ФЕНОМЕН МУЛЬТИМЕДИА: ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ, КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЙ И ИСКУССТВОВЕДЧЕСКИЙ ВЗГЛЯД

Гаврилова Л.Г.
Национальный педагогический университет имени М.П. Драгоманова, г. Киев (Украина)

Введение. Актуальность проблемы, ее связь с современными научными исследованиями.

Мультимедиа занимает все более существенное место в развитии современного постиндустриального информационного общества: мультимедийные технологии прочно вошли в науку и технику, полимодальные мультимедийные проекты стали типичными для медиа-культуры и современного искусства, мультимедийные учебные средства активно используются во всех звеньях образования.

Происходит и научное осмысление понятия “мультимедиа”. Прежде всего это касается исследований в области компьютерных технологий, программирования, разработок вопросов информатизации общества в целом, а также научно-теоретических и практических поисков возможностей использования мультимедиа в учебно-воспитательном процессе школьного и высшего образования. Научное постижение феномена мультимедиа охватывает также культурологию и искусствоведение.

Ученые многих стран изучают мультимедиа в самых разных аспектах:

– с точки зрения программного обеспечения и компьютерных технологий (А. Башмаков, И. Венгер, Н. Кайе (N. Kaye), М. Кирмайер, К. Либеровская (K. Liberovskaya), Р. Майер (R. Mayer), П. Нортон (P. Norton), С. Пейперт (S. Papert), Р. Петелин, А. Пушкарь и др.);

– в плане психологического воздействия технологий мультимедиа на пользователей и педагогических перспектив обновления мультимедийными учебными средствами системы образования (Н. Анисимова, А. Ардеев, В. Беличенко, В. Быков, В. Волынский, А. Вудли (A.Woodley), И. Горбунова, М. Жалдак, И. Захарова, О. Зимина, А. Камерис, А. Коломиец, А. Крапивенко, И. Красильников, Е. Машбиц, А. Могилев, Н. Морзе, А. Осин, Л. Панченко, Л. Петухова, Дж. Ричардсон (J. Richardson), И. Роберт, А. Спиваковский, П. Фейхи (P. Fahy), А. Хуторской, А. Эшби (A. Ashby), Т. Яшина и др.);

– как новое направление культуры и искусства (А. Буров, И. Гайденко, О. Горюнова, А. Деникин, А. Дриккер, О. Егорова, И. Елинер, А. Каптерев, Е. Морева, Т. Орлова, Б. Светлов, Т. Суминова, М. Трайб (M. Tribe), Ю. Холопов, О. Шлыкова).

Научное осмысление феномена “мультимедиа” особенно актуально в наши дни, в связи с активным поиском и созданием новых мультимедийных учебных средств, что касается всех звеньев образования (от дошкольного до высшего) и всех его направлений (технического, гуманитарного, художественного и т.д.). Рассмотрим каждое из направлений научно-теоретического поиска, более подробно проанализировав культурологическую и искусствоведческую его

трактовку, в чем и состоит **цель** данного исследования.

Основная часть.

Понятие “мультимедиа” (от лат. multum – много и англ. medium – средство) в современном научном обиходе достаточно многозначно. Обратившись к словарям и справочникам, мы в большинстве случаев найдем его технико-технологическое толкование. Например, словарь профессионального образования дает определение мультимедиа как информационной технологии, объединяющей в одном программном продукте разнообразные виды информационных ресурсов: тексты, иллюстрации, аудио- и видеоинформацию [1, С. 201].

Близкую по значению формулировку понятия находим в энциклопедии техники: мультимедиа – это компьютерная технология, которая обеспечивает соединение нескольких видов связанной между собой информации (текст, звук, фото, рисунок, анимация, видео и т.п.) в единый блок, а также носитель такой информации [2].

Словарь иностранных слов раскрывает значение “мультимедиа” как информационной компьютерной системы с расширенными функциями, которая способна работать с изображением (видео), звуком, текстом, и совмещаться в интерактивном режиме с другими системами [3]. Еще одно “технологическое” толкование демонстрирует современный украинский учебник по информатике для высшей школы под редакцией А. Пушкаря: “Мультимедиа – современная информационная технология, которая обеспечивает объединение графических образов, видео, звука и других специальных эффектов, с помощью компьютерных средств” [4, С. 543].

