

ФЕНОМЕН МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ СИСТЕМЫ И ПРОБЛЕМЫ ЕЕ ОПТИМИЗАЦИИ

*Работа представлена кафедрой информационно-управляющих мультимедиа-систем.
Санкт-Петербургского института культуры и искусств.*

В статье рассмотрено взаимодействие систем общества, культуры, искусства, дизайна и собственно мультимедийной системы. Все эти системы рассматриваются как сложные, открытые и гибкие системы, каждая из которых имеет свои внутренние системообразующие факторы, определяющие ее саморегуляцию, и внешние факторы, определяющие ее развитие. Показана сложность, необходимость и возможность реформирования мультимедийной системы с учетом специфики времени постмодернизма и пространства культуры, в котором формируются и трансформируются взаимодействующие системы за счет гармонизации и гуманизации дизайнерских образов, проецируемых на экран.

Ключевые слова: мультимедийная система, общество, культура, искусство, дизайн.

I. Yeliner

CONTEMPORARY MULTIMEDIA SYSTEM AND PROBLEMS OF ITS OPTIMISATION

The article is dedicated to the interaction of the systems such as society, culture, art, design and multimedia system. All of these systems are examined as complex, open and flexible systems having their own both inner system-constituting factors, which determine a system's self-regulation, and outer system-constituting factors determining system development. The author of the article shows the necessity and possibility to reform the multimedia system by means of harmonisation and humanisation of designer images projected on the screen with due account for the specific character of the time of postmodernism and the place of culture where the interacting systems are formed and transformed.

Key words: multimedia system, society, culture, art, design.

Безусловно, мультимедийная система культуры – это сравнительно новая система, но она уже формируется как СОГ-система (сложная, открытая и гибкая система), ибо имеет свою структуру, функции и содержание, т. е. все сущностные системообразую-

щие факторы, которые могут определять ее саморегуляцию. То же можно сказать о системе дизайна. Эта система, с одной стороны, шире мультимедийной системы в сфере своего применения, а с другой стороны, эта система входит в нее как соподчиненная систе-

ма, если мы рассматриваем медиадизайн. Феномен мультимедийной культуры необходимо исследовать от прошлого через настоящее к будущему в плане решения, какой она будет, если ставится задача оптимизировать данную систему. Изучая закономерности поведения мультимедийной системы, необходимо использовать преимущества системного, синергетического и собственного согистического подхода с его многоаспектным, многоракурсным и многоуровневым подходом к исследованию СОГ-систем, таких как дизайн, искусство, культура, общество [1].

Мультимедийная культура рассматривается как СОГ-система со своими внутренними и внешними системообразующими факторами, определяющими в конечном итоге ее характеристики саморегуляции [2]. Эти характеристики формируются во взаимодействии внутренних системообразующих факторов, определяющих структурную, функциональную и смысловую организацию мультимедийной системы, и внешних системообразующих факторов, под воздействием которых происходит ее развитие при смене одной системы другой, чаще всего при смене общественно-экономических отношений в обществе и качественных изменениях в культуре конкретной страны. На основе изучения закономерностей в организации и развитии разных СОГ-систем и составлено мнение о возможных путях дальнейшего развития мультимедийной системы. При этом с помощью сравнительной многоаспектной, многоракурсной и многоуровневой оценки обосновывается, какая саморегуляция и какое развитие будет способствовать оптимизации и совершенствованию мультимедийной системы культуры, а какая – оставлять ее в нынешнем несовершенном качестве или увеличивать степень ее несовершенства и даже вести мультимедийную систему и системы, на которые она воздействует, к распаду – антикультуре. Ведь таких направлений в современной мультимедийной культуре много, и они зависят от таких внешних системообразующих факторов, как политика, экономика,

идеология, уровень научно-технической достижений того общества, к которому относится рассматриваемая мультимедийная СОГ-система. В этих направлениях имеются различные течения и объединения, которые к доминантному направлению развития относятся по-разному: те, что зависимы от него, мы назвали субдоминантными, а те, что относительно самостоятельны, – авторскими или независимыми объединениями. Таким образом, согистическое рассмотрение позволяет говорить, что путь развития мультимедийной системы как отдельного общества, так и мира представляет собой бифуркационное дерево, у которого есть тупиковые ответвления, есть ветви, ведущие вниз – к антикультуре, и есть ветви, идущие вверх – к прогрессу, направленные на гармонизацию и гуманизацию тех СОГ-систем, с которыми мультимедийная система связана, а именно: дизайна, искусства, культуры, конкретного общества и мира в целом.

