

АРТ-ПРОЕКТ КАК КОММУНИКАЦИОННЫЙ ФОРМАТ В ВЕБ-СРЕДЕ

Лысикова Антонина Дмитриевна

магистрант, Санкт-Петербургский гуманитарный университет профсоюзов, РФ, г. Санкт-Петербург

Муравицкая Светлана Валерьевна

научный руководитель,

Причина современных изменений классических форматов СМИ кроется в цифровом развитии и в трансформации уклада жизни общества, которое стало сегодня более мобильным, открытым. Большую роль в этой эволюции играет интернет, позволяющий быстро распространять информацию на большие аудитории.

Веб-пространство – это комфортная среда взаимодействия пользователя и программы (или приложения), запущенной на удаленном сервере. Чаще всего web interface применяется сегодня для работы с различными онлайн-сервисами: начиная с электронной почты и заканчивая системами веб-аналитики. Новые форматы подачи информации, которые появляются сейчас в веб-среде (соцсети, блоги, подкасты, телеграм-каналы, короткие вирусные видео, live-трансляции в соцсетях, влоги, и т.д.) значительно более открыты и позволяют читателю/зрителю/слушателю лучше узнать и творческую команду создателей какого-либо проекта, и журналиста, и редакцию, и единомышленников в сфере интересующих проблем. В последнее время широкое распространение в веб-среде получили арт-проекты как коммуникационные форматы медийной культурной деятельности общества. Они возникают и как самостоятельное направление деятельности по сохранению и развитию отдельных отраслей или учреждений культуры, и как некий творческий замысел, выраженный в конкретной художественной форме. Проект сегодня рассматривается как составная часть, как предварительная модель одной из форм социально-культурной деятельности по реализации в медиапространстве разработанной концепции и является обязательным компонентом профессиональной деятельности творческой команды продюсера, арт-менеджера, коллектива учреждения культуры, инициативы частного лица; поэтому не удивительно, что все они, задумываясь о расширении целевых аудиторий, все чаще «встраивают» арт-проекты в современное веб-пространство, привлекая при этом и профессиональных журналистов. Именно интернет способен наиболее широко обеспечить межкультурное взаимодействие и сотрудничество, так как он выступает как новое коммуникационное пространство, устроенное по сетевому принципу, где встречаются многие культурные практики. Вместе с интернетом в рамках всего человечества была создана и новая коммуникативная среда, постепенно втягивающая в себя (в силу своих особенностей и преимуществ) многочисленные фрагменты социума. Общение в этом социуме уже не может ограничиваться традиционными текстами, неизбежно возникает общественная потребность в широком распространении гипертекстов. В этом смысле устный, письменный и электронный виды коммуникации можно рассматривать как отдельные и последовательные этапы развития коммуникативного дискурса в целом.

Традиционные и новые медиа обеспечивают разные виды коммуникации между людьми, различными социальными и профессиональными группами. В веб-пространстве новые медиа позволяют связывать между собой группы пользователей вне зависимости от их географического расположения, пола, возраста, семейного положения и других значимых социальных характеристик в рамках единого коммуникативного поля и коммуникационной системы. Интернет-СМИ как новый вид медиа появились в результате развития

