Ch.Pathé, O.Messter). In the early twentieth century, a clear prototype of mediamusic playing by the music of "silent" films, which has been divided on the on-screen and offscreen sound layers, the method of compilation, the basics of synchronization between musical sound and off-music montage-structures. In addition, the origins of music of electronic mass media can be regarded as attempts to understand the "musical" noise features, which subsequently materialize in the phenomenon of "noisemusic" of media audio-score (L.Russolo, Ars.Aвраамov, D.Vertov, W.Ruttmann, N.Voinov, P.Schaeffer). Are considered Russian, European and North American experiences.

**Keywords:** Mediamusic, noise-music, film, kinotheka, gramophone, phonograph, telephone, mass media, broadcasting.

---

УДК 681.84 + 7.096

### Библиографическая ссылка:

Чернышов А. В. Истоки медиамузыки // ЭНЖ "Медиамузыка". № 1 (2012).  
URL: [http://mediamusic-journal.com/Issues/1\\_1.html](http://mediamusic-journal.com/Issues/1_1.html)

## ФИЛИП ГЛАСС: МУЗЫКА ЭКРАНА

**Авторы:** Неретина М. С., выпускница Московской государственной консерватории имени П. И. Чайковского, г. Москва, Россия (maina\_neretina@mail.ru). Чернышов А. В., кандидат искусствоведения, профессор РАЕ, главный редактор ЭНЖ "Медиамузыка", г. Москва, Россия (alex.chernyshov@mediamusic-journal.com).

**Аннотация:** Исследование посвящено музыке современного композитора Филипа Гласса, которую он специально написал для оформления экранных произведений, в числе которых игровые и документальные фильмы американских, британских и австралийских режиссёров (М.Скорсезе, Э.Моррис, С.Долдри, П.Уир и др.). Проводится связь композиционных технологий между его киномузыкой и его автономной музыкой, написанной в эстетике минимализма (репетитивный и аддитивный процессы). Особо выделяются произведения, созданные в содружестве с режиссёром Г.Реджио, являющиеся вершиной творчества Гласса в киноиндустрии. Кроме того, рассматриваются принципы заимствования музыки композитора для разнообразных экранных опусов, фильмов и рекламных роликов.

**Ключевые слова:** Филип Гласс, Годфри Реджио, киножанр, киномузыка, репетитивный процесс, аддитивный процесс.

## PHILIP GLASS: SCREEN MUSIC

**Authors:** Neretina M. S., Graduate of the Moscow P. I. Tchaikovsky Conservatory, Moscow, Russia (maina\_neretina@mail.ru). Chernyshov A. V., PhD in Arts, Prof. of the Russian Academy of Natural History, Editor in Chief of the ESM *Mediamusic*, Moscow, Russia (alex.chernyshov@mediamusic-journal.com).

**Abstract:** Research is devoted to the music of contemporary composer Philip Glass, which he wrote specifically for the movies including feature and documentary films by American, British and Australian directors (M.Scorsese, E.Morris, S.Daldry, P.Weir etc.). It makes a connection of the composition technologies between his filmmusic and his artmusic written in the aesthetics of minimalism (the repetition and additive processes). The works in collaboration with director G.Reggio highlights as top Glass' creative at the film industry. It also covers the principles of compilation the composer's music for a variety of screen opuses, movies and commercials.

**Keywords:** Philip Glass, Godfrey Reggio, cinematic genre, filmmusic, repetition process, additive process.

---

УДК 78.05 + 78.072.2

### Библиографическая ссылка:

Неретина М. С., Чернышов А. В. Филип Гласс: музыка экрана // ЭНЖ "Медиамузыка". № 1 (2012). URL: [http://mediamusic-journal.com/Issues/1\\_2.html](http://mediamusic-journal.com/Issues/1_2.html)



## ЗВУКИ СОВРЕМЕННОГО ИНФОРМАЦИОННОГО РАДИОЭФИРА

**Автор:** Бысько М. В., директор эфира "Радио Спорт", администратор и заместитель главного редактора ЭНЖ "Медиамузыка", г. Москва, Россия (maxim.bysko@mediamusic-journal.com).

**Аннотация:** Автор рассматривает роль радиовещания от возникновения до сегодняшних дней, обозначает новый исторический виток массового информационного средства, связывающий современные радиоканалы с радио 20-30-х годов XX века. Художественные жанры радиовещания и новостное телевидение рассматриваются в непосредственном синтезе с информационными жанрами радиоэфира. При этом более организованное и гармоничное звучание современного информационного радио (упорядоченность текстов, музыкально-речевые структуры, саунд-дизайн) оказывается в более ограниченном, локальном пространстве социума. Радио теперь находится не только в национальных границах, но и в культурных, субкультурных, узко-потребительских. Отсюда явное преобладание автодорожной аудитории радио, а также возвращение к частному вещанию (мобильные устройства, интернет-каналы, подкасты).

