

КУЛЬТУРОЛОГИЯ И ИСКУССТВОВЕДЕНИЕ

Ляшенко Екатерина Сергеевна

канд. культурологии, доцент

ФГБОУ ВПО «Забайкальский государственный университет»

г. Чита, Забайкальский край

ОТ МЕХАНИЗМОВ СОЗДАНИЯ ВИЗУАЛЬНЫХ ЦИФРОВЫХ ОБРАЗОВ СРЕДСТВАМИ ГРАФИЧЕСКИХ РЕДАКТОРОВ К ЦЕННОСТЯМ ЭЛЕКТРОННОЙ КУЛЬТУРЫ

Аннотация: в данной работе рассмотрены современные тенденции формообразования визуальных композиций цифровых образов, транслирующие ценности электронной культуры. Указанные тенденции условно представлены двумя группами: обусловленные особенностями человеко-компьютерного взаимодействия и связанные с семантикой визуальных образов. С точки зрения семантического и аксиологического метода анализируются особенности электронной культуры: удобство взаимодействия; визуализированность процессов, новые свойства электронной образности, вариативность, универсальность образов; символичность знаков, обратимость процессов.

Ключевые слова: электронная культура, визуальные цифровые образы, знак, символ, ценности.

Актуальность статьи обусловлена тем, что развитие способов создания цифровых образов значительно опережает теоретическое их осмысление с точки зрения прогнозирования тенденций цифровой культуры. В этой культуре развиваются свои ценности, они представляют собой принципиально новые явления или видоизмененные традиционные. Их исследование нельзя игнорировать, поскольку они представляют собой активно развивающуюся префигуративную культуру, которая на настоящем историческом этапе занимает все более значимое место, т. к. оптимизирует трудовую деятельность, изменяет способы общения и жизнедеятельности.

Электронная культура – культура, формируемая техническими средствами, культура общения, хранения и развития традиций, передачи данных, визуальных цифровых образов. Под визуальными цифровыми образами будем понимать знаки или наборы знаков, символов, представляющие единое композиционное целое и представленные наглядно для реципиентов, передаваемые цифровым способом, имеющие как утилитарное, так и неутилитарное значение.

Вопросами изучения электронной культуры занимаются Л.В. Баева [1], О.В. Шлыкова [4] и др. Электронные образы в рамках киберкультуры исследует В.А. Емелин [2], в контексте экранной культуры – И.А. Негодаев [3]. Автор данной статьи приводит выводы по осмыслению ценностей электронной культуры с точки зрения анализа механизмов создания визуальных цифровых образов.

Механизмы создания цифровых образов в нашем случае включают: 1) способы создания визуальных цифровых образов, 2) среду редактора (приемы и средства), 3) полученный результат. Эти механизмы можно рассмотреть в виде нескольких тенденций: группа тенденций, связанных с особенностями человеко-компьютерного взаимодействия и особенности символьного решения цифровых образов.

1. Группа тенденций, связанных с особенностями человеко-компьютерного взаимодействия.

1. Основной ценностью среди тенденций развития человеко-компьютерного взаимодействия является удобство: технические приемы и средства направлены на совершенствование и облегчение понимания человеком работы компьютера.

2. Вышеуказанная тенденция связана с визуализированностью процессов и явлений. Каждое совершаемое или предполагаемое действие должно быть наглядно отображено на экране устройства. В связи с этим выделим различные степени взаимодействия человека с кодом: а) манипулирование группами пикселей; б) манипулирование объектами и ввод данных; в) ввод параметров; г) работа с кодом. Это ведет к усиливающейся специализации в электронной культуре.

3. Благодаря иерархичности, вкладочности, упорядоченности систематизируется увеличивающиеся объемы информации. Интерфейс программы или ресурса может систематизировать значительное количество контента и обеспечивать быстрый доступ к любой его части.

4. Как в среде графических интерфейсов программ, так и в объемах информации присутствуют ризомность, повторяемость, дублируемость веток, вариативность. Одно и то же действие можно совершить разными способами, а к странице прийти разными путями.

5. У многих проектов возрастает функциональность; графические редакторы становятся многофункциональными. При этом увеличиваются не физические размеры, а занимаемые электронные ресурсы.

6. Свойствами новой среды стали форумность, совещаемость. Условно можно сказать, что мы все находимся на расстоянии вытянутой до клавиатуры руки. Важным качеством ресурса становится возможность получить справку.

7. Особенности символьного решения цифровых образов.

1. Широкое использование метафор реального мира свидетельствуют о трансвизуальности многих символов и знаков. Все больше знаков знаков-символов содержат контенты и оболочки.

2. Широко распространенным способом создания среды для формирования визуальных образов является формирование рабочей зоны и манипуляторов, инструментальность. Действиям присваиваются узнаваемые символы, совершаемое манипулирование виртуальными объектами становится символично.

3. Достаточно новым механизмом являются новые свойства электронной среды: прозрачность, слоистость, иерархичность слоев, режимы смешивания и взаимодействия слоев; приветствуются самые фантастичные видоизменения объектов, трансформации композиций в пространстве, изменение внутренней структуры слоев и прозрачности.

4. Отметим множественность и ризомность классификаций компьютерной графики, синтетичность создаваемых образов.

5. Прослеживается похожая изменяемость в эволюции пользовательских интерфейсов графических редакторов (от серо-синих в серо-черные). Отмечается определенная похожесть, нацеленная на узнаваемость процессов.

Тенденции обеих групп:

– аватарочность, замещение знаков, замена текста символами, замена действия события, явления знаком;

– относительная обратимость процессов (сохранение, спасение, резерв, вариативность – это не только характерно для визуальной электронной культуры, но и является важнейшим ее достоинством по сравнению с предыдущими эпохами передачи данных: печатной и письменной);

– глобальность, интернациональность наиболее популярных графических редакторов; использование универсальной символики, универсального английского кода.

Итак, механизмы создания визуальных цифровых образов непосредственно связаны с тенденциями развития ценностей электронной культуры: удобство взаимодействия пользователя и техники, наглядность и ясность визуализации процессов, открытие новых свойств электронной материи, синтетичность, ризомность, вариативность образов; закономерные изменения пользовательских интерфейсов, символичность и замещаемость процессов и явлений знаками, возможности к обратимости процессов; глобальность, интернациональность, универсальность образов.

Список литературы

1. Баева Л.В. Электронная культура: опыт философского анализа // Вопросы философии. – 2013. – №5. – С. 75–83.

2. Емелин В.А. Информационные технологии в контексте постмодернистской философии: Дис. ... канд. филос. наук. – М., 1999. – 164 с.

3. Негодаев И.А. Информатизация культуры. – Ростов н/Д: Изд-во Донского государственного технического ун-та, 2002. – 408 с.

4. Шлыкова О.В. Электронная культура: феномен века // Культура: Управление, экономика, право. – 2007. – №3. – С. 19–20.