

Информационные и коммуникационные технологии
в художественном образовании

Information and Communications Technologies in Art Education

В. П. Климов, Г. П. Климова, А. Эрьявец

Де же вю: я, который одновременно шагает в разные стороны

V. P. Klimov, G. P. Klimova, A. Eryavetz

Déjà vu: me, going asunder at the same time

Глобализация и компьютерная революция второй половины XX века знаменуют рождение новой информационной эпохи. Вот уже несколько десятилетий мы живем в новой культурной парадигме, которая привела нас от добровольного к принудительному информационному обеспечению. Объем и качество информации определяют развитость и цивилизованность нашего общества. Оказались оттесненными прежние «бренды»: «век науки, прогресса, атома, космоса» и проч. Современная постинформационная ситуация отражает какое-то новое качество и ставит человека перед необходимостью формирования обновленного мировоззрения или, по крайней мере, упорядочивающей ревизии прежних ценностей [1].

Какими они были? В романе Кабо Абэ «Человек-ящик» говорится о том, что человек 70-х годов XX века уже был «отравлен ядом новостей», «он испытывает непреодолимую тревогу, если постоянно, без конца не запасался свежими новостями», в которых он находит средства самоуспокоения, подтверждение своего участия в событиях мира – иллюзия участия – теперь мы с особой остротой ощущаем исчезновение того, что скрепляло повседневность и сохраняло укорененность человека в ней».

Одно из самых важных приобретенных свойств современной информации – ее принципиальная фрагментарность и избыточность. Ее отличает возможность передачи содержания в отрыве от контекста и концепта. Индифферентная информация стремится быть безучастной к судьбе и переживаниям ее носителей. Именно эта ее непричастность и ценностная отстраненность позволяет механически сбрасывать ее в хранилище памяти. Тотальная связь актуального информационного пространства посредством кодов, удерживая архивную, разрушает память архаическую, опирающуюся на опыт боли, отчаяния, радости, встречи с сакральным.

«Для сознания, позволяющего отовсюду себя информировать, все становится проблематичным или безразличным» (Петер Слотердаjk) [2, с. 559], роль «электронного ошейника» у Ж. Делеза, «насильственное господство режима телекратической публичности» как начала самопрограммирования масс-медиа у Б. Стросса – характеризуют новые реалии и парадигмы [3].

Информация живет симуляцией знания. И здесь не важно, истинна она или нет, важна лишь скорость ее предъявления и непрерывность трансляции. В работе «Виртуализация общества» [4] Д.В. Иванов на основе социологических исследований предлагает свою версию модели новейшего культурного явления – «виртуализация общества», порожденного глобальной информационной Сетью. Им предлагается оригинальный метод социологического воображения – позиции, определяющей характеристику виртуальной реальности любого рода – это замещение реальных вещей или действий их образами или симуляциями. Такое замещение обнаруживается автором в основных институциональных сферах: экономике, политике, науке, искусстве, семье.

Сходные идеи, иллюстрирующие это положение, высказывает О. Надлер [5]. Но он предлагает заменить модель «диалога культур» как средства преодоления конфликта традиционных ценностей, где они нивелируются или преодолеваются аксиологической симуляцией, методом «диалога метафор». Расширяя это понятие как прием сравнения, при котором слово или выражение употребляется по аналогии, сходству, ассоциации, О. Надлер предлагает разрешить «конфликт миров» как соперничество метафор и как взаимное научение. Даже если результат будет не позитивным, ракурс конфликта все равно будет изменен. Прежние метафоры (конфликты позиций) будут замещаться новыми терминологическими смыслообразованиями или поглощаться более высокой метафорой. О. Надлер выводит определенную последовательность от фиксации простого конфликта до создания реструктурированной модели жизненного мира [5, с. 52]. По этому поводу у нас возникает образ «Матрешки», начальное ядро которой вполне очевидно и целостно до последнего виртуального образа, расширяющиеся границы которого только угадываются и могут стать объектом конвенционального согласия по поводу реальности его существования, наподобие «улыбки чеширского кота».

