

**ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ВОСПРИЯТИЕ И СОВРЕМЕННЫЕ  
ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ  
PERCEPTION AND MODERN ART  
INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES**

**СТОЛЯРОВ БОРИС АНДРЕЕВИЧ  
STOLYAROV BORIS ANDREEVICH**

*доктор педагогических наук, профессор, заведующий Российским центром музейной педагогики и детского творчества Государственного Русского музея, Санкт-Петербург  
Doctor of pedagogical sciences, professor, head of the Russian Center of Museum Education and Children's creativity of the State Russian Museum, St. Petersburg*

**Вступление**

Эстетическое воспитание и художественное образование являются важными факторами духовной эволюции человека, что находит отражение в широком спектре влияния художественно-эстетических компонентов на все сферы социальных отношений человека с обществом, природой, техникой и т.д. Особое место в этом ряду занимает взаимоотношение человека с художественным образом, в котором находят свое отражение нравственные, экологические, психолого-педагогические проблемы общества. Инструментом этого постижения является процесс художественного восприятия, формирование которого зачастую предполагает длительное и целенаправленное развитие личности в условиях, лишь косвенно связанных с нашим повседневным опытом.

Сегодня этот процесс происходит в атмосфере интенсивного, а подчас и агрессивного визуального потока, формируемого дизайном окружающей среды, Интернетом, TV, журналами и газетами, рекламой, шоу бизнесом, спортом и т. д. Успешность коммуникации в этих условиях зависит от понимания визуального языка окружающих объектов, то есть от нашей визуальной грамотности. Именно визуальная грамотность и формируемая на ее основе визуальная культура определяют мировосприятие человека и стратегию освоения им глобального мира. Какое место в нём занимают изобразительное искусство и аккумулирующие его музеи – вопрос не праздный. В условиях активного наступления новых визуальных форм утверждаемых современным художественным процессом, именно музей предоставляет школьнику уникальную возможность переживания эстетического наслаждения в процессе восприятия подлинных произведений искусства. Это восприятие называется художественным и представляет процесс, который формируется на протяжении всей жизни человека всей историей культуры общества. Во многом он определяется личностной внутренней мерой постижения сущности эстетических и художественных ценностей, и в каждом конкретном случае уровень освоения искусства, зависит от этой внутренней меры. В целом художественное восприятие – это процесс непрерывного воздействия на сознание

человека социальной функции искусства, который требует постоянной работы ума и чувств, ибо произведение искусства открывается только умному и талантливому зрителю, способному к кропотливой работе, сочетающей интеллект, логический анализ и чувство наслаждения.

### Как мы видим окружающий мир

Векторы своего жизненного пути мы нередко определяем через восприятие визуальных образов окружающей среды. Изучение способов взаимодействия человека с окружающей средой является важнейшей задачей образования, формирующего у подрастающего поколения картину современного мира на основе взаимодействия с культурным и социальным опытом прошлых поколений и новых технологий современного мира. Средством регулирования этого взаимодействия является визуальная культура и ее составляющая - визуальная грамотность, которая реализуется через

- готовность человека воспринимать знаки окружающей среды в контексте системы значений, сформированных опытом предыдущих поколений, через установление соотношения знака и его значения;
- присвоение субъектом на основе когнитивной (познавательной) и эмотивной (отражающей эмоциональное состояние человека) функций психики транслируемых культурой значений в форме личностных смыслов<sup>1</sup>;
- изменение способов взаимодействия личности с окружающей визуальной средой, пространственно-временные характеристики которой в зависимости от конкретных условий жизни человека, в связи с реализацией отражающей и креативной (творчески преобразующей) функций постоянно изменяются<sup>2</sup>;
- овладение человеком на основе инновационных взглядов способами самовыражения и раскрытия своей психологической сущности, что позволяет ему не только лучше ориентироваться в окружающей среде, но и проектировать свое поведение в агрессивных визуальных средах<sup>3</sup>.

Так как основную информацию о мире человек получает с помощью зрения, именно оно дает ему возможность распознавать изображения путем «считывания» заложенной в них информации, которая оформляется в визуальные образы. Таким

---

<sup>1</sup> Отражающая (эмотивная) функция проявляется в переживании человеком своих отношений с людьми, а также в эмоциональной связи с действительностью. Они определяют формирование определенного отношения к явлениям действительности.

<sup>2</sup> В каждый конкретный момент изменения условий жизни человек стремится к творческому изменению форм взаимодействия со средой, а нередко и видоизменению самой среды.

<sup>3</sup> Виноградов П. Н. Психологическая характеристика визуальной культуры личности: функции и условия становления // Экология визуальности и изобразительное искусство: методологический сборник научно-исследовательского проекта «Экологическая роль изобразительного искусства в условиях интенсивного визуального потока» / Науч. ред. Б. А. Столяров. – СПб.: ГРМ, 2006. – С. 76–88.