И. Вернер также рассматривает мультимедиа как технологию и указывает, что это одна из новейших технологических форм информационного общества, создающая принципиально новый уровень обработки информации и интерактивного взаимодействия человека с компьютером, открывающий пространство для творчества [5, С. 7].

Таким образом, в современной науке широко распространен взгляд на мультимедиа как компьютерную технологию, позволяющую гибко управлять разными информационными потоками – текстами, графикой, видео изображениями, музыкой и т.д. Данное технико-технологическое толкование термина “мультимедиа” допускает три его значения: как новый подход к существованию и сохранению разнообразных информационных ресурсов; как оборудование, позволяющее оперировать информационными данными разных видов; как созданный программный продукт.

Некоторыми учеными понятие “мультимедиа” используется как аналог термина “средства массовой информации”, при этом констатируется эволюция медиа от печатных изданий, фотографии, радио, кинематографа, телевидения к видео, мультимедийным компьютерным системам, включая Интернет.

Переводя анализ понятия мультимедиа в психолого-педагогическую плоскость, отметим, что в большинстве исследований использования мультимедийных технологий в образовании ученые (А. Ардеев, В. Быков, М. Жалдак, А. Крапивенко, Е. Машбиц, Н. Морзе, И. Роберт и мн. др.)

отталкиваются от технико-технологического подхода. Например, А. Крапивенко [6], изучая влияние технологий мультимедиа на восприятие ощущений, выделяет такие терминологические толкования:

1. Мультимедиа как идея, как новый подход к комплексному, синергетическому влиянию на органы чувств, к способам передачи и хранения информационных ресурсов разного типа.
2. Мультимедиа как программно-аппаратное обеспечение, что позволяет работать с информационными данными разной природы (мультимедиа-компьютеры, комплексы, программный мультимедиа-инструментарий).
3. Мультимедиа-продукт – компьютерный продукт, состоящий из информационных данных разных типов (структурированный сайт, электронная энциклопедия, компьютерная игра).

При этом авторское обобщающее определение А. Крапивенко выглядит следующим образом: “Мультимедиа – это современные компьютерные технологии, позволяющие объединить в программно-аппаратной системе различные типы мультимедиа-данных (изображение, звук, видео, тактильные ощущения, и т.п.) для создания единой информационной среды в целях воздействия через органы чувств на восприятие человека [6, С. 10].

Философско-культурологический взгляд на мультимедиа акцентирует аспект интеграции технологий и идей. Также распространено мнение относительно широкого спектра возможностей мультимедиа для сохранения и трансляции культуры в ярких образных формах, что создает условия для осуществления диалога культур. О. Шлыкова, тщательным образом изучая культуру мультимедиа [7], считает этот феномен цифровым способом выражения идей, развитых в искусстве разных времен, эпох и культур, генезис которого можно найти в истории западного искусства, в многочисленных теоретических и практических попытках взаимодействия разных художественных форм (известно, что эстетические теории синтеза видов искусства существовали с древнейших времен – от эстетических универсалий мифологического мировоззрения, компонентов храмового синтеза эпохи Средневековья, до “синтетического искусства” символизма и художественного авангарда XX столетия).

Близкой позиции придерживаются западные ученые К. Либеровская (K. Liberovskaya), Л. Манович (L. Manovich) и др., которые истоки концепции мультимедиа также видят в истории западного искусства, прежде всего в художественных практиках авангарда XX века, так как именно художественный авангард нивелировал принципы классической эстетики и выдвинул на первый план процессуальность художественной формы, рождающейся непосредственно в работе художника, что не фиксируется традиционными средствами; и именно процессуальность стала типичной чертой художественных практик цифрового искусства XXI века.

Изучая явление мультимедиа в самых разных аспектах, О. Шлыкова выделяет три главных направления:

- мультимедиа как программа-оболочка;

- мультимедиа как продукт, изготовленный на основе мультимедийной технологии;
- мультимедиа как компьютерное оборудование (наличие в компьютере CD-ROM/DVD-Drive, звуковой и видео плат для воспроизведения соответствующих информационных данных, объем памяти и т.д.) [7].

Мы разделяем позицию О. Шлыковой, которая считает более корректным определять мультимедиа не как “многосредность” (“много медиа”), а “полисредность”, то есть единое пространство, в синкретическом виде подающее различные виды и способы представления информации.

