

АКТУАЛИЗАЦИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ СРЕДСТВ В СОВРЕМЕННЫХ АРТ-ПРОЕКТАХ

Маковцова А.И.

*аспирантка кафедры белорусской и мировой художественной культуры
УО «Белорусский государственный университет культуры и искусств»
(Республика Беларусь, г. Минск)*

На сегодняшний день мультимедийные средства и технологии определяют характер массовых коммуникаций и создают их ценностные смыслы. Мультимедиа предоставляют широкий спектр возможностей для сохранения и трансляции культуры в ярких, образных формах, формируют благоприятные условия для осуществления диалога культур, интенсивно используются в различных сферах деятельности современного общества. Однако в условиях современного информационного общества, охваченного процессами глобализации и мировым экономическим кризисом, значительный информационный потенциал мультимедийных коммуникативных средств активно используется в целях манипулирования общественным сознанием и обслуживания массовой потребительской культуры [3, с. 3].

Средства мультимедиа упрощают, оптимизируют человеческую деятельность, открывают новые возможности, развлекают и развивают общество.

С позиции технического знания *мультимедиа* – это современная компьютерная информационная технология, позволяющая объединить в компьютерной системе текст, звук, видеоизображение, графическое изображение, анимацию и воздействовать не только на зрение и слух, но и на обоняние и осязание реципиента. С точки зрения гуманитарного знания мультимедиа – новый тип взаимодействия между членами общества [8, с. 13].

Сегодня существует три различных понимания термина «мультимедиа»: идея, оборудование, продукт. Рассмотрим каждый из них последовательно. *Мультимедиа как идея* включает в себя комплексный подход к искусству, оказывающему синергетическое воздействие на органы чувств, способы подачи и хранения информации различного типа. Таким образом, существует понятие мультимедиа как формы художественного творчества новыми средствами. *Мультимедиа как оборудование*, представляет собой трактовку термина с технической стороны. Так называют программно-аппаратное обеспечение, которое дает возможность работать с информацией различного типа. И третий вариант трактовки *мультимедиа как компьютерного продукта*, составленного из данных всевозможного типа – структурированный сайт, электронная энциклопедия, компьютерная игра. Характерные черты такого продукта – объем и разнообразие данных, возможность прямого доступа к ним. Мультимедиа-продукт может содержать огромное количество информации, ориентирован на широкую аудиторию, должен быть организован таким образом, чтобы в нем было легко разобраться, не имея специальных знаний. Такое разнообразие

трактовок термина с одной стороны дают возможность всесторонне охватить этот новый феномен, а с другой стороны позволяют продемонстрировать всю сложность и многоаспектность этого явления.

В современном искусстве художественный образ не ограничивается визуальными параметрами. Формат мультимедийных проектов варьируется от компьютерного экрана, где человек имеет дело исключительно с виртуальной информацией, до разного рода конструкций и объектов, помещенных в выставочных пространствах и транслирующих информацию средствами электронных технологий [9, с. 3].

Для мультимедийного жанра важен и психологический фактор, поэтому каждый художник вырабатывает свою семантическую теорию диалога со зрителем, основываясь на кодах и символах. Автор усложняет видеоряд, дополняя его множеством графических и пространственных элементов, звук получает самостоятельную значимость. Иногда аудиолиния контрастирует с видеорядом, тогда синтез разрушается, и возникает деструкция идеи, провоцирующая выбор иной семантики. Образный ряд таких проектов направлен на ассоциативное мышление зрителя, живущего в век гиперинформации, и способного считывать значение символов и знаков, скрывающих метафизику современной жизни [9, с. 3-4].

Таким образом, средствами мультимедиа могут выступать огромный спектр технических устройств и приспособлений. Главной целью использования таких средств является, прежде всего, возможность воздействовать на различные органы восприятия одновременно, что позволяет углубить заинтересованность зрителя, усилить эффект, производимый художественным образом. Закономерно, что использование таких средств чаще всего замечено в современных формах искусства, в том числе арт-проектах.