образом, визуальное восприятие и его форму, художественное восприятие, можно охарактеризовать как обобщенное истолкование зрительного опыта и ощущений, получаемых человеком в процессе его общения с окружающей средой. На всех своих стадиях – от определения (опознания) объекта до его интерпретации (толкования) – зрительное восприятие связано с мышлением человека. В процесс восприятия включается и память человека, на основе которой при сравнении получаемой информации с уже имеющимися в ней данными происходит обработка (анализ и синтез) и формируется эмоциональная установка по отношению к воспринимаемому объекту. На основе этого комплекса протекающих в центральной нервной системе процессов обеспечивается накопление, хранение и воспроизведение накопленного индивидуального опыта. А при сравнении получаемой информации с уже имеющимися в памяти данными происходит ее обработка (анализ и синтез) и формируется эмоциональная установка по отношению к воспринимаемому объекту. В нашем случае речь идет об образной и эмоциональной памяти. А так как эти два ее типа наиболее соответствуют восприятию художественных визуальных образов, то речь следует вести и об эстетической форме зрительного восприятия, в основе которой лежит переживание. Психолог Д. Узнадзе отмечает: «Искусство – это форма воплощения внутреннего, и поэтому оно дает не фотографическую репродукцию действительности, а в порядке объективаций установок личности художника создает новые формы действительности»<sup>4</sup>.

Говоря о процессе зрительного восприятия, следует различать такие его фазы, как

- способность видеть (собственно зрение);
- процесс построения видимого образа окружающей среды (зрительный процесс);
- собственно «зрительное восприятие», в процессе которого создается субъективный образ воспринимаемого предмета, события или явления, так как он находится в физическом пространстве окружающей среды и в пространственном отношении по отношению к воспринимающему человеку. Субъективность присутствует здесь как характеристика нашей индивидуальности – в своих зрительных ощущениях мы по-разному ориентируемся в пространстве, воспринимаем размеры визуальных объектов, оттенки цвета и т. д.

В подтверждение сказанному обратимся к мнению русского физиолога И. М. Сеченова, который писал: «В чувствах боли, голода, жажды, усталости, в

---

<sup>4</sup> Узнадзе Д. Н. Психологические исследования. – М.: Наука, 1966. – С. 353.

ощущениях вкуса, запаха и слуха мы не чувствуем внешней причины, вызвавшей ощущение, оно чувствуется нами исключительно как перемена в состоянии нашего тела. В осязательных же и зрительных впечатлениях от внешних предметов мы, наоборот, чувствуем не себя, а предмет, вызвавший впечатление. То, что я вижу, стоит вне меня и называется внешним предметом. А между тем легко убедиться, что я вижу собственно не внешний предмет, а вынесенный наружу образ его...»<sup>5</sup>.

Причина такого видения заключается в физиологии зрения, которая определяет специфику визуального восприятия. Важную роль здесь играют также жизненный опыт и интеллект воспринимающего, которые определяют различие между обыденным и творческим восприятием. Однако в связи с развитием электронных и медиасредств коммуникаций этот процесс отмечен ускорением трансляции визуального текста.

Так как со зрительным восприятием напрямую связано получение нами системных знаний о себе и окружающем мире, исследованием его занимаются не только психологи и психофизики, но и педагоги, а также представители других гуманитарных профессий. Результатом этого интереса стало формирование психологических научных направлений, из которых выделим следующие.

*Структуралистский подход*, характеризующийся использованием методологии, свойственной естественным наукам, ориентированным на изучение структуры таких основных элементов материи, как атомы, молекулы, клетки. В рамках этого направления была выявлена проблема исследования структуры восприятия на основе раздельного изучения простейших ощущений человека при восприятии окружающего мира (В. Вунд)<sup>6</sup>.

*Конструктивистский подход*, базирующийся на выводе о том, что воспринимаемый нами образ, событие или явление представляет собой мыслительную конструкцию, которая, прежде всего, опирается на наш предшествующий зрительный опыт (И. Рок, Дж. Хохберг, Р. Грегори). Конструктивистский подход основывается на идее, смысл которой в том, что, интерпретируя получаемые сведения, наблюдатель строит процесс восприятия на основе связей, устанавливаемых между явлениями и событиями окружающего мира.

*Экологический подход*, основывающийся на развитии идеи самоценности информации, получаемой человеком в виде зрительного образа. Основоположник этого

---

<sup>5</sup> Сеченов И. М. Физиологические очерки: в 2 ч. – М.: Петроград, 1923. – Ч. 2. – С. 242–251.

<sup>6</sup> Экспериментальная психология – это общий методологический подход, охватывающий различные области психологической науки, исследования в которых осуществляются с помощью различных (лабораторных) методов. См.: Дружинин В. Н. Экспериментальная психология: учеб. для вузов. – СПб.: Изд-во «Питер», 2011. – 320 с.

подхода Дж. Гибсон сделал вывод о том, что, перемещаясь в окружающем мире, наблюдатель получает от внешнего мира информацию в виде зрительного образа, и она содержит все необходимые и достаточные для непосредственного восприятия окружающего физического мира сведения, а потому воспринимаемый образ не нуждается в дополнительной обработке. Гибсон считал, что важнейшим источником информации являются изменения визуальной текстуры поверхностей воспринимаемых предметов, так как получение непосредственной пространственной информации, необходимой для эффективного адаптивного восприятия (отсюда и название подхода – экологический), есть не что иное, как проецирование на сетчатку глаза зернистых и текстурных поверхностей. Исследуя восприятие пространства, Гибсон ввел понятие «градиент текстуры», характеризующее изменение текстуры в зависимости от расстояния между наблюдателем и поверхностью визуального объекта.