Таким образом, в современной науке постепенно происходит становление культурологического понимания мультимедиа, его анализа как специфического явления культуры. В этом смысле мультимедиа рассматривается в таких значениях:

– как *новое средство электронной коммуникации*, к которому привела эволюция медиа (от письменности, печатных медиа, электрических, масс-медиа до цифровых) с характерной интеграцией всех средств коммуникаций, устных, письменных, аудиовизуальных, а также широкими возможностями интерактивного взаимодействия пользователей; новое средство коммуникации существенным образом влияет на эволюцию культуры;

– как *форма художественного творчества новыми средствами* [7, С. 24], дигитальное (цифровое) воплощение идей синтеза художественных форм – сетевое искусство (NetArt), “киберкультура”, компьютерная музыка, интерактивный компьютерный перформанс, т.е. виды искусства, реализация которых невозможна в рамках традиционных его видов.

В современной культурологии выделился феномен мультимедийной культуры, которую И. Елинер, изучая функционирование этой культуры в информационном обществе, определяет как совокупность средств, технологий, имеющих максимальное влияние на пользователя за счет аудио-визуальных образов (объединяющих текст, графику, речь, музыку , анимацию, видео и т.д.) и позволяющих транслировать информацию и обмениваться ею [8]. При этом он отмечает универсальное качество мультимедийной культуры – ее интерактивность, что принципиально меняет восприятие и коммуникацию с объектами культуры: благодаря возможности активно взаимодействовать с объектом восприятия пользователь вместо пассивного читателя или зрителя становится активным соавтором мультимедийного произведения.

Ученые-культурологи уделяют много внимания осмыслению вопроса взаимосвязи информационной среды, мультимедийной культуры и культуры общества в целом. Об этом говорится в работах М. Кирмайера “Мультимедиа”, О. Шлыковой “Культура мультимедиа”, А. Дриккера “Эволюция культуры: информационный отбор”, И. Елинера “Развитие мультимедийной культуры в информационном обществе” и других, авторы которых настаивают на важной социальной и культурной роли мультимедиа, активно влияющей на формирование системы ценностей современного постиндустриального общества. В частности, И. Елинер доказывает, что с изменением принципа восприятия объектов искусства, а также нивелирования четкого деления на

автора и зрителя (читателя), возникает потребность адаптации различных видов искусства к современным мультимедийным технологиям, что приводит к формированию новых художественных видов и форм (компьютерная живопись, Интернет-литература, NetArt, виртуальные музеи и т.д.) [8].

Отметим также, что в культурологии различаются понятия “культура мультимедиа” (как высокий уровень постижения и владения личностью мультимедийными технологиями) и “мультимедийная культура” (как процесс создания, хранения и распространения в пространстве и времени культурных ценностей средствами мультимедийных технологий в масштабах всего общества). На этом настаивает белорусский ученый Б. Светлов, утверждающий, что мультимедиа – это многоканальная среда, влияющая на все органы чувств, а мультимедийная культура – это процесс данного воздействия в пространстве и времени [9]. Мультимедийными каналами в процессе межличностного общения передаются культурные ценности, имеющие не традиционный материальный вид, а представленные в виде информации, то есть структурированных, системно обработанных данных. Ученый приходит к выводу, что мультимедийная культура – это эстетический феномен современного информационного общества.

Современный культуролог Т. Орлова указывает, что эра мультимедиа открыла новые горизонты в культуре, значительно увеличила возможности духовного освоения мира. Комплекс этих новаций она называет эрой screen-культуры [10], которая по своему воздействию превосходит все предыдущие этапы культурного развития.

Поскольку мультимедиа занимает все большее место среди форм художественной творческой деятельности, рассмотрим, как трактуется этот термин в искусствоведении.

А. Буров и другие ученые, изучая бытование мультимедиа в художественно-эстетическом пространстве и художественное образование в этой сфере, определяют его как современный *вид синкретического сверхтехнологичного экранного искусства*, объединяющий различные виды и жанры аудиовизуальных произведений, средств массовой коммуникации, а также совокупность цифровых и электронных устройств, средств и продуктов (художественно-эстетических, утилитарных и др.), обладающих многосоставностью (по видам искусства, художественным и техническим формам, по сферам деятельности). Ученые подчеркивают, что мультимедийность воспроизводит “многосредовость и синкретичность современной полимедийной, поливиртуально-визуально-звуковой экранной культуры”, а язык мультимедиа, синкретичный в своей основе, представляет собой конгломерат разных языковых систем [11, С. 5].

