УДК 008:004.032.6

И. Г. Елинер

Современная мультимедийная система и проблемы ее оптимизации

В статье обосновывается ведущая роль коммуникативных процессов в организации мультимедийной культуры. Эти процессы во многом определяют оптимальность организации мультимедийной системы. Показана возможность оптимизировать мультимедийную систему. Предлагаются пути нахождения алгоритма поиска таких критериев оценки дизайнерских образов, проецируемых на экран, которые смогут подчеркнуть положительные характеристики мультимедийной системы и сгладить или устранить присущие ей недостатки.

Ключевые слова: культура, искусство, дизайн, мультимедийная система

Ilja G. Eliner

Contemporary Multimedia System and Problems of Its Optimization

The article is shown that communication processes play a leading part in the foundation of multimedia culture and to a large extent determine the optimality of multimedia system foundation. He also shows the possibility to optimize multi-media based society. The author of the article suggests the criteria search algorithm for the evaluation of designer images projected on the screen which will be able to emphasise multimedia system advantages while leveling or eliminating its disadvantages.

Keywords: society, culture, art, design, multimedia culture

Совокупность мультимедийных систем – это одна из наиболее крупных информационных сред, в которых находится современный человек, особенно в настоящее время, в связи с глобальностью сети Интернет и мобильными связями, соединяющими любые точки в пространстве культуры. Мультимедийные средства и технологии, вследствие своих уникальных качеств и свойств, сыграли важнейшую роль в демократизации культуры, сформировали глобальную медиасреду. Для современного информационного общества характерно разнообразие форм коммуникативного взаимодействия, таких как многочисленные социальные сети, форумы, блоги, on-line игры и т. д. Они призваны исполнять самые различные функции – от развлечения до обучения. Подобное разнообразие функций и принципов взаимодействия возможно за счет уникальных свойств мультимедийной системы, имеющей средства для быстрого и широкого распространения самой разнообразной информации, а также для установления диалога, вовлечения в дискуссию людей с различными жизненными позициями и интересами. Однако эти же технологии позволяют манипулировать общественным мнением и настроениями посредством направленной информационной атаки, организуемой заинтересованными в этом различными социальными группами или отдельными личностями.

С появлением каждого нового уровня коммуникационной культуры – словесного, книжного, мультимедийного – дискуссии по поводу их организационной структуры, функций и содержания все более углубляются. В научной литературе все более остро ставятся вопросы о необходимости управления развитием СМИ и мультимедийных средств со стороны государства. Дискуссии на эту тему разгораются с новой силой и в эпоху постмодерна, при этом все больше подчеркивается роль мультимедийности в общем процессе глобализации и ее влияние на другие, связанные с ней, системы. Специфика современного мультимедийного феномена, отражающая типические черты большинства мультимедийных систем, состоит в том, что мультимедийная система, подчеркивает разницу в мироощущении, миропонимании и мировоззрении людей, которая и без того велика, и тем самым еще более разобщает людей по самым разным признакам – расе, полу, социальному положению, уровню культуры. Современные средства массовой информации повсеместно эксплуатируют эту разницу, культивируют ее в жестких условиях конкуренции рынка, чем еще более разобщают и так расслоенное на социальные группы, сословия, культурные, имущественные и другие части общества. Именно на пересечении этих плоскостей, как отражение всей специфики современного мира и состояния современных обществ, и формируются мультимедийные системы, которые, с одной стороны, отражают реальность общественно-экономических условий в обществе и мире, а с другой стороны, не имея системообразующих стержней и направляющего вектора развития, не имеют

достаточно выраженных тенденций к столь необходимому совершенствованию. Кроме того, современные мультимедийные технологии все более уводят сознание потребителей мультимедийной продукции в виртуальную реальность, где человек начинает существовать, действовать фактически вне реальности. В этом виртуальном мире появляются электронные двойники, аватары, которыми управляет человек. Это вызывает опасения уже потому, что человеку вообще свойственно дополнять реальность воображением: не только действовать в сфере необходимости, но и в сфере тех желаемых обстоятельств, куда он себя помещает, выдвигая свои необоснованные или вполне обоснованные требования, которые он по каким-то обстоятельствам не может реализовать. Если нахождение в виртуальной реальности помогает экономить время, облегчить процесс обучения, покупки того или иного товара, то это негативно не сказывается на психике человека. Если же виртуальная реальность начинает заменять человеку реальный мир, реальное коммуникативное общение, человек становится зависимым от этой виртуальной среды, а это пагубно сказывается на его психоэмоциональном состоянии, мешает его социализации в реальном мире.