В настоящее время мультимедийная система, по мнению О. В. Шлыкковой, находится в «эмбриональной “стадии изучения”» [10, с. 12]. Ведь первые монографии о мультимедиа появились лишь в конце XX в. [4]. Мультимедийная система понимается разными авторами неодинаково широко – от восприятия ее как нового средства коммуникации и формы художественного творчества до сужения ее места до одного из видов компьютерных технологий. При этом большинство исследователей сходятся во мнении, что воздействие мультимедийной продукции на все СОГ-системы – малые, большие и глобальные – в современном мире все более увеличивается. Все это определяет *уникальность феномена мультимедийной культуры*, пронизывающей все информационное пространство, все социальные системы, влияние ее фактически не ограничено никакими границами. Как пишет О. В. Шлыккова, «трудно определить, где мультимедийная культура начинается и где заканчивается» [10, с. 13]. Многие мультимедийные средства позволяют воздействовать на потребителя мультимедийной продукции (реципиента) – пользователя информации.

Феномен современной мультимедийной системы состоит и в том, что она – открытая система, предоставляющая возможность практически любому человеку, вне зависимости от его компетентности, принимать участие в ее формировании. Сегодня это особенно ярко и характерно проявляется в сети Интернет, в которой любой человек может создать свою персональную страничку, выставить на обозрение широкой аудитории свои произведения искусства или антиискусства, а также имеется возможность за счет уникального феномена интерактивности управлять, комбинировать, преобразовывать ту информацию, с которой он взаимодействует в сети. Кроме того, влияние Интернета распространяется все шире, большинство специалистов сходятся во мнении, что именно «конвергенция Интернета с телевидением на основе цифровой связи несет с собой большие перемены» [7]. Р. Паттерсон совершенно верно отмечает, что «с приходом цифрового телевидения рынок усложнился, а конкуренция на нем возросла: появились цифровые наземные, цифровые спутниковые и цифровые кабельные телеуслуги. Сегодня особого внимания заслуживают кабельные системы с их возможностями обратной (интерактивной) связи... с распространением Интернета и систем электронной коммерции значение таких систем будет постоянно возрастать» [8, с. 30]. Все это таит в себе огромную опасность, так как, если в формировании любой мультимедийной системы или проекта в основном будут участвовать не специалисты, а дилетанты, это может лишь разрегулировать систему, дестабилизировать ее структуру, функции и содержание. Все это не только вносит в систему дополнительные возмущения, не оптимизирует образ, проект, систему, но скорее подрывает доверие ко всякой информации, имеющейся в мультимедийной системе. Таким образом, усугубляется течение тех системных болезней, которые определяются наличием в системах дизайна и самой мультимедийной системе различных противоречий, парадоксов, конфликтов,

кризисов, которые происходят как в самой мультимедийной системе, так и в культуре и в обществе [3].

Оценка возможностей мультимедийной системы справляться с этими явлениями затрудняется и **другим феноменом современной мультимедийной системы**, заключающимся в чрезвычайной скорости смены такого важного для мультимедийной системы системообразующего фактора, как научно-технические достижения. Система не успевает сложиться, как ей приходится меняться под воздействием новых внешних системообразующих факторов, в большей степени – научно-технических достижений, экономики, в меньшей степени – политики, идеологии и психологии пользователей. Технические революции, информационные революции и революции средств связи весьма существенно сказываются на формировании молодой мультимедийной системы. Эту мысль подчеркивает Б. МакНайер, который пишет, что «одна из серьезнейших проблем сегодняшних СМИ – это воздействие новых информационных и коммуникативных технологий (НИКТ) на форму и содержание медиапродукции, процессы производства и потребления информации и даже на общую роль СМИ в обществе» [6, с. 224].