**Ключевые слова:** Звук, радио, информация, вещание, средство, саунд-дизайн, интернет-канал, подкаст.

## SOUNDS OF MODERN TALK AIR

**Author:** Bysko M. V., Broadcasting Manager of the *Radio Sport*, Administrator and Deputy Editor of the ESM *Mediamusic*, Moscow, Russia (maxim.bysko@mediamusic-journal.com).

**Abstract:** The author examines the role of broadcasting from inception to the present day; he means a new historical round of mass media that links modern radio with 1920-30s radio. Art genres of broadcasting and TV news covered in the direct synthesis with information radio genres. In this case, a more organized and balanced sounding of contemporary information radio (order of texts, music-speech structure, and sound design) has a more limited, local space in society. Radio is not only within national boundaries, but also within cultural, subcultural, narrow consumer boundaries. Hence the clear dominance of the road radio audience, as well as a return to the private broadcasting (mobiles, web-channels, podcasts).

**Keywords:** Sound, radio, information, broadcasting, media, sound design, web-channel, podcast.

---

УДК 316.774 + 654.195

### Библиографическая ссылка:

Бысько М. В. Звуки современного информационного радиоэфира // ЭНЖ "Медиамузыка". № 1 (2012). URL: [http://mediamusic-journal.com/Issues/1\\_3.html](http://mediamusic-journal.com/Issues/1_3.html)



## О ЗВУКЕ В ВИДЕОИГРАХ

**Автор:** Деникин А. А., кандидат культурологии, доцент факультета звукорежиссуры и музыкального искусства ГИТР имени М. А. Литовчина, г. Москва, Россия (oficial@list.ru).

**Аннотация:** В статье рассматриваются эстетические и практические возможности звукового сопровождения (саунд-дизайна) в современных видеоиграх. Выделяются ключевые характеристики игрового звука, такие как симуляция, репрезентативность, интерактивность, иммерсия, рандомизация и аудиовизуальность. Определяется основная терминология в отношении "игрового звука", а также выявляются значимые эстетические различия между кинозвучком и звуком в видеоигровых проектах. В тексте предпринимается попытка определения искусствоведческого инструментария для исследования современных видеоигр, в том числе эстетики их звука: предлагается ряд методов исследования видеоигрового звука как современной творческой практики.

**Ключевые слова:** Звук, саунд-дизайн, видеоигра, симуляция, репрезентативность, интерактивность, иммерсия, рандомизация, аудиовизуальность.

## ABOUT SOUNDS IN VIDEO GAMES

**Author:** Denikin A. A., PhD in Cultural Studies, Adjunct Prof. of the Faculty of Sound Design and Music at the Humanitarian Institute of Television & Radio Broadcasting named after M. A. Litovchin, Moscow, Russia (oficial@list.ru).

**Abstract:** The article considers the aesthetical and practical possibilities for sounds (sound design) in video games and interactive applications. Outlines the key features of the game sound, such as simulation, representativeness, interactivity, immersion, randomization, and audio-visibility. The author defines the basic terminology in study of game audio, as well as identifies significant aesthetic differences between film sounds and sounds in video game projects. It is an attempt to determine the techniques of art analysis for the approaches in study of video games including aesthetics of their sounds. The article offers a range of research methods, considering the video game scoring as a contemporary creative practice.

**Keywords:** Sound, sound design, video game, simulation, representativeness, interactivity, immersion, randomization, audio-visibility.

---

УДК 794.004 + 74.01/.09

### Библиографическая ссылка:

Деникин А. А. О звуке в видеоиграх // ЭНЖ "Медиамузыка". № 1 (2012).

URL: [http://mediamusical-journal.com/Issues/1\\_4.html](http://mediamusical-journal.com/Issues/1_4.html)



## МУЗЫКАЛЬНО-КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ: ЛАБОРАТОРИЯ

**Автор:** Горбунова И. Б., доктор педагогических наук, профессор, главный научный сотрудник УМЛ "Музыкально-компьютерные технологии" РГПУ имени А. И. Герцена, г. Санкт-Петербург, Россия (gorbunova@herzen.spb.ru).