Таким образом, в современной искусствоведении мультимедиа презентуется как новый вид аудиовизуального искусства, результат эволюции экранной культуры, развития средств массовых коммуникаций и медиатехнологий кинематографа и телевидения, как новый вид творчества и новое информационное пространство, интегрирующее разные виды информационных ресурсов, разные жанры кино, телевидения, СМИ, разные

технические и технологические среды.

Кроме того, термином “мультимедиа” в современном искусствоведении зачастую называют художественную акцию в форме перформанса, инсталляции, других так называемых художественных практик визуального искусства, когда в структуру произведения включаются несколько видов искусства: танец, цитаты из музыкальных произведений, фрагменты видео- и кинофильмов, движущаяся скульптура, поэзия, фотографии и пр. Вводится самостоятельный термин “мультимедиа – арт“, синонимичный понятиям “цифровое искусство” (digital art) и “искусство новых медиа” (new media art). Об этом пишут А. Деникин, анализирующий реалии современного мультимедийного искусства, а также целый ряд зарубежных исследователей (Л. Манович (L. Manovich), Н. Кайе (N. Kaye), М. Трайб (M. Tribe)). Л. Манович “новыми медиа” (new media) называет современные средства коммуникации, к которым относит интерактивные электронные издания, цифровые, сетевые технологии и коммуникации, использующие мультимедийный принцип подачи информации [12]. А. Деникин подчеркивает, что зарубежные специалисты-искусствоведы понятие “мультимедиа” чаще всего используют для обозначения технических качеств художественного произведения, которое можно демонстрировать, транслировать с помощью мультимедийных средств (компьютер, мультимедийный центр, интерактивный пульт управления и пр.), однако для характеристики жанровой или языковой специфики произведения вводят другие термины (перформанс, инсталляция, видео-арт, сетевое искусство и т.д.) [13].

Явление мультимедиа также привлекает внимание музыковедов. Один из ведущих современных ученых, автор теории современной композиции Ю. Холопов, анализируя новые формы музыкального искусства, называет мультимедиа среди важнейших направлений музыкального авангарда, вместе с сериализмом, сонористикой, электронной и конкретной музыкой, инструментальным театром, хеппенингом, инсталляциями и пр.

Авторы учебного пособия “Теория современной композиции” [14] конкретизируют тезисы Ю. Холопова и толкуют понятие мультимедиа как “многосредную” специфическую художественную акцию – объединение музыки с другими искусствами: произведениями живописи, стихами, скульптурами, открывающимися для просмотра, сценическим действом, происходящим в том же помещении. Музыкальные техники (во всем их многообразии) вступают во взаимодействие с техниками других искусств, каждое из которых существует в собственном времени – пространстве, а целостность составляется на основе своеобразной “полипространственной политехники” [14, С. 565]. Мультимедиа, в данном случае, понимается как многосложная акция, в которой задействовано максимальное количество компонентов, когда граница между искусством, жизнью, а иногда и религиозным действом становится практически незаметной. В качестве примера нереализованного, но вполне мультимедийного проекта музыковеды называют замысел “Мистерии” А. Скрябина начала XX века как безусловный предвестник современных мультимедийных проектов К. Штокхаузена,

Дж. Кейджа и других представителей музыкального авангарда конца XX – начала XXI в.

Кроме того, мультимедиа в музыковедении рассматривается как принцип создания материала композиции и в этом смысле является техникой письма, точнее техникой смешивания техник – музыкальных с немузыкальными (литературой, сценическим действием, графикой, математикой, символикой и т.п.).

Заключение

Подводя итог анализа различных современных толкований дефиниции “мультимедиа”, отметим, что в научном обиходе доминирует его технико-технологическая характеристика, касающаяся технических аспектов функционирования аппаратных и программных мультимедийных средств. Часто используется также понятие “мультимедийные технологии” как синонимичное. Во всех определениях акцентируется сущность мультимедиа – информационная многосредность, а также интерактивность.

