

А.С. Мичкина

Возможности использования информационных технологий в искусстве

A. S. Mitchkina

The Abilities of Implementing Information Technologies in Art

Последние десятилетия XX века ознаменовались масштабными экономическими, политическими и социальными процессами. Развитие компьютерных технологий изменило наш быт, науку и искусство.

XX век – это век технической революции, которая дала новые возможности общения людей. Это век научно-технического прогресса, который принес в развитие современного искусства компьютерные технологии, позволяющие значительно расширить рамки творческой фантазии человека, практически стереть границы в общении между людьми.

Технологии используются в различных сферах нашей жизни от космонавтики до цифровой живописи, от строительства, где необходимы точные вычисления до аэрографии. В связи с внедрением и использованием компьютерных технологий во все сферы жизни, проблема развития медиаискусства является актуальной в наше время.

Современное искусство, а именно та его часть, которая работает с новыми технологиями – это совершенно новый культурный феномен, принципиально отличающийся от традиционного взгляда, главным образом, временными параметрами. То есть требует профессионального исследования развитие собственно технологий, которые, модифицируясь, каждодневно влекут за собой смену технической ориентации и «материальных параметров» самого искусства.

Одним из ведущих направлений в развитии современного искусства является медиаискусство.

На данный момент понятие «медиаискусство» включает в себя как произведения традиционного искусства, перенесенные в новую среду, на цифровую основу, имитирующую первоначальный материальный носитель или созданные с применением нового инструмента – компьютера, так и принципиально новые виды художественных произведений, основной средой существования которых является компьютерная среда.

Медиаискусство содержит в себе несколько жанров, варьирующихся в зависимости от типа используемых технологий и формы представления. Ими могут быть: видео-арт, цифровая живопись, дизайн-арт, саунд-арт. Однако типология жанров и форм медиаискусства далеко не ограничивается этим списком, так как это чрезвычайно гибридный в техническом и методологическом отношении вид искусства, постоянно развивающийся вместе с эволюцией технологий.

Термин «медиа» происходит от латинского «media» (средство) и часто употребляется как аналог понятия «средства массовой коммуникации», к которым принято относить печать, фотографию, радио, телевидение, мультимедийные компьютерные технологии, в том числе и Интернет.

Мультимедиа – это сумма технологий, позволяющих компьютеру вводить, обрабатывать, хранить, передавать и отображать такие типы данных, как текст, графика, анимация, оцифрованные неподвижные изображения, видео, звук, речь и параллельно работать с ними [17].

Мультимедиа-технологии являются одним из наиболее перспективных и популярных направлений. Они имеют целью создание продукта, содержащего коллекции изображений, текстов и данных, сопровождающихся звуком, видео, анимацией и другими визуальными эффектами, включающего интерактивный интерфейс и другие механизмы управления.

Компьютерная графика – область деятельности, в которой компьютеры используются как для синтеза изображений, так и для обработки визуальной информации, полученной из реального мира.

Впервые системы компьютерной графики появились вместе с первыми цифровыми компьютерами. По сравнению с другими продуктами мультимедиа (звуковыми), компьютерная графика прочно заняла свои позиции в современном обществе. Рекламные агентства, дизайнеры, аэрографы – все используют компьютерную графику в своей деятельности. Ведь визуально мы запоминаем больше информации. Однако по мере того, как элементы компьютерной графики стали использоваться на телевидении, в кинематографии, в рекламных целях, представляя реальную альтернативу традиционным спецэффектам и анимации, коммерческие компании стали все больше инвестировать развитие этой области.

С тех пор, как человек придумал мольберт и кисти, прошло уже много веков. Художники далеко продвинулись в технике письма, подборе текстур и цветов. С появлением компьютеров, человек-художник научился использовать машину в качестве художественного объекта или, в конце концов, инструмента для реализации художественных замыслов.

Появление технологии мультимедиа привело к фундаментальным изменениям в области культуры, искусства, образования, во многих областях профессиональной деятельности, науке.