информационно-коммуникационных технологий и интернета, сопутствующих этому процессу изменений информационно-коммуникативного пространства, а также структурных и содержательных преобразований в медиа и средствах массовой информации. В настоящее время интернет-СМИ занимают заметное место в системе средств массовой информации. При этом их роль в данной системе постоянно возрастает. Это связано с тем, что интернет изменил конфигурацию всей системы СМИ в глобальном, национальном и региональном масштабах, которая пополнилась качественно новыми СМИ, вещающими в Мировой паутине. Развитие СМИ на интернет-платформе не могло не принести с собой появление новых форматов. На данный момент четкого разграничения в данном направлении не наблюдается, эта область нова для научного осмысления и вызывает большой исследовательский интерес, но уже сегодня к арт-проектам и практики, и теоретики научной мысли относят интерактивные сайты, приложения, а также отдельные рубрики в СМИ. Современная веб-среда – это эффективная платформа для создания красивых, анимированных сайтов, масштаб образовательных функций которых увеличивается в разы с каждым годом, тем более в условиях изоляции групп населения в «новой реальности». Можно наблюдать сразу несколько трансформационных процессов: традиционные медиа проводят политику «цифровизации активов», мобильные медиа стараются оперативно отвечать на вызовы времени, ведь алгоритмы конструирования повестки для активных пользователей меняются ежегодно. Каждая из групп преследует в собственной медиастратегии свои цели, однако, их объединяет инструментарий. Доведение информации до масс требует новых подходов, освоения дополнительных каналов распространения, «упаковки» контента в форматы, ранее не существовавшие. Конечно, слово «новые» по отношению к современным цифровым форматам кажется тавтологией. Даже воспринимаемые в качестве традиционных форматы онлайн-новости и обзорного материала в цифровых СМИ таковыми не являются. Как и любые интернет-форматы, они обладают такими уникальными чертами, как гипертекстовость, мультимедийность, изменчивость (оперативная редактируемость, версияльность) и способность к автоматической адаптации под новые платформы. Само по себе это делает «традиционные» цифровые форматы «новыми» и непохожими на предшествующие. Актуализация в веб-среде такого коммуникационного формата, как арт-проект обусловлена несколькими тенденциями.

1) Быстрое развитие веб-технологий.

1. В моду входят «материальные» сайты. Так, к примеру, суть направления, созданного Google в 2014 году, заключается в представлении рабочего окна в качестве «бумаги», которую вы можете свернуть, разделить или убрать, сфокусировать внимание на отдельной части. Изначально тенденция предназначалась лишь для приложений Android, но очень быстро перекинулась на веб и стала логичным продолжением (а для некоторых и антиподом) плоского дизайна.

2. Возможности HTML5 для проигрывания видео без использования Flash создали ещё одну важную тенденцию – выкладывать видео не как отдельную надстройку, а в качестве фонового изображения. Этот ход позволяет выполнить сразу две задачи: не отвлекать внимание клиента от текстовой информации и при этом проводить видеозапись в полноэкранном режиме.

2) Тенденцией мобильного расширения образовательных функций медиа с учетом того, что образование сегодня активно становится на дистанционную платформу; и именно арт-проекты в будущем могут стать площадкой как для расширения образовательных потребностей общества, так и для объединения многих культурных практик.

3) Тенденцией развития возможностей гипертекстуального медийного формата, помогающего раскрыть все возможности воздействия арт-проекта на целевого потребителя (современный пользователь привык к клиповому мышлению, к сочетанию разных коммуникационных платформ, разных видов искусств).

4) Тенденцией развития VR и AR. Прошло уже два года с тех пор, как был официально запущен рынок виртуальной реальности. Он развивается и открывает новые возможности для реализации VR (виртуальная реальность) и AR (дополненная реальность) технологий. В 2020 году рынок VR / AR повлиял на мир веб-дизайна и разработки еще более ощутимо, поскольку

технологии, поддерживающие VR и AR, становятся более доступными для рядовых пользователей.

Рассматривая новейшие форматы арт-проектов, стоит акцентировать внимание именно на приложениях. «Согласно отчету за апрель 2020 года, все более острая пандемия COVID-19 создала огромный спрос на разработку мобильных приложений с глобальным увеличением как числа приложений, так и доходов. Платформа аналитики мобильного маркетинга AppsFlyer сообщила, что по сравнению с мартом 2020 года приложения для потоковой передачи мультимедиа во всем мире выросли на 90 процентов. Приложения в сфере здравоохранения и фитнеса, образования и игр среднего уровня выросли на 78%, 66% и 52% соответственно». [1] Преимущества использования приложений для образования очевидны: максимальное использование времени; интерактивность и вовлеченность; индивидуально ориентированное обучение; видео-ориентированное обучение; автоматизация рутины; возможность узнавать и учиться новому в условиях нынешней эпидемиологической ситуации в мире. Перечисленные факторы позволяют арт-проектам переходить на новый уровень коммуникации со своей аудиторией; частью медиатизации становится «процесс качественных изменений социальных коммуникаций, вызванный воздействием медиа, которые из институции, отражающей жизнь, становятся фактором, определяющим существенные моменты жизни общества и современной личности». [2, с. 146] Творческие форматы получили эстетическое оформление ещё в идеологических конструктах XX века – поп-арте, концептуальном искусстве, авангарде. Неудивительно, что и в век цифровых технологий мы наблюдаем популяризацию арт-проектов, особенно в формате мобильного приложения, так как доступность и высокая техническая база позволяют эффективно достичь цели того или иного арт-проекта. Для иллюстрации возьмем, к примеру, две платформы для изучения танцев: арт-проекты «LearnHipHopDance» [3] и «Break dance Step-by-Step» [4].