Сегодня в сфере художественной культуры все чаще употребляется новый термин – «арт-проект». Однако в отечественном и зарубежном искусствоведении не сложилось общепринятой дефиниции этого понятия. Для определения специфики нового явления прибегнем к трактовкам понятия «проект» в иных областях науки.

Проект (от лат. *projectus*, букв. – брошенный вперед), в технике – совокупность конструкторских документов, содержащих принципиальное или окончательное решение, дающее необходимое представление об устройстве создаваемого сооружения (изделия) и исходные данные для последующей разработки рабочей документации [5, с. 234].

«Новая философская энциклопедия» дает следующее определение понятия «проект» – 1) продукт деятельности проектирования; 2) организация кооперативных форм деятельности; 3) одно из понятий экзистенциалистской антропологии (Ж.-П. Сартр). В проекте разрабатываются и репрезентируются строение проектируемого объекта, схемы его функционирования, а также основные этапы и способы его изготовления. В аксиологическом отношении проект несет в себе потенцию нового и ценности проектировщика [7, с. 359].

В энциклопедии «Социология» приводится следующая дефиниция понятия «проект» – это прототип, прообраз предлагаемого объекта. Работа по созданию проекта требует знания об объектах проектирования и знания о назначении и функционировании сферы деятельности (действительности), в которую вводятся преобразуемые объекты, знания методик и понятийных средств проектирования как специфической деятельности. Гипотетическое преобразование объекта связано не только с описанием данности, но учитывает также возможность практического приведения существующего объекта к тому виду, который задается в проекте [6, с. 802].

Исходя из аналогии образования подобных терминов «арт-пространство», «арт-бизнес», «арт-менеджер», где приставкой «арт-», прежде всего, подчеркивается принадлежность к сфере искусства, мы будем подразумевать под термином «арт-проект» – мероприятие, акция и иное событие в сфере искусства, которое обладает необходимыми для проекта характеристиками: временность, уникальность, концептуальность.

Таким образом, арт-проект – собирательное название проектов в сфере культуры, которое позволяет объединить различные жанры и виды искусств (от театрального спектакля до телевизионного шоу-проекта).

В конце XX века новые технологии стали влиять на современное искусство и привели к активному взаимодействию компонентов мультимедиа с художественными средствами в различных видах искусств, создав новое мультимедийное средство коммуникации между зрителем и произведением.

Специфика восприятия художественных средств мультимедиа заключается в комплексном действии. Также по сравнению с традиционными аудиовизуальными искусствами мультимедиа обладает определенными специфическими чертами, которые обуславливают популярность в детской и молодежной среде: высокая степень доступности и индивидуализация процессов пользования, максимальная мобильность и оперативность, возможность воздействия на содержание. Результаты воздействия мультимедиа могут заключаться в изменчивости эстетических ориентиров, их зависимости от системы ценностей, действующей в окружении ребенка, принципиальной ориентации на новизну, гибкости в трансформации сложившихся установок и стереотипов [1, с. 6-7].

Изменение демонстрационного формата арт-проекта позволяет усиливать эстетический эффект от виртуальной информации, сопровождающейся саундтреками и интерактивными формами представления идеи. Мультимедийный контекст проекта определяет динамику максимального напряжения человеческих чувств: зрительного и слухового аппаратов, волновых вибраций, воздействующих на поверхность кожи человека, его вестибулярного аппарата, и даже обоняния и вкуса, функционирующих ассоциативно косвенным образом. Идейное содержание в таких проектах составляет лишь одну из граней концептуального замысла автора. Эффект художественного воздействия неоднозначен: он определяется также индивидуальными характеристиками зрителей, с их непредсказуемыми ассоциациями и полярными толкованиями [9, с. 23].

Поскольку одной из основополагающих характеристик мультимедиа является доступность информации любого рода, благодаря чему средства мультимедиа оказывают значительную поддержку в освоении художественных произведений – экранных, изобразительных, музыкальных искусств, поэтому использование мультимедийных средств неразрывно связано с реализацией всевозможных арт-проектов. Причем зачастую такие проекты как раз и возникают на пересечении различных видов искусств, а также при их соединении с новейшими техническими достижениями. В западном и российском художественном пространстве подобные эксперименты существуют достаточно давно. Для отечественной культуры же это достаточно редкое явление, которое, однако, все больше набирает популярность, в том числе именно благодаря возможностям мультимедиа.