Современные коммуникативные связи в системах искусства, культуры и общества, национальной и этнической культуры обществ с разными социальными устройствами все больше способствуют обострению противоречий между ними, даже несмотря на то, что технические возможности мультимедийной системы к организации диалога существенно возрастают. Конкуренция в обществе и между обществами растет. Информационные войны – это не новый вид войн, но в информационную эпоху информационная война займет ведущее место в определении коммуникативных отношений внутри общества и между обществами с разными культурами. При этом мультимедийные средства и технологии станут теми видами оружия, которыми будут овладевать все большее количество специалистов: будущие политики, экономисты, идеологи, психологи, военные. К сожалению, в настоящее время в развитии большинства стран доминирует, в основном, преимущественно один из системообразующих факторов, а именно – научно-технические достижения, которые в современном мире приобретают все большее влияние. Так, по мнению Т. Адорно и М. Хоркхаймера[1], начиная с XX в., происходит процесс индустриализации культуры, поставлен на «конвейер» процесс создания самых различных произведений культуры и искусства, сам метод их производства подчиняется законам монополии, что ведет к их обезличиванию, потере образности, индивидуальности, т. е. ликвидации самого произведения. Принцип создания современного художественного произведения меняется, на первый план выходит использование техники, изощренных технических приемов, которое подменяет смысл. Ярким примером этого процесса может служить современный кинематограф, в особенности голливудские блокбастеры, где виртуозность спецэффектов маскирует отсутствие сюжета, сценария, режиссуры и смысла. Как совершенно верно отмечает Е. Бобринская, «современное искусство, несмотря на свою виртуальность, мифологичность и культ фэнтези, как правило, закрывает для человека внутреннее пространство воображения и оставляет ему только материально-достоверное, физиологическое или внедряет в него машинно-виртуальное, делокализованное, лишенное онтологии»[2].

Развитие мультимедийных средств и технологий в течение XX в. в передовых странах позволили занять лидирующее положение аудиовизуализированной информации, которая, главным образом, передается по телевизионным и компьютерным каналам. Одной из уникальных особенностей восприятия медиаобраза является некритичность его восприятия. Это происходит вследствие огромного арсенала художественных приемов, используемых в произведениях мультимедиа (синергии звукового и визуального ряда, интерактивного вовлечения и т. д.), а также за счет скорости ее восприятия, когда поток образов обрушивается на сознание человека. А ведь как справедливо писал С. М. Эйзенштейн: «Не мы подчиняемся каким-то „имманентным законам" абсолютных „знаний" и соотношений цветов и звуков и абсолютных соответствий между ними и определенными эмоциями, но это означает, что мы сами предписываем цветам и звукам служить тем назначениям и эмоциям, которым мы находим нужным»[3]. Следует учитывать и тот факт, что современные технологии позволяют с каждым годом добиваться все более правдоподобных ощущений (визуальных, тактильных, звуковых, осязательных и т. д.) в виртуальной среде, которая становится калькой реального мира. При этом виртуальная среда имеет ряд привлекательных преимуществ (возможность проживать несколько жизней, выглядеть как тебе угодно, в любой момент уйти от проблем простой перезагрузкой и т. д.), что приводит ко все большему погружению, зависимости людей от этой среды. Как пишет Ж. Бодрийар, характеризуя этот феномен: «…именно разительное сходство с реальностью, обусловленное процессом технологического воспроизведения, делает образ наиболее

безнравственным»[4]. Таким образом возникает эффект добавленного содержания, которое, вызывая эмоциональный отклик, прямо воздействует на психоэмоциональное состояние человека, программируя его действия и поступки.