«LearnHipHopDance» – приложение, помогающее легко выучить танцевальные движения хип-хопа. Проект подойдет для детей, взрослых и начинающих профессионалов. Обучение проходит полностью на английском языке, приложение можно приобрести за 66р, а на Play маркете оно доступно для бесплатного скачивания. Мастер классы проводит Brice “ProfessorLock” Johnson – известный танцор, инструктор, который на данный момент работает в Oure Sport & Performance. Разработчиками данного проекта является Arcane App Studio. Когда запуск арт-проекта только состоялся, он уже имел особую популярность среди пользователей. Плюсы: дистанционное обучение, доступность, образовательный контент. Минусы: приложение доступно только на английском языке, редко обновляется контент. Приложение арт-проекта представляет собой гипертекст, в рамках которого доступны интересные журналистские статьи и исторические факты, мастер-классы от профессиональных инструкторов, видео-уроки и их разборы. Также действует определенная система бонусов для новых пользователей и постоянных учеников (танцевальное приложение подготовило для учеников подарок – дополнительно к основным урокам любители современных танцевальных ритмов получают руководства для обучения другим популярным стилям – RunningMan, HarlemShake, Dougie). Приложение требует некоторой доработки и качественной рекламы. На 10 марта 2021 года приложение стало бесплатным и у него появилось множество аналогов с похожим названием.

Второе приложение из подобной категории Break dance Step-by-Step – арт-проект, представляющий полное пошаговое руководство по брейк-дансу для начинающих и профессионалов. Имеет аналог в виде видеокурса, выпущенного в 2005 году. Сделаны они по единому принципу. Существует несколько «дисков», в каждом – несколько видеоуроков по теме проекта, начинается все с разминки. Продолжительность курса: 5 часов 20 минут, режиссер – Tane Langton, мастера: Break Easy, Zulu Gremlin, Speedy, Abztrak, Remedy, Wak 1, Mighty Mike, J Jiggy, & Tiny Love. Плюсы: дистанционное обучение, большой пакет обучающего материала. Минусы: отсутствует образовательный материал в виде статей и исторических фактов (что может быть доработано силами привлекаемых журналистов), устаревшие уроки, отсутствуют реклама и бонусы для учеников.

Подобные приложения схожи между собой, имеют схожие скрипты, различаются наполняемостью контента в зависимости от тематики.

Итак, развитие арт-проектов тесно сопряжено с развитием технологий и новыми, в первую

очередь образовательными, задачами развития общества. Веб-среда использует свои инструменты для создания технологически сложных проектов, в результате медиа преподносит информацию для потребителя намного интереснее, привлекает внимание и заинтересованных в теме профессионалов, и любителей, которых интересует лишь визуальная составляющая проекта. Веб-среда позволяет расширить горизонты влияния медиасферы на современного потребителя информации, поэтому новизна исследования форматов и инструментов обучающих арт-проектов для целевой аудитории именно в рамках названной среды не вызывает сомнения и представляет перспективу для молодых исследователей.

Список литературы:

1. На фоне пандемии растет спрос на мобильные приложения в Китае и мире. – [Электронный ресурс] – Режим доступа. – URL: <https://prc.today/na-fone-pandemii-rastet-spros-na-mobilnye-prilozheniya-v-kitae-i-mire/> (Дата обращения 12.04.2021).
2. Шмелева, Т. В. Медиатизация как феномен современной культуры и объект исследования // Вестник Новгородского Государственного университета. Нижний Новгород: 2015. – № 90 – 186 с.
3. Breakdance step by step. – [Электронный ресурс] – Режим доступа. – URL: <http://break-dance.org/breakdance-step-by-step> (Дата обращения 10.03.2021).
4. LearnHipHopDance. – [Электронный ресурс] – Режим доступа. –URL: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLA1AB029439BDCC85> (Дата обращения 12.04.2021).