В качестве примера – фотовыставка-инсталляция «Дверь?!...» (16-23 октября 2003 года, Минск). Фотовыставка с успехом прошла в Солигорске, Гомеле, Бресте, Светлогорске (Беларусь), Вильнюсе (Литва), Москве (Россия), Риге (Латвия), Киеве, Одессе, Львове (Украина). Эта фотовыставка являлась частью арт-проекта «Вовлечение людей, живущих с ВИЧ/СПИД, и их близких в деятельность по профилактике ВИЧ», осуществляемого Белорусским общественным объединением «Позитивное движение» и включала в себя экспозиционное пространство, в котором были выставлены фотографии, дневниковые записи героини проекта, предметы быта. Экспонирование сопровождалось музыкой и световым оформлением. В центре проекта – история героини Анастасии Камлык. Следует отметить, что первоначально это был именно остро социальный проект, призванный обратить внимание на проблемы людей, живущих с ВИЧ/СПИД. Однако благодаря творческому подходу организаторов, использованию новейших достижений в том числе и мультимедийных средств, а также стремлению воздействовать на зрителя благодаря различным каналам восприятия (слух, зрение, осязание), этот проект выходит за рамки обыденных социальных акций и позволяет рассматривать его как пример претворения художественного арт-про в числе других примеров – отечественные популяризаторские арт-проекты «Забор», «Искусство «без границ», эстрадные концерты-шоу и др.

1. *Бобров, В.А.* Художественные средства мультимедиа в контексте восприятия современной молодежной аудитории : автореф. дис. ... канд. искусствоведения : 17.00.09 / В.А. Бобров ; С.-Петербург. гум. ун-т профсоюзов. – Санкт-Петербург, 2012. – 19 с.
2. *Елинер, И.Г.* Мультимедийная культура и современное общество / И.Г. Елинер. – Санкт-Петербург : Родные просторы, 2008. – 529 с.
3. *Елинер, И.Г.* Развитие мультимедийной культуры в информационном обществе : автореф. дис. ... д-ра культурологи : 24.00.01 / И.Г. Елинер ; С.-Петербург. гос. ун-т культуры и искусств. – Санкт-Петербург, 2010. – 34 с.
4. *Крапивенко, А.В.* Технологии мультимедиа и восприятие ощущений / А.В. Крапивенко. – Москва : Бином. Лаборатория знаний, 2009. – 271 с.
5. *Проект* / Большая энциклопедия: в 62 томах. Т. 39. – М.: ТЕРРА, 2006. – 592 с.
6. *Радионова, С.А.* Проект / Социология: Энциклопедия / сост. А.А. Грицанов, В.Л. Абушенко, Г.М. Евелькин, Г.Н. Соколова, О.В. Терещенко. – Минск : Книжный Дом, 2003. – С. 802-803.

7. *Розин, В.М.* Проект / Новая философская энциклопедия: В 4 т. / Ин-т философии РАН, Нац. общ.-научн. фонд; научно-ред совет: В.С. Степин, А.А. Гусейнов, и др. – М. : Мысль, 2010. – Т. 3. – 2010 – 692 с.
8. *Светлов, Б.В.* Предпосылки формирования новых культурных ценностей в недрах техногенного общества / Б.В. Светлов // Культурное наследие в диалоге традиций / [редкол.: К.Е. Касабулатов, М.А. Можейко, Л.Т. Спиридонова]. – Минск : БГУКИ, 2009. – С. 9–20.
9. *Шустрова, О.И.* Проектирование мультимедийного арт-пространства средствами современного дизайна : автореф. дис. ... канд. искусствоведения : 17.00.06 / О.И. Шустрова; ГОУ ВПО С.-Петерб. гос. ун-т технологии и дизайна. – Санкт-Петербург, 2009. – 27 с.
10. *Арт-проект фотовыставка-инсталляция «Дверь?!...»* Сайт Позитивное движение <http://pmplus.org/proekti/62-art-proekt-dver.html> - Дата доступа: 23.08 2013.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