К сожалению, вектор развития медиапродукции идет в сторону потребления, создания легко усвояемого продукта. Происходит производство шаблонного мультимедийного продукта, который к искусству, культуре не имеет никакого отношения, ибо в искусстве и культуре на первом месте всегда содержание, образность, смысл произведения, а не прибыль. В. В. Бычков вообще категорически утверждает, что современного искусства как культурной формы уже не существует[5]. К. Ясперс в своем капитальном труде «Смысл и назначение истории»[6] совершенно верно замечает, что в настоящее время даже большая часть людей творческого склада идет на поводу низкого уровня культуры. С этими резкими суждениями можно согласиться лишь частично, поскольку истинные произведения культуры встречаются и в мультимедийной культуре. Однако если судить об общей направленности развития мультимедийной системы, то следует согласиться с вышеприведенным мнением.

В современном обществе существует еще одна очень серьезная проблема – процесс восприятия мультимедийных произведений. Современный зритель, пользователь, как правило, не подготовлен к восприятию и анализу получаемой информации, а также не умеет отсевать ненужную информацию. Отсутствие такого разностороннего критического мышления, в особенности у молодежи, приводит к тому, что информация, передаваемая через мультимедийные каналы, воспринимается зрителем как объективная, точно отражающая реальность. При этом сам человек, не обладающий критическим мышлением, зачастую не осознает происходящей подмены, особенно это характерно для телезрителей, которые воспринимают информацию пассивно и зачастую слепо доверяют воспринимаемым образам. Но как точно отмечает И. Беляев: «„Спектаклями“ занимается все телевидение, вплоть до передач о погоде. Но беда, когда человек или даже целый народ принимает иллюзию за реальность. Это всегда грозит историческими катаклизмами»[7].

При этом возникает парадокс – огромное количество людей находятся в медиасреде, общаются на ее языке, воспринимают и расшифровывают ее образы, но практически никто не обучался этому языку, не учился критическому мышлению, анализу данного языка. При этом медиавизуальный язык обладает рядом специфических, уникальных особенностей: он многомерен, активно использует пространственно-временной аспект, соединяет в себе виртуальные и реальный миры и т. д. Для его грамотной расшифровки, отсекания всего ненужного, а порой и вредного, необходимо обладать критическим, многоракурсным, многоуровневым, многоаспектным мышлением, при этом обучаться ему необходимо с детства, в рамках школьной программы. Мультимедийные технологии позволяют при помощи различных адаптивных систем сформировать индивидуальный подход к каждому пользователю в зависимости от типа восприятия, возраста, темперамента, социального статуса и т. д. Так дети могут с помощью игровых мультимедийных технологий овладеть системным образом мышления, связав необходимость экономии воды в собственной квартире с катастрофой обезвоживания организма планеты или проблему селективного сбора и переработки мусора с исчезновением тех или иных видов флоры и фауны планеты. Обучение подрастающего поколения манерам и культуре поведения с помощью различных мультимедийных программ является наиболее перспективным, так как яркость, образность и наглядность мультимедийных средств и технологий оказывает наибольшее воздействие именно на формирующееся детское сознание. Именно мультимедийные технологии за счет яркости образа, легкости восприятия, игровой компоненты, интерактивности, которая заложена в самой технологии, позволяют наиболее эффективно обучать современное подрастающее поколение, но для этого необходима профессиональная разработка мультимедийного продукта. Нельзя забывать, что изменение процесса восприятия приводит к изменению типа мышления, который основывается не просто на зримости и зрелищности, а, что немаловажно, вовлеченности, сопричастности человека к воспринимаемой им информации.

В настоящие время в системе образования получили широкое распространение мультимедийные учебно-методические комплексы (МУМК), которые призваны усовершенствовать процесс образования. Это достигается, в основном, за счет грамотной организации самостоятельной работы обучающегося, которая включает различные способы контроля знаний за счет прохождения промежуточных аттестаций, тестов и т. д.; гармоничного использования основных преимуществ мультимедиа (симбиоз вербального и визуального ряда, объединенного свойством интерактивности); возможности индивидуальной адаптации МУМК к требованиям и возможностям обучаемого; грамотного

методического сопровождения; привлечения дополнительных материалов из самых различных источников.