**Аннотация:** В статье рассматриваются музыкально-компьютерные технологии в образовательной системе на примере работы одноимённой учебно-методической лаборатории Российского государственного педагогического университета имени А. И. Герцена (Санкт-Петербург). Междисциплинарная сфера профессиональной деятельности связана с созданием и применением специализированных музыкальных программно-аппаратных средств и знаниями как в музыке, так и в области информатики. А реализация концепции музыкально-компьютерного образования педагога-музыканта осуществляется через основные образовательные программы системы профессиональной подготовки, систему дополнительного образования, профессиональное развитие педагогов и их методическую поддержку в Интернете. Кроме того, учебно-методическая лаборатория "Музыкально-компьютерные технологии" занимается научной деятельностью: это, прежде всего, специализированные исследования в данной области педагогики и проведение международных конференций.

**Ключевые слова:** Музыка, компьютер, технологии, информатика, образование, методика, наука, педагогика.

## MUSICAL-COMPUTER TECHNOLOGY: THE LABORATORY

**Author:** Gorbunova I. B., Dr of Pedagogy, Prof., Chief Researcher of the Educational and Methodical Laboratory *Music & Computer Technologies* at the Herzen State Pedagogical University of Russia, St. Petersburg (gorbunova@herzen.spb.ru).

**Abstract:** The article deals with musically-computer technology in the educational system on example of the Educational and Methodical Laboratory Music & Computer Technologies at the Herzen State Pedagogical University of Russia, St. Petersburg. Interdisciplinary field of professional activities relates to the creation and application of specialized music software and hardware tools and the knowledges in music and informatics. A realization of the concept of musical-computer education in preparing music teachers is through basic educational programs of vocational training, supplementary education, professional development of teachers and methodical support via Internet. In addition, the laboratory Music & Computer Technologies engaged in scientific activity: it is, above all, specialized researches in the field of pedagogy and international conferences.

**Keywords:** Music, computer, technology, informatics, education, methods, science, pedagogy.

---

УДК 004.853 + 372.878

### Библиографическая ссылка:

Горбунова И. Б. Музыкально-компьютерные технологии: лаборатория // ЭНЖ "Медиамузыка". № 1 (2012). URL: [http://mediamusic-journal.com/Issues/1\\_5.html](http://mediamusic-journal.com/Issues/1_5.html)



## ФИЛОСОФСКО-КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ОНТИКИ ЗВУКА И ОБРАЗА В КОНТЕКСТЕ ЦИФРОВОГО ИСКУССТВА

**Автор:** Соловьёв А. В., доктор философских наук, профессор факультета русской филологии и национальной культуры РГУ имени С. А. Есенина, г. Рязань, Россия (soloviev.al@gmail.com).

**Аннотация:** Статья посвящена философско-культурологическим аспектам онтики звука и образа в контексте цифрового искусства. Современная ситуация культурогенеза, характеризующаяся переходом от доминирования аналоговой технологии к доминированию цифровой, репрезентируется кризисом традиционной типологии искусства, изменением онтики звука и визуального образа как важнейших элементов социокультурной реальности. Звуки и образы, составляя самостоятельные базы данных и потоки, утверждают симуляцию, серийность и фрагментарность в качестве своих основных характеристик.

**Ключевые слова:** Звук, образ, цифровое искусство, онтика, информационное общество, постмодернизм, симулякр.

## PHILOSOPHICAL AND CULTURAL ASPECTS OF SOUND AND IMAGE ONTICS IN THE DIGITAL ART CONTEXT

**Author:** Soloviev A. V., Dr of Philosophy, Prof. of of the Faculty of Russian Language Studies and National Culture at the Ryazan State University named for S. A. Yesenin, Russia (soloviev.al@gmail.com).

**Abstract:** The article is dedicated to philosophical and cultural aspects of sound and image ontics in the digital art context. The current situation of cultural genesis is characterized by the transition from the domination of analog technology to the domination of digital technology, and it is represented in crisis of traditional typology of arts and in revision of sound and visual image ontics as crucial elements of social-cultural reality. Sounds and images constitute the autonomous databases and flows, manifest simulation, seriality and fragmentation as their basic features.

**Keywords:** Sound, image, digital art, ontics, information society, postmodernism, simulacrum.

---

УДК 7.038.6

### Библиографическая ссылка:

Соловьёв А. В. Философско-культурологические аспекты онтики звука и образа в контексте цифрового искусства // ЭНЖ "Медиамузыка". № 1 (2012).

URL: [http://mediamusic-journal.com/Issues/1\\_6.html](http://mediamusic-journal.com/Issues/1_6.html)