Системные изменения в мультимедийной системе связаны с тем, что объемы памяти становятся больше, возрастает скорость обработки информации, дешевеют как мультимедийные средства коммуникации, так и мультимедийные продукты, доступ к которым все более расширяется. **И это тоже феномен** современной мультимедийной системы, благодаря которому в систему вовлекается большое количество разных людей. Но, к сожалению, современный человек пока не готов как с психологической, эмоциональной, так и с профессиональной точки зрения не только к управлению и координации, но даже просто к восприятию обрушившегося на него огромного информационного потока. Вследствие этого происходит снижение уровня культуры всех участников сотворчества – организаторов мультимедийной культуры, заказчиков, медиадизайнеров,

потребителей мультимедийной продукции и просто зрителей. В результате надежность мультимедийной системы снижается и она производит низкосортный мультимедийный продукт, засилье которого вызывает за счет обратных связей дополнительное снижение уровня культуры потребителей и снижение компетенции специалистов, обслуживающих мультимедийную систему, порождая в них привычку производить лишь эту низкосортную, массовую продукцию. Снижение уровня культуры и обусловило доминирование в мультимедийной системе функций развлечения, игр, шоу, мыльных опер, детективно-приключенческого жанра, а также функции отвлечения от проблем как самой мультимедийной культуры, так и проблем с ней связанных систем (малых, больших, глобальных). Вне решения этих проблем оптимизация мультимедийной системы невозможна, поскольку основным ее элементом является человек – и пользователь программы, определяющий спрос на мультимедийную продукцию, и творческая личность, которая ее производит. Уровень их культуры, компетенции и ответственности и определяет общую надежность системы, уровень развития мультимедийной культуры и ее современное состояние. Расчет на древний принцип «хлеба и зрелищ» ведет лишь к снижению уровня культуры общества, ведет системы к регрессу, а не прогрессу.

Феномен мультимедийной культуры заключается и в особой ее публичности, все, что в ней происходит, отражается на экране выпукло, зримо и огромным тиражом. При этом процесс развития мультимедийной культуры весьма противоречив, что обусловлено многоликостью процессов, идущих в искусстве, культуре, обществе, мире и в самой мультимедийной системе. С одной стороны, мультимедийные средства позволяют реализоваться активным творческим личностям, имеющим потребность в расширении коммуникативных связей с оповещением огромной аудитории о своих творческих находках. С другой стороны, *сами творчески активные люди могут исказить объективную реальность, внося в информационную*

среду массу возмущений неверной интерпретацией информации или идеями, которые далеко не всегда способствуют оптимизации систем, наоборот, зачастую ведут системы к тупику и распаду. Компетентность и ответственность как основные деловые качества людей, определяющие надежность функционирования систем в современном обществе, в эпоху постмодерна все более снижаются, что ведет многие системы к тупику. Не улучшают они и мультимедийную систему, тем более, что количество творчески активноредействующих в ней людей с разным уровнем культуры все время возрастает, как возрастает и число совершенно не способных к творчеству графоманов и им подобных, заполняющих сайты в Интернете.

Феномен мультимедийной системы заключен также и в огромном количестве обратных связей, которые она образует. Понятно, что не все эти обратные связи способствуют оптимизации мультимедийной системы, некоторые из них, образуя порочные круги, снижают структурную, функциональную организованность мультимедийной культуры, понижают уровень культуры пользователей мультимедийной системы, а через коммуникативные связи – и надежность функционирования всех систем, с ней связанных. К таким порочным кругам относится слабая подготовка специалистов-медиадизайнеров, способных широко видеть проблему и осознавать необходимость оптимизации мультимедийной системы, понимать, как и за счет чего это можно сделать; абстрактность искусства, в котором исчезает смысл как основной системообразующий фактор; деидеологизация современного общества; размывание традиционных устоев обществ и многое другое, о чем уже писалось выше.