Кроме того, феномен мультимедиа постепенно входит в искусствоведение и культурологию. Ученые доказывают, что использование мультимедиа в сфере искусства приводит к существенным трансформациям в его содержании и языковых средствах: мультимедийные арт-практики – современные шоу с использованием электроники, лазерной техники и кинематики, компьютерные инсталляции, сетевая литература, трансмузыка, интерактивное искусство, Интернет-арт и т.д. – ведут к изменениям в художественно-эстетическом сознании человека. В мультимедийных художественных проектах на смену традиционным выразительным средствам кино и телевидения (нарративность, визуальность, художественный образ, кадр, ракурс и пр.) приходят новые: экспериментальное пространство, симуляция (моделирование), форма-структура в виде базы данных, перформативность, интерактивность, синестезия и тому подобное. Художник-творец в мультимедийных практиках современного искусства превращается в инициатора коммуникативно-креативных контекстов. Фактически происходит формирование нового метаязыка современного искусства (contemporary art).

Литература

1. *Професійна освіта: Словник: Навч. посіб. / Уклад. С.У.Гончаренко та ін.; за ред. Н.Г.Ничкало. – К.: Вища школа, 2000. – 380 с. –ISBN 966-642-002-3.*

2. *Мультимедиа. Словари онлайн. Энциклопедия техники [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://slovarionline.ru/entsiklopediya_tehniki/page/multimedia.2246.*

3. *Мультимедиа. Словари онлайн. Словарь иностранных слов русского языка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://slovarionline.ru/slovar_inostrannyih_slov_russkogo_yazyika/page/multimedia.29842*

4. *Інформатика. Комп’ютерна техніка. Комп’ютерні технології: Підручник для студ. вищих навч. закладів / За ред. О.І. Пушкаря. – К.: ВЦ „Академія”, 2002. – 704 с. – ISBN 966-580-085-X.*

5. *Вернер Ингенблек. Все о мультимедиа / Ингенблек Вернер. – Киев: BHV, 1996. – 352 с. – ISBN 5-7733-0022-2.*

6. *Крапивенко А.В. Технологии мультимедиа и восприятие ощущений : учебное пособие / Андрей Викторович Крапивенко. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009. – 271 с. : ил. – ISBN: 978-5-94774-967-0.*

7. *Шлыкова О. В. Культура мультимедиа: Уч. пособие для студентов / О.В. Шлыкова / МГУКИ. – М.: ФАИР-ПРЕСС, 2004. –415 с. – ISBN/ISSN: 5-8183-0738-7.*

8. *Елинер И.Г. Развитие мультимедийной культуры в информационном обществе: автореф. дисс... доктора культурологии: 24.00.01 / Елинер Илья Григорьевич; [Место защиты: С.-Петерб. гос. ун-т культуры и искусств]. – СПб., 2010. – 45 с.*

9. *Светлов Б.В. Эстетические потребности личности в сфере мультимедийной культуры: автореф. дис... канд. филос. наук: 09.00.04 / Б.В. Светлов; Ин-т философии НАН РБ. – Минск, 2003. – 22 с.*

10. *Орлова Т. Образний синтез в умовах screen-культури / Т. Орлова [Електронний ресурс]. – Режим доступу: dspace.pnpu.edu.ua›bitstream/123456789/2029/1/orlova.pdf.*

11. *Буров А.М. Язык мультимедиа. Эволюция экрана и аудиовизуального мышления / А.М. Буров, Е.Г. Яременко, С.М. Соколов, Н.В. Лукиных, А.М. Орлов, В.М. Монетов. – М. : ВГИК, 2012 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://mkrf.ru/upload/mkrf/mkdocs2012/08_11_2012_4.pdf*

12. *Manovich L. The Language of New Media. Cambridge, 2001.*

13. *Деникин А. Мультимедиа и искусство: от мифов к реалиям / А. Деникин // Художественная культура / Art & Culture Studies. – 2013. - №6 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://sias.ru/magazine/vypusk-6-2013/yazyki/843.html*

14. *Теория современной композиции: учебное пособие. / Гос. инст. искусствознания, Моск. гос. консерватория им. П.Чайковского; отв. ред. В.С.Ценова. – М.: Музыка, 2005 – 624с. – ISBN 5-7140-0309-В*