Необходимо эффективно использовать в процессе обучения многоуровневость, многоракурсность и многоаспектность, свойственные новым технологиям, возможность нелинейного структурирования материала в виде гипертекстов, гипермедиа, самых различных распределенных баз, банков данных и знаний. Все это необходимо комбинировать с уникальными свойствами интерактивности, поскольку «интерактивное обучение основано на прямом взаимодействии обучаемых с учебным окружением. Учебное окружение, или учебная среда, выступает как реальность, в которой участники находят для себя область осваиваемого опыта»[8]. Современный процесс обучения школьников и студентов должен в первую очередь быть направлен не просто на получение знаний, а на формирование мышления, способности самостоятельно принимать решения, совершенствовать свои знания, креативно мыслить, критически анализировать полученную информацию и т. д. Нельзя забывать, что в современном мире полученные знания необходимо постоянно обновлять, поскольку информация во многих областях постоянно изменяется, появляются новые данные.

Для развития критического мышления пользователя, для развития способностей анализировать мультимедийные образы существует множество различных методов. Так, одними из самых популярных и часто используемых методов развития критического мышления в медиаобразовании являются: автобиографический (личностный) анализ, позволяющий автору соотнести свой жизненный опыт с информацией, получаемой с экрана; анализ медийных стереотипов и персонажей, позволяющий выявить типические черты, манеры поведения, пропагандируемые СМИ; идеологический и философский анализ, выявляющий влияние основных системообразующих факторов на содержание медиаинформации; семиотический анализ, направленный на расшифровку знаков и символов, используемых в медиасреде; структурный анализ, позволяющий понять взаимоотношения, взаимовлияния различных форм мультимедийной культуры; сюжетный анализ, выявляющий принципы и приемы формирования сценария, фабулы, сюжета; этический анализ, производящий оценку нравственной, гуманистической составляющей мультимедийной продукции; эстетический анализ, выявляющий композиционные приемы, акценты, соотносящий формы и содержание мультимедийной продукции, а также оценивающий степень их эмоционального воздействия на пользователя, зрителя.

Медиапедагогика имеет в своем арсенале различные креативные способы, позволяющие учащимися понять, что такое «фабула», «сюжет», «тема», «конфликт», «композиция», «кадр», «план», «монтаж» и т. д. Медиаобразование в России, как впрочем, и во всем мире, необходимо повсеместно внедрять в школьное и вузовское обучение, если мы хотим научиться правильно использовать культурный потенциал мультимедиа. Ведь медиаобразование, по мнению британского медиапедагога Д. Букенгема, стремится не ограждать «молодых людей от влияния медиа и таким образом вести их к „лучшим образцам“, но дает возможность самим учащимся принимать обоснованные решения относительно их собственной „защиты“. Медиаобразование видится не формой защиты, но формой подготовки»[9]. При этом «с развитием понимания учащимися медиаязыков мы вправе ожидать, что это понимание должно включать более сложные идеи о том, как определенные наборы смыслов могут быть закодированы»[10]. Поскольку в процессе изучения одной из самых важных задач является анализ медиатекстов, медиаобразов, учащиеся «должны обрести способность с большей уверенностью вырабатывать свои собственные ценности и отношения»[11]. Все вышесказанное диктует необходимость изменений, пересмотр самих методов и принципов преподавания большинства дисциплин, появления во всех школах и вузах новых специалистов по медиапедагогике.

В современном мире происходит непрерывное ускорение процесса устаревания профессиональных знаний, актуализация знаний становится важнейшим фактором развития современного человека. Процесс образования, совершенствования становится непрерывным, и в нем немаловажную роль могут играть средства и технологии мультимедиа, которые, как никакие другие средства, имеют возможность быстро реагировать на изменения, происходящие в самых различных областях, обновляя как свое внутреннее содержание, так и структуру и форму передачи материала.

В связи с тем, что мультимедийное обеспечение для различных школ и вузов становится столь актуальным и востребованным, возникает проблема контроля над его качеством. Мультимедийные учебно-методические комплексы (МУМК) проходят экспертизу по основным трем параметрам: техническая составляющая (работоспособность системы), содержание (достоверность, объем материала, соответствие методик обучения и т. д.), экспертиза дизайн-