Феномен мультимедийной культуры характеризуют и другие внутренние противоречия. С одной стороны, современные медиатехнологии значительно расширяют коммуникативные функции мультимедийной культуры, уплотняют информацию, ускоряют ее продвижение, делают ее более доступной. А с другой стороны, они облегчают искажение информации, благодаря множест-

венности интерпретаций запутывают ее пользователя и *подрывают доверие к ней*. При этом как положительную сторону надо отметить, что общность языка помогает наладить диалог между культурами, понять разницу между ними и найти общность; это повышает уровень культуры людей благодаря диалогу, возникающему в общении через мультимедийную среду с помощью новых мультимедийных технологий. П. Тейяр де Шарден в свое время заметил: «Ноосфера стремится стать одной замкнутой системой, где каждый элемент в отдельности видит, чувствует, желает, страдает так же, как все другие, и одновременно с ними» [9, с. 199]. Таким образом, Тейяр де Шарден предсказывал синхронизацию у множества взаимодействующих субъектов процессов перцептивной, мотивационной и эмоциональной регуляции деятельности, которая действительно воплотилась в сети Интернет, обеспечивающей межкультурное взаимодействие и международные социальные связи. Однако общий низкий уровень мультимедийного продукта ведет к общему снижению уровня культуры его потребителей. *Огромное количество противоречий и в самой мультимедийной системе, и в связях с другими системами определяет чрезвычайную сложность современного мультимедийного феномена*. Как отмечает О. В. Шлыкова, Интернет может реализовать такую функцию, «которую не могут реализовать другие средства массовой коммуникации. В различных своих системах (серверы, телеконференции, чаты, IRC, ICQ и др.) он дает обширное пространство для общения, поле для формирования отношений, отличных от принятых в реальном мире, ограниченном ритуалами и рамками социальных систем, культур и субкультур» [10, с. 34].

Стремление к поиску информации и сравнение ее понимания в разных культурах с нахождением общности и различия, само по себе прогрессивно по смыслу, ибо ведет к повышению уровня культуры потребителя информации и мультимедийной продукции. Но оно имеет и обратную сторону: за счет все большего и убыстряющегося проникно-

вения одних культур в другие без должного анализа этого процесса, вне расстановки правильных акцентов в информации, идет процесс стандартизации информации, языка коммуникации, который может вследствие этого стать уныло единообразным. В таком случае выбор возможных решений, в том числе и при поиске оптимальных решений, может значительно сократиться, что обеднит саму мультимедийную культуру. Стандартизация, как и уравниловка, всегда обедняет систему, упрощает ее до тривиальности, унылое однообразие раздражает, такие системы в целом снижают свои адаптационные свойства, понижают надежность организации и в конечном итоге такие системы деградируют и распадаются. Пока этот процесс выражен несильно, разность и разобщенность, нестыкуемость культур дают о себе знать в процессе глобализации больше, чем культура нахождения общего. Так, например, депутату *парламента Нидерландов* Геерту Вилдерсу удалось 28 марта 2008 г. разместить в Интернете на сайте Liveleak свой антиисламский 17-минутный фильм Fitna, вызвавший возмущение в исламском мире и осуждение международной общественности.

Оба эти процесса надо учитывать при расстановке правильных акцентов в организации мультимедийной системы в расчете на будущее, тем более, что процессы дифференциации и интеграции идут на протяжении всей истории человечества. Однако с развитием средств передачи информации от мимики и жестов к устной речи, письменности, печати, литографии и фотографии, телеграфа, телефона, кинематографа, телевидения вплоть до образования системы Интернет влияние этих средств на все другие системы только увеличивается. При этом за счет невероятной скорости «интеграции» и в то же время дифференциации увеличивается экстремизм одних культур на другие, что вызывает усиленные «эффекты отдачи», проявляющиеся в кризисах отношений между культурами, обществами, государствами.

