

**В. Д. Сошников<sup>1</sup>,  
А. В. Карпов<sup>2</sup>**

### **ИСКУССТВО МУЛЬТИМЕДИА КАК СОВРЕМЕННАЯ ФОРМА ДИАЛОГА КУЛЬТУР**

Современная художественная культура как «особое гуманитарное пространство»<sup>3</sup>, пространство

<sup>1</sup>Заведующий кафедрой режиссуры мультимедиа СПбГУП, профессор.

<sup>2</sup>Заведующий кафедрой искусствоведения СПбГУП, кандидат культурологии, доцент.

<sup>3</sup> *Гусейнов А. А.* Как возможна глобальная общность людей? // Диалог культур и партнерство цивилизаций: становление глобальной культуры: X Междунар. Лихачевские науч. чтения, 13–14 мая 2010 г. : доклады. СПб. : СПбГУП, 2010. С. 61.

диалога культур, традиций, технологий, ценностей, смыслов принципиально отличается от культурно-исторических и художественных эпох прошлого. Это отличие заключается по меньшей мере в наличии двух факторов.

Во-первых, в результате появления и развития нового пласта культуры, формирующегося под влиянием *информационно-компьютерных и мультимедийных технологий*, открываются новые возможности

для художественного творчества. Новые технологии, прежде всего мультимедийные<sup>1</sup>, становятся вполне самостоятельным и автономным фактором художественно-культурного развития, принципиально изменяя способ существования художественной культуры, ее распространения, продуцирования и т. д. Под влиянием новых технологий изменяется и сама природа искусства, формы его бытия, участия в жизни людей, функции и принципы связи с другими видами и формами деятельности, действительностью и человеком.

Во-вторых, актуальный контекст развития современной художественной культуры составляет *глобализация*. Глобализация — это не только формирование проникающего взаимодействия культур, но и определенная коррекция природы искусства. Отношение к названному явлению сложилось далеко неоднозначное. Тем не менее можно утверждать, что становление глобальной культуры приводит к трансформации всех компонентов художественной культуры и художественной жизни общества (художественно-культурная среда — художник — художественное произведение — художественный музей/галерея — художественная критика — аудитория искусства).

Представленные факторы развития современной художественной культуры порождают совершенно иные формы *межкультурного диалога*, что наиболее ярко проявляется в новой сфере художественной практики — *искусстве мультимедиа*.

Во-первых, *межкультурный диалог как фактор расширения границ искусства*. Искусство мультимедиа значительно расширяет границы классических, традиционных видов искусств, дополняя и поддерживая стремительно развивающееся пространство Интернета, создающего свои оригинальные программы в новых жанрах (от сайтов и рекламы до интернет-телевидения). Технологии за последнее время сделали большой шаг вперед, и в интернет-среде можно наблюдать очень интересные проекты, с одной стороны, арт-хаусного искусства, с другой — представляющие новые экранные формы, берущие на себя социальные функции и играющие значительную роль в формировании нового образа современной культуры.

Во-вторых, *межкультурный диалог как фактор формирования художественных критериев мультимедиа*. В условиях культуры нашего времени, когда художественное наследие и современное искусство нередко трактуются как текст, все значения которого равны и открыты любой интерпретации как автора, так и воспринимающего, чрезвычайно трудно построить четкую систему признаков, позволяющих квалифицировать качественный уровень произведения. Мультимедийные технологии художественного творчества в силу своей синтетичности и масштабности максимально ярко демонстрируют эту коллизию. Отсутствие в настоящем времени строгих содержательных критериев искусства мультимедиа

влечет за собой почти абсолютную свободу автора создавать, используя по собственному усмотрению в качестве арсенала всю предшествующую художественную историю и свободу зрителя воспринимать, переосмысливая произведение без оглядки на какие-либо устойчивые эстетические представления и нормы. «Мультимедийное» измерение искусства формирует эстетическую идеологию современности, субъективная доминанта которой снимает вопрос о точности и категоричности художественных критериев, свойственных искусству времен четких художественных школ и течений.

В-третьих, *межкультурный диалог как фактор формирования образовательного пространства в сфере мультимедийных искусств*. В сфере современного гуманитарного образования межкультурный диалог еще более важен, ибо он значительной мере определяет педагогический процесс. Режиссура мультимедиа в последнее десятилетие доказала свою абсолютную состоятельность, так как все культурно-исторические предпосылки создали новый вид искусства, опыт которого уже достаточно значителен и его творческо-технологическая палитра распространилась на все виды художественного творчества, особенно на аудиовизуальные искусства.

Санкт-Петербургский Гуманитарный университет профсоюзов первым в мировой практике начал и продолжает в настоящее время подготовку специалистов режиссеров мультимедиа, а также ведет крупные научные исследования в сфере новых искусств и технологий художественного творчества.

В-четвертых, *межкультурный диалог как фактор формирования научного пространства в сфере мультимедийных искусств*. Искусство мультимедиа настоятельно требует создания своей оригинальной теории, основываясь на практике развития взаимодействия творчества и информационно-компьютерных технологий. Трактовки понятия «мультимедиа» в опыте научного осмысления данного феномена постоянно расширяются. Ключевыми научными проблемами, на наш взгляд, являются следующие:

- определение понятия «мультимедийное искусство», его природы и сущности, жанрового своеобразия, особенностей художественного языка и образно-смысловой направленности;

- анализ мультимедийного искусства в контексте основных категорий искусствознания (художественное сознание, художественная реальность, художественное пространство и время, художественный стиль и творческий метод и т. д.);

- разработка новой научной методологии, адекватной исследуемому явлению, исходящей из понимания мультимедиа не только как новой формы существования искусства, но и формы его отрицания; изменения форм и методов художественной деятельности в традиционном ее понимании; изменения статуса произведения искусства как артефакта; изменения характеристик восприятия произведения искусства как явления реального мира.

По словам Т. Е. Шехтер, «виртуальное состояние искусства, виртуальное бытие искусства должно рас-

<sup>1</sup> См., напр.: Мультимедиа: творчество, техника, технология. СПб.: СПбГУП, 2005; Искусство мультимедиа. Мультимедиа и техника. СПб.: СПбГУП, 2010.

смаиваться как независимый и самостоятельный вид творческой деятельности, далеко не во всех своих свойствах соизмеримый и сопоставимый с художественной деятельностью в реальном пространстве и реальном времени»<sup>1</sup>.

На этом пути еще предстоит сделать достаточно много. Зарубежные научные центры и крупнейшие университеты проводят научные конференции, симпозиумы, но разрозненность искусствоведческих и культурологических исследований не в полной мере раскрывает сущность этого явления как вида искусства и культуры. В СПбГУП проводятся фундаментальные научные исследования, издаются научные труды, защищаются диссертации, посвященные новым технологиям художественного творчества и образования.

Крайне необходимо создание международного центра, анализирующего сущность мультимедиа одновременно с реальным становлением этого вида искусства. Данная задача — предмет научно-исследовательской деятельности преподавателей и ведущих специалистов, чья практическая работа окажет реальное воздействие на ускорение процесса, активно утверждающего новые художественно-выразительные возможности и перспективы коммуникации в части разработки алгоритмов моделирования творчества.

Расширение границ искусства — это и расширение сферы межкультурного диалога, диалога, порождающего новые явления и формы культуры и художественного творчества.

---

<sup>1</sup> Шехтер Т. Е. Художественное воображение и логика фрактала // Виртуальное пространство культуры : матер. науч. конф., 11–13 апреля 2000 г. СПб. : Санкт-Петербургское филос. общество, 2000. С. 60.