эргономики (соответствие правилам юзабилити, гармоничное использование различных цветовых, шрифтовых композиций, а также комплексного анализа стилистического решения и, что немаловажно, уместность использования современных технологий для придания материалу наглядности, образности). В отличие от МУМК, большинство мультимедийных продуктов, многие из которых широко используются в самых различных учебных заведениях, не проходят экспертной проверки, которая чрезвычайно важна, особенно, если эта информация представляет учебную программу, относится к трактовке школ, течений, направлений, стилей в архитектуре, живописи, литературе и т. д. Так, сегодня одним из лидеров на российском рынке по выпуску локальных мультимедийных учебников для школьников является компания «1С». Показательным является то, что среди ее продукции нет специализированных обучающих мультимедийных учебников ни по живописи, скульптуре, архитектуре, ни по истории искусств, при этом есть мультимедийные учебники по «Физике», «Химии», «Биологии», «Информатике» и т. д. Конечно, среди продукции компании «1С» есть мультимедийные презентации, посвященные искусству – «Сокровища мирового искусства», «Эрмитаж: лучшее из коллекции», но это не мультимедийные обучающие презентации, а энциклопедии, они расположены в ряду с такими презентациями, как «Леди за рулем: ПДД для женщин», «Цветы для дома и сада: энциклопедия» и т. д. К положительным тенденциям можно отнести создание в 2002 г. под эгидой Министерства образования российского общеобразовательного портала[12], на котором собрано огромное количество ссылок по самым разнообразным образовательным направлениям. К сожалению, большинство представленных на портале web-сайтов выполнено без привлечения профессионалов как в области мультимедийных технологий, так и в сфере медиадизайна. В качестве примера можно привести web-сайт изостудии[13] Евгения Стасенко, анонсированный как «Курс изобразительной грамоты: электронный учебник»[14]. Этот web-сайт находится на одной из первых строчек рейтинга портала, в подразделе «Искусство и мировая художественная культура». Данный ресурс вряд ли можно назвать полноценным электронным учебником, поскольку, по сути, это отсканированная, оцифрованная книга, которая не обладает никакими мультимедийными преимуществами, кроме общедоступности. На web-сайте нет ни одного интерактивного урока (который позволил бы обучающемуся понять технику, приемы работы над созданием произведения искусства, изучить ее инструментарий), полностью отсутствует анимация (способная привлечь пользователя, облегчить восприятие информации, схематично продемонстрировать ту или иную технику рисования), видеоматериалы (поясняющие и реально демонстрирующие те или иные художественные приемы, знакомящие с авторами курса и их методиками), также отсутствует музыкальное сопровождение (способное создать у обучающегося эмоциональный настрой).

Именно поэтому одной из самых важных проблем, которые необходимо решить, является выработка критериев оценки мультимедийных продуктов духовной культуры, поскольку без них невозможно найти пути совершенствования мультимедийной культуры.

Примечания

[1] Хоркхаймер М., Адорно Т. В. Диалектика просвещения: филос. фрагменты. М.; СПб.: Медиум: Ювента, 1997. 312 с.

[2] Бобринская Е. Сомнительная сущность искусства // Худож. журн. 2004. № 54. URL: http: // xz. gif. ru (дата обращения: 24. 01. 2014).

[3] Эйзенштейн С. М. Монтаж. М.: Музей кино, 2000. С. 517.

[4] Бодрийяр Ж. Злой демон образов // Искусство кино. 1992. № 10. С. 65.

[5] Бычков В. В. Эстетика. М.: Гардарики, 2004. 556 с.

[6] Ясперс К. Смысл и назначение истории. М.: Политиздат, 1991. 527 с.

[7] Беляев И. Спектакль документов: откровения телевидения. М.: Гелеос, 2005. С. 169.

[8] Кларин М. В. Интерактивное обучение – инструмент освоения нового опыта // Педагогика. 2000. № 7. С. 9.

[9] Федоров А. В. Медиаобразование будущих педагогов. Таганрог: Кучма, 2005. С. 7.

[10] Бэзэлгэт К. Медиа и молодежь: влияние, восприятие, образование: на материалах СМИ. М.: Прогресс, 1995. С. 36.

[11] Там же. С. 37–38.

[12] Российский общеобразовательный портал: офиц. сайт / М-во образования и науки РФ; Система федер. образоват. порталов. URL: http: // school. edu. ru (дата обращения: 24. 01. 2014).

[13] Стасенко Е. Курс изобразительной грамоты // Изостудия Евгения Стасенко: сайт. URL: http: // artschool. forum. ru (дата обращения: 24. 01. 2013).

[14] Российский общеобразовательный портал (дата обращения: 24. 01. 2014).