Напомним, что сами средства не несут ни негатива, ни позитива, все зависит от того, как их используют. Этапными в истории раз-

вития человечества, ведущими к изменению качества системы явились: появление языка, затем письменности, бумаги, книгопечатания и передача информации на расстояние в виде аудио- и видеоряда. Однако *прогрессивность* качественного «скачка» в развитии коммуникативных средств в мультимедийной культуре, и в частности электронных цифровых медиа (телевидение, Интернет), может быть связана лишь с повышением уровня культуры и создателей телевизионных и компьютерных программ, и их пользователей. *Оптимизирующий мультимедийную систему эффект будет возрастать по мере того, как смысл будет становиться определяющим системообразующим фактором, когда в системе коммуникаций культура станет определять смысл того, для чего создается программа, для чего существует мультимедийная система, куда она направляет пользователя мультимедийной продукции. Одним из основных выводов данного исследования для медиадизайнера, режиссера-постановщика является то, что вне направленной смысловой организации гуманистического толка с опорой на общечеловеческие ценности и при поддержке других системообразующих факторов оптимизация мультимедийной системы невозможна.*

К положительным сторонам *феномена современной мультимедийной культуры* надо, безусловно, отнести расширение сферы влияния мультимедийной культуры в области обмена научной информацией. Открывающаяся благодаря мультимедийным средствам и технологиям возможность обмениваться научной информацией, новейшими идеями в области самых разных отраслей знания позволяет шире и глубже охватить любую исследуемую проблему, при этом найти как точки соприкосновения, так и отличительные черты в понимании исследуемой проблемы. Именно за счет этих преимуществ значительно легче становится организовать диалог и найти консенсус, о значении которых уже писалось.

О. В. Шлыкова пишет, «что каждая новая коммуникационная медиатеchnология меняла и тип знания, и тип общества» [10, с. 16].

С этим мнением нельзя согласиться, поскольку с точки зрения согистического мышления здесь нет прямых связей. Одни технологии не могут определять смену ни типа знания, ни, тем более, типа общества, для этого *с точки зрения согистики должны произойти качественные изменения – или смена основных характеристик системообразующих факторов, или смена в их доминировании. Такие кардинальные изменения в мультимедийной системе могут произойти лишь при изменении взаимодействующих с ней СОГ-систем искусства, культуры, общества.* Например, если ранее в советской России идеология определяла направленность системного развития мультимедийной системы и систем, с ней связанных, – искусства и самой культуры, то в настоящее время это развитие определяет экономика с доминированием расчета на прибыль. С точки зрения согистической логики, рассматривающей любой параметр, характеристику, фактор во взаимодействии, *доминирование любого системообразующего фактора* – политики, экономики, идеологии, научно-технических достижений – не способствует оптимизации системы, а лишь вызывает перекосы в системе, противоречия, конфликты и кризисы. *Только оптимальное их соотношение в соответствии с временем и пространством объективной реальности поможет гармоничному развитию мультимедийной системы. Роль медиадизайнера здесь чрезвычайно важна, ему необходимо верно расставить акценты в этой системе образов.* Правильная расстановка акцентов может быть произведена согласно оценочным шкалам, критериям, вложенным в программу согистического исследования мультимедийной сложной открытой и гибкой системы [3, с. 397].

Для осуществления поворота от современной несовершенной организованной мультимедийной системы к ее совершенствованию надо постепенно реформировать общество, его культуру, поднять общий уровень культуры как потребителей, так и создателей мультимедийной культуры, а для этого поменять курс – сменить направление

его приоритетов с мнимых ценностей на общечеловеческие [5]. Реформировать системы необходимо **во взаимодействии всех системообразующих факторов и всех взаимодействующих в них систем** с учетом сегодняшней стадии развития общества, его состояния и фазы. Ведь собственная неустойчивость мультимедийной системы накладывается на общую неустойчивость мировой глобальной системы. Вне рассмотрения этих двух процессов трудно понять многие события, происходящие в мире, а отдельное их рассмотрение может интерпретироваться каждым исследователем слишком субъективно. Это во многих случаях и дает тот разнобой в мнениях, который встречается в современной научной и научно-популярной литературе, а также в высказываниях тех редких экспертов – компетентных специалистов, обсуждающих в мультимедийных средствах проблемы организации системы мультимедийной культуры.

