



Л.Н. Турлюн

Мультимедийные технологии в репрезентации художественного наследия

Статья посвящена мультимедийным технологиям в репрезентации культурного наследия. Определяются понятия мультимедиа и мультимедийные технологии. Автор акцентирует свое внимание на том, что интерактивность и гипертекстуальность являются важнейшими характеристиками для функционирования художественной информации в мультимедийной среде. Автор определяет, что одним из важнейших компонентов мультимедийного проектирования является компьютерная графика. Выделяются возможности применения мультимедийных технологий.

Ключевые слова: мультимедиа, мультимедийные технологии, компьютер, художественная культура, гипертекстуальность, компьютерная графика.



История развития художественной культуры в XX веке наглядно показывает, как освоение искусством технологических новинок неизбежно ведёт к переосмыслению возможностей и средств художественного производства и репрезентации. Для традиционной художественной культуры технологическое оснащение, прежде всего, процесса её потребления, является важным фактором, поддерживающим её функционирование в новых социокультурных условиях.

Наиболее существенные трансформации в сфере традиционной культуры связаны с внедрением цифровых технологий, которые предоставили ей новые, более эффективные способы сохранения и трансляции художественных ценностей. Компьютер – мощный инструмент обработки любого вида информации

– в содружестве с интернет-технологиями стал неотъемлемым звеном процесса художественно-информационных коммуникаций. Образованное компьютерами и их сетями киберпространство, не имеющее ни пространственных, ни временных границ, активно насыщается художественной информацией, получившей новые способы своего представления. Существенно изменились условия восприятия художественного объекта зрителем, ставшим пользователем, способным взаимодействовать с произведением и трансформировать его. В репрезентации культурного наследия широко используют мультимедийные технологии. Это особый вид компьютерных технологий, который соединил вместе традиционную статическую визуальную информацию с динамической информацией. Данный термин происходит от соединения английских слов – «multy», «multiple» (множественный, складной, состоящий из многих частей) и «media» (среда, средство) и буквально означает «многие среды». Мультимедийные технологии применяются в разных творческих сферах, таких как журналистика, сайтостроение, в сетевом искусстве и мн.др. Таким образом, мультимедиа – это мультимедийная программа-оболочка, созданная на основе мультимедийных технологий с помощью компьютерного оборудования.

Благодаря объединению в мультимедиа различного типа информации – графической, аудиальной (звуковой) и визуальной, – и применению широкого спектра технических и художественных средств её оформления и подачи, мультимедийные продукты обладают большим эмоциональным зарядом и эффективно воздействуют на реципиента, ставшего одновременно и читателем, и слушателем, и зрителем, и активным пользователем предоставленной информации. Поэтому мультимедиа становится неотъемлемой технологией современных художественных практик, индустрии развлечений, образовательно-просветительских программ и проектов, профессиональных коммуникаций, домашнего досуга и т.д. Мультимедиа-технологии «создают социокультурную и технологическую возможность для создания сверх насыщенного информационного поля, которое практически повсеместно окружает современного человека» [5].

Интерактивность и гипертекстуальность являются важнейшими характеристиками функционирования художественной информации в мультимедийной среде компьютера и её взаимодействия с пользователем. Интерактивность (от англ. *interactivity* – дословно «взаимная активность») определяется И.А.Негодаевым как «специфическая функциональная технологическая характеристика, позволяющая зрителю/пользователю физически взаимодействовать с произведением благодаря тем или иным технологическим решениям» [2]. Сам термин «интерактивный», или «взаимный», «взаимоактивный», появился в обращении достаточно давно. Истоки интерактивного искусства можно найти ещё в модернистских экспериментах в области театрального искусства, вовлекавших зрителей в действие. Однако, с развитием компьютерных технологий возможности активного двунаправленного, т.е. интерактивного, взаимодействия с художественным произведением существенно возросли. Интерактивность является принципиально новым свойством, качественно отличающим компьютерное мультимедийное искусство от традиционных художественных форм.

С появлением и развитием компьютерных мультимедийных технологий ситуация в области художественного потребления кардинально меняется: пассивно воспринимающий информацию зритель превращается в её активного пользователя. Во время интерактивного общения с компьютерной программой реципиент может вносить изменения в содержание, менять форму и расположение объектов. В качестве примера можно привести архитектурный ансамбль в трехмерной проекции, который можно просматривать в разных ракурсах, достраивать, менять форму, добавлять материалы, таким образом, становясь не только зрителем, но и соавтором.

Важным свойством мультимедийного продукта, стимулирующим интерактивность процесса художественных коммуникаций, является его гипертекстуальная структура. Принцип гипертекста может распространяться не только на компьютерные технологии, но и на любые формы творческой, научной и др. деятельности, так или иначе связанной с организацией информационного материала [1].