Возможности новой техники, использующейся для удовлетворения растущих художественных потребностей, способствующие развитию и возникновению новых видов искусства, отмечаются разными авторами. Например, по мнению И.Н. Дубининой, современное телекоммуникационное искусство является новой парадигмой творчества. Она пишет: «Впервые значимость коммуникационных технологий для творчества отметили художники нового искусства начала века, основоположники футуризма, дадаизма других направлений. Осуществляя художественные эксперименты с только возникшими технологиями, они очень активно осваивали их коммуникативный потенциал и переносили в них решения из уже существовавших областей творчества» [7, с.43].

В связи с возникновением медиаискусства мы можем говорить о пересмотре таких понятий как автор, произведение, зритель, идея авторства сменяется идеей множественности авторства; зритель перестает быть пассивным созерцателем, при встрече с интерактивным произведением зритель становится пользователем.

Обращение к медиаискусству подводит зрителя к тому, чтобы взять на себя избирательные, аналитические стратегии художника и стать самому активным потребителем искусства. И для того, чтобы приобщиться к адекватному пониманию движущихся образов, зритель, в идеальном случае, осваивает не столько результат художественных стратегий, сколько сами эти стратегии. Если позже зритель использует эти или сопоставимые стратегии в своем собственном потреблении медиа, он может при известных обстоятельствах прийти к совершенно другим результатам, чем создавший эту инсталляцию художник. Это ничего не меняет в образцовом характере медиапотребления, которое практикует и к которому стремится медиаискусство. На соответствующих примерах зритель учится тому, что все параметры медиа- потребления вариативны и начинает своим собственным способом фрагментировать медиаобраз, вновь собирать его, сдвигать, размещать во времени.

Несомненным достоинством и особенностью технологии, по мнению Частикова А. П. являются следующие возможности мультимедиа:

1. «Возможность хранения большого объема самой разной информации на одном носителе (до 20 томов авторского текста, около 2000 и более высококачественных изображений, 30-45 минут видеозаписи, до 7 часов звука);

2. возможность увеличения (детализации) на экране изображения или его наиболее интересных фрагментов, иногда в двадцатикратном увеличении (режим «лупа») при сохранении качества изображения. Это особенно важно для презентации произведений искусства и уникальных исторических документов;

3. возможность сравнения изображения и обработки его разнообразными программными средствами с научно-исследовательскими или познавательными целями;

4. возможность выделения в сопровождающем изображении текстовом или другом визуальном материале «горячих слов», по которым осуществляется немедленное получение справочной или любой другой пояснительной (в том числе визуальной) информации (технологии гипертекста и гипермедиа);

5. возможность осуществления непрерывного музыкального или любого другого аудиосопровождения, соответствующего статичному или динамичному визуальному ряду;

6. возможность использования видеофрагментов из фильмов, видеозаписей функции «стоп-кадра», покадрового «пролистывания» видеозаписи;

7. возможность включения в содержание диска баз данных, методик обработки образов, анимации (к примеру, сопровождение рассказа о композиции картины графической анимационной демонстрацией геометрических построений ее композиции);

8. возможность работы с различными приложениями (текстовыми, графическими и звуковыми редакторами, картографической информацией);

9. возможность создания собственных «галерей» (выборки) из представляемой в продукте;

10. возможность автоматического просмотра всего содержания продукта («слайд-шоу») или создания анимированного и озвученного «путеводителя-гида» по продукту, «говорящей и показывающей инструкции» [16, с. 45].

Основными целями применения продуктов, созданных в мультимедиа технологиях являются:

- популяризаторская и развлекательная (CD используются в качестве домашних библиотек по искусству или литературе);

- научно-просветительская или образовательная (используются в качестве методических пособий);

- научно-исследовательская – в музеях и архивах и т.д. (используются в качестве одного из наиболее совершенных носителей и «хранилищ» информации).

Развитие на основе совместных интересов как локальных, так и интернациональных сообществ, благодаря легко доступной и непосредственной коммуникации, а также свободе доступа к информации (культурные и арт-серверы, мэйлинг-листы, видеоконференции и т.д.) в целом динамизирует развитие культуры и общественных связей. В то же время существует целый ряд актуальных проблем, связанных как со стратегией развития самих технологий и их использованием.