В настоящее время поиск новых направлений развития идет лишь теоретиче-

ски, вне практических рекомендаций, как можно изменить мультимедийную систему. Необходимо сделать этот поиск более тщательным, по возможности снизив вероятность развития по случайному сценарию. Согистический подход к исследованию самоорганизации и развития мультимедийной системы и систем, с ней связанных, помогает снизить роль случайности многократно, ибо позволяет объективно оценить возможности такого реформирования и совершенствования. Благодаря многоаспектному, многоракурсному и многоуровневому согистическому исследованию возможно, исходя из реальности, наметить пути развития мультимедийной культуры в сторону прогресса, повышения уровня культуры, гармонизации и гуманизации коммуникативных отношений взаимодействующих СОГ-систем вне утопического желания сделать все и сразу идеальным, совершенным за счет революционных преобразований, вне учета того поля реальности, которое существует в действительности.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Елинер И. Г.* Оптимизирующие факторы алгоритма поиска в дизайн-проектировании: автореф. дис. ... канд. искусствоведения. СПб., 2001. 22 с.
2. *Елинер Г. И., Елинер И. Г., Елинер Н. Г.* Сага о согистике. СПб.: Искусство России, 2007. 672 с.
3. *Елинер И. Г.* Мультимедийная культура и современное общество. СПб.: НППЛ «Родные просторы», 2008. С. 529.
4. *Ингенблек Вернер.* Все о мультимедиа. Киев: BHV, 1996. С. 352.
5. *Каган М. С.* Философская теория ценностей. СПб.: Петрополис, 1997. С. 205.
6. *МакНайер Б.* Новые технологии и СМИ // Медиа. Введение / под ред. А. Бригза, П. Кобли. М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2005. С. 224–241.
7. *МакРури И.* Реклама и новая среда СМИ // Медиа. Введение / под ред. А. Бригза, П. Кобли. М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2005. С. 47–66.
8. *Паттерсон Р.* Телевидение // Медиа. Введение / под ред. А. Бригза, П. Кобли. М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2005. С. 163–179.
9. *Тейяр де Шарден П.* Феномен человека. М.: Наука, 1987. С. 199
10. *Шлыкова О. В.* Культура Мультимедиа. М.: Фаир-Пресс, 2004. С. 415.

SPISOK LITERATURY

1. *Yeliner I. G.* Optimiziruyushchiye faktory algoritma poiska v dizayn-proektirovanii: avtoref. dis. ... kand. iskusstvovedeniya. SPb., 2001. 22 s.
2. *Yeliner G. I., Yeliner I. G., Yeliner N. G.* Saga o sogistike. SPb.: Iskusstvo Rossii, 2007. 672 s.
3. *Yeliner I. G.* Mul'timediynaya kul'tura i sovremennoye obshchestvo. SPb.: NPPL «Rodnye prostory», 2008. 529 s.
4. *Ingenblek V.* Vse o mul'timedia. Kiyev: BHV, 1996. 352 s.

КУЛЬТУРОЛОГИЯ

5. *Kagan M. S.* Filosofskaya teoriya tsennostey. SPb.: Petropolis, 1997. 205 s.
6. *MakNayer B.* Novye tekhnologii i SMI // Media. Vvedeniye / pod red. A. Brigza, P. Kobli. M.: YuNITI-DANA, 2005. S. 224–241.
7. *MakRuri. I.* Reklama i novaya sreda SMI // Media. Vvedeniye / pod red. A. Brigza, P. Kobli. M.: YuNITI-DANA, 2005. S. 47–66.
8. *Patterson. R.* Televideniye // Media. Vvedeniye / pod red. A. Brigza, P. Kobli. M.: YuNITI-DANA, 2005. S. 163–179.
9. *Teiyar de Sharden P.* Fenomen cheloveka. M: Nauka, 1987. 199 s.
10. *Shlykova O. V.* Kul'tura Mul'timedia. M.: Fair-Press 2004. 415 s.