Отечественный исследователь В. Савчук выявляет новый вид насилия – виртуальное насилие. «Если бы этот новый вид реальности осуществился, то наступило бы новое летоисчисление: все стало бы мифическим, прозрачным и сиюминутным, все происходило бы симультанно в настоящем времени (real time), таким образом, насилие «технофашизма нельзя было бы ни критиковать, не преодолевать» [1, с. 11].

Саморазвитие технологий масс-медиа, тем не менее, получают идеологическую поддержку, а надстроечные социальные институты обеспечивают им не критическое правовое обоснование и лоббирование, основанное, наверняка, на экономической тенденциозности, а также добровольное и комплиментарное теоретическое обеспечение. Оно провоцирует возникновение особой среды социально-психологического воздействия, с одной стороны, как кумуляции реальных явлений, эмоционально воспринимаемых на уровне мироощущений субъектом, и оперативного миропонимания, и которым действительно необходим концептуальный анализ. А с другой стороны, возникают метафорические, мифопоэтические представления этой среды в метафизической транскрипции. Последние, очевидно, манифестируют и иллюстрируют теоретическое обоснование новой виртуальной реальности и презентуются как сакральное мифологизированное элитарное знание, напоминающее «невидимую одежду короля».

Каковы обретения и утраты, происходящие при смене форм коллективной памяти? Были ли они при переходе от фольклорного способа передачи знаний к письменному, от письменного к тиражированному и теперь – от реального текста к виртуальному?

Какова социально-культурная роль электронного способа распространения информации? Быть может, электронная эра завершает какой-то более крупный виток цивилизации и одновременно открывает еще не вполне осознанный. В такой момент обостряются все накопившиеся конфликты и проявляются неизвестные ранее возможности. Удивительно то, что теперь, на новом технологическом уровне восстанавливаются многие утраты человеческой коммуникации, возвращаются достоинства культуры дописьменной памяти. Но какова ценность «коллективного бессознательного» в «глобальной деревне»? [7, с. 3].

Представление о позитивном автоматическом влиянии техники на все стороны духовной культуры и уровня социальной жизни общества породили своеобразный акмеологический эффект – «гратуал» – ощущение пребывания в виртуальной реальности более высокого уровня, чем константная реальность; оно связано с весьма приятными переживаниями, подобными эйфории или вдохновению [6, с. 160-191].

Компьютерная революция была направлена, на первых порах, на то, что упрощает и облегчает существование человека в информационной среде. Но, как и любая революция на каком-то этапе выходит за границы сугубо практической помощи и социального контроля, порождая очередной культурный «взрыв», смену парадигм. Сегодня ПК (персональный компьютер) уже не воспринимается как информационный помощник, а как порожденное им «окно» в незнакомую

виртуальную реальность. Новые знаковые системы, визуальные средства предъявления информации и искусственные языки провоцируют освоение, но не осознание невиданных ранее смыслов бытия.

На социально-культурном уровне ими порождены следующие проблемы:

- соотношение субстанциональной (антропоморфной) и виртуальной реальностей в современных представлениях о мироустройстве;
- освоение новейших практик, средств и специфики проектного языка медиадизайна;
- дифференцированная степень усвоения виртуального языка и средств, порождающая на субъектном уровне различные образы и миры;
- адаптация опыта проектирования сложных объектов в реконструкции «культурных смыслов» и «культурных образцов» и т.д.

Они, в свою очередь, определили очевидную дифференциацию профессионального уровня субъектов медиатворчества и диффузию типологии их адресатов по признаку их готовности, ценностных предпочтений при анализе произведений и продуктов медиадизайна. В парадигме социализации и образования личности возникающие проблемы можно сфокусировать, выделив несколько вопросов, связанных с последствиями глобализации и освоением новейших средств медиакоммуникативной культуры:

1. в какой мере культура как предмет трансляции образовательной системы повлечет за собой содержательные или структурные изменения?;
2. насколько изменяющиеся медиакоммуникативные средства и среда культурного воздействия приведут к полной или частичной ревизии ценностного содержания?;
3. результатами глобализации культуры могут стать:
 - а) унификация и гомогенность программ социализации, ведущих к одной тотальной модели социума и личности?;
 - б) доминирование одного федерального компонента модели обучения над другим?;
4. если это виртуальное нечто является случайным «неопознанным объектом», то затрагивает ли оно каждого в равной мере или волнует только некоторых представителей интеллектуальных элит?;
5. сможет ли человек предыдущих культурных эпох (литературного или экранного поколения, поколения ТВ-эпохи) расшифровать языковые коды постмодернизма, содержание терминологических систем, обозначающих парадигмы виртуальной реальности, инобытие «другого» и т.д.?
6. какую роль может играть национальная система образования в содержании, формировании, выражении и поддержании национальной идентичности и культуры?; и какие позиции она сдаст при освоении западной модели образования, при переходе на электронный модус и при замене гуманистической «Среды» педагогического воздействия на информационную «Сеть»?;
7. действительно ли в эпоху культурной глобализации происходит нивелирование ценностей духовной культуры, а их дизайн отрицает индивидуальный характер и ментальность социально-культурного творчества?;
8. будет ли профессиональная артикуляция формирования субъектов национальной культуры с необходимостью вступать в противоречие с гомогенным характером и условностью содержания общечеловеческих космополитических ценностей и паттернов?

Новая электронная галактика событий уже глубоко вклинилась в галактику Гуттенберга. Даже без прямого столкновения опыт такого сосуществования технологий и форм сознания травматичен для любого человека. Наши самые привычные и общепринятые установки неожиданно словно превращаются в горгульи и гротеск. Знакомые институты и общественные формы становятся грозными и зловещими. Возникают суммарные трансформации: отчуждение, одиночество, замкнутость или, как следствие бездумного потребления продуктов массовой культуры – гедонизм, эскапизм, интеллектуальная и вкусовая патология «Де жа вю». Они являются естественным следствием распространения новых средств коммуникации в любом обществе и требуют скорейших и широчайших исследований. [7, с. 406].

В действительности же, человек остается в одиночестве перед новой реальностью, не вошедшей как цель адаптации в коммуникативные модели самодостаточной Науки. Он вынужден пользоваться фрагментами вульгаризированного знания на свалке фактов «демократического» мира информации и, на этом основании, создавать оперативные конструкты миропонимания. Речь идет о разнонаправленных пространственно-временных ориентирах. В данном случае перед Путником – маргиналом, в отличие от «Витязя на распутье» с путеводным камнем – хаос изменчивых векторов пульсирующего «окна в мир».

Литература

1. Савчук В. Конверсия искусства. – СПб.: ООО «Издательство «Петрополис», 2001.
2. Sloterdijk P. Kritik der zynischen Vernunft. Bd. П. – Fr. am M.: Suhrkamp, 1983.
3. Kommunikation. Medien. Macht. Hrsg. Von Rudolf Maresch und Niels Werber. Fr. a. M.: Suhrkamp, 1999.
4. Иванов Д.В. Виртуализация общества. Версия 2.0. – СПб.: Петербургское Востоковедение, 2002.
5. Nudler O. On Conflicts and Metaphors: Towards an Extended Rationality //Conflict ser. Vol. 2. 1990.1. L.: Macmillian.
6. Розенсон И.А. Основы теории дизайна: учеб. для вузов. – СПб.: Питер, 2006.
7. Мак-Люэн Маршалл. Галактика Гуттенберга: сотворение человека печатной культуры. – Киев: Наука-Центр, 2001.

К. А. Попов

Симметрия в работах Эшера и методы создания орнаментов

К. А. Попов

Symmetry of Asher's Works and the Ways of Creating Ornaments

Многие художники в своем творчестве использовали математические символы и геометрические тела. Достаточно вспомнить «Черный квадрат» Казимира Малевича, или «Девочку на шаре» Пабло Пикассо, или весьма экстравагантное «Corpus hypercubus» Сальвадора Дали.