Среди таких проблем:

1. интенсивная коммерциализация, монополизация и транснационализация СМИ и технологической сферы производства (грозит подавлением малых и независимых инициатив в сфере медиа культуры);

2. необходимость продуманной и эффективной институциональной поддержки альтернативной медиа культуры;

3. необходимость выработки новых образовательных моделей, соответствующих современным требованиям и условиям этой области (Медиа среда и новые образовательные модели);

4. необходимость развития более гибких форм профессионального сотрудничества между представителями различных дисциплин (теоретиками, художниками, организаторами, активистами, программистами и т.д.);

5. выработка адекватных подходов и методологий изучения медиа.

В наше время мультимедиа становится незаменимым авторским инструментом в дизайне и цифровой живописи. Автор такой настольной системы собирает, создает произведения из заранее подготовленных – нарисованных, отснятых, записанных фрагментов. Он имеет практически мгновенный доступ к каждому кадру. Ему подвластны всевозможные видеоэффекты, наложения и преобразования изображений, манипуляции со звуком. Далее, применение обработанных или сгенерированных компьютером изображений может привести к появлению новой изобразительной техники в живописи.

В настоящий момент новые информационно-коммуникационные технологии, в особенности интенсивно развивающийся Интернет, становятся все более эффективным средством, как реализации индивидуального творческого потенциала, так и продуктивного коллективного сотрудничества в целях решения общих проблем. Развитие на основе совместных интересов как локальных, так и интернациональных сообществ, благодаря легко доступной и непосредственной коммуникации, а также свободе доступа к информации (культурные и арт-серверы, мэйлинг-листы, видеоконференции и т.д.) в целом динамизирует развитие культуры и общественных связей.

Во время зарождения медиаискусства в эстетике господствовало мнение о том, что искусством может быть лишь рукотворное произведение. Изображение же действительности, полученное с помощью технических методов, не могло даже претендовать на подобный статус. Сегодня авторы произведений медиаискусства уже доказали обратное.

Медиаискусство, с одной стороны, развиваясь внутри себя как синтез с другими видами искусств и науки, с другой стороны способствует объединению людей вне зависимости от их места проживания, вероисповедания, социального и экономического статуса.

В результате, компьютерные технологии позволяют российскому сообществу все более свободно интегрироваться в мировые культурные процессы. Кроме того, новые медиа обладают большим постоянно развивающимся креативным потенциалом, позволяющим находить самые разнообразные и действенные формы и методы самореализации личности.

Литература

1. Борели Л. 1000 икон, символов и пиктограмм. М., 2001.
2. Борели Л. Коллекция современного компьютерного искусства художников. М., 2003.
3. Борели Л. Дизайн цвета. Практикум. М., 2004.
4. Высоков А. К вопросу о пленке, цифре и фотоискусстве. СПб., 2006.
5. Галеев Б.М. Человек, искусство, техника. Казань, 1987.
6. Грие Д. Современный сюрреализм и 3D графика., М., 2006.
7. Дубинина И.Н. Творчество как феномен социальных коммуникаций. Дис. ... канд. филос. н. Барнаул, 1999.
8. Исаев А. Медиаискусство в России. М., 2006.
9. Кэмпбел М. Разработка, дизайн, программирование, тестирование и раскрутка Web-сайта. М., 2007.
10. Моль А., Фукс В., Касслер М. Искусство и ЭВМ. М., 1995.
11. Переверзев Л. Искусство и кибернетика. М., 1996.
12. Полунов Ю. Л. От абака до компьютера – судьбы людей и машин. Т.2. СПб. 2004.
13. Прохоров А., Шульга Т. Видеоарт и молодежная культура. М., 2005.
14. Хозе М. Паррамон, Микель Феррон. Автомобильная аэрография: Трюки и Спецэффекты. М., 2002.
15. Хозе М. Паррамон, Микель Феррон. Аэрография для Художников: Основные приемы работы и материалы. М., 2003.
16. Частиков А.П. Архитекторы компьютерного мира. СПб., 2002.
17. Шишко О., Могилевская Т. Немного об истории и перспективах развития медиаискусства в Москве. М., 1996.
18. Шульгин А. Проекты в Интернете // Художественный журнал М., 1996. № 10.