*Информационный подход*, основанный на точном анализе визуального восприятия, ориентированном на применение математики и компьютерных технологий. Его основоположник Д. Марр, занимаясь компьютерным моделированием познавательных процессов, считал, что «зрение – это процесс определения по изображениям. Оно позволяет наблюдателю установить, какой предмет присутствует в окружающем мире, и где он находится»<sup>7</sup>. Ученый разработал трехуровневую модель поэтапной обработки получаемой наблюдателем информации. Суть теории Марра состоит в том, что в основе зрительного восприятия лежат процессы сбора, представления, обработки и распознавания информации, отражающей свойства наблюдаемого человеком реального мира<sup>8</sup>.

*Нейрофизиологический подход*, характеризующийся установкой на исследование ощущения и восприятия с позиции нейронных и физиологических механизмов, на основе которых функционируют сенсорные системы человека (Ф. Крик). На нейронном уровне зрительная система и мозг реагируют не только на особенности среды, но и на такие специфические признаки визуальных объектов, как цвет, форма, расположение в пространстве и т. д.

Особое место в этом ряду занимает подход школы гештальтпсихологов (нем. *gestalt* – образ, форма). Ее представители М. Вертхаймер, В. Келлер, К. Коффка, сыгравшие важную роль в становлении психологии познания, предложили принцип системности, суть которого в том, что общее (система) предшествует частному (ее элементам). То есть

---

<sup>7</sup> Цит. по: Шиффман Х. Р. Ощущение и восприятие. – СПб.: Питер, 2003. – С. 261.

<sup>8</sup> Марр Д. Информационный подход к изучению представления и обработки зрительных образов: пер с англ. – М.: Радио и связь, 1987. – С. 289.

структурные элементы окружающего мира рассматриваются как связанные и наделенные смыслом целостные формы.

Гештальтпсихологами были установлены следующие универсальные закономерности восприятия и мышления:

- в соотношении «фигура – фон» отдельный предмет воспринимается ярче, а ее видимое окружение предстает в виде неструктурированного фона;
- «замкнутость» или «завершенность» – свойство восприятия предмета как целого даже при отсутствии каких-то его деталей;
- «целостность» – воспринимаемая фигура в сознании человека представляет собой нерасторжимое целое;
- «схожесть» или «близость» – расположенные близко друг к другу во времени или пространстве элементы скорее, нежели удаленные, будут объединены в целое. Равно как схожие элементы объединяются скорее, чем несхожие.

В процессе исследования восприятия человеком визуальных объектов гештальтпсихологии (М. Вертгеймер) обнаружили, что при создании зрительных образов деятельность мозга подчиняется правилам, на основе которых были выведены следующие законы зрительного восприятия:

1. Закон близости. Приближенные друг к другу части некоей общей структуры воспринимаются зрением как отдельная группа. Соединенные по две параллельные линии воспринимаются как самостоятельные группы.

2. Закон замкнутости. Форма замкнутых очертаний «прочитывается» легче, чем у объекта с разомкнутой внешней границей. Прямоугольники воспринимаются легче, чем объекты с разомкнутой внешней границей.

3. Закон сходства. Одинаковые или сходные по какому-либо признаку элементы, как правило, воспринимаются как единое целое. Например, группы белых и черных точек воспринимаются как единое целое.

4. Закон непрерывности. Несколько точек, размещенных последовательно одна за другой в определенном направлении, воспринимаются как целое, обладающее единой структурой. Выстроенные в линию точки воспринимаются как единая структура.

5. Закон первичной формы. Разнородные фигуры, соединившись в поле нашего зрения, обретают свою первичную геометрическую форму, даже если это не отвечает реальному их положению, то есть одна из них частично скрыта другой. Мы видим контур несуществующего, более яркого, чем фон, белого треугольника.

Все названные законы присущи как обыденному, так и творческому восприятию, которое зависит от таких индивидуальных качеств, как острота зрения, чувство цвета,

фантазия и т. д., способствующих не только синтезу впечатлений, но и чувственности выражения. Разумеется, творческое восприятие шире простого наблюдения природы, и стремление увидеть и передать мир таким, каким его еще никто не видел, – это естественная потребность. Не случайно французский живописец П. Сезанн утверждал, что художник должен видеть, как только что родившийся человек, то есть непосредственно. Вот почему его зрительное восприятие не только активно и способно к синтезу впечатлений, но и наделено чувственностью выражения. Отражая индивидуальный характер видения художника, а также в силу его природных данных и профессиональных качеств, зрительное восприятие помогает формированию в сознании творческого человека новых образов, являющихся отражением его сложного духовного мира.

Нужно сказать, что к области творческого восприятия относятся не только произведения искусства, но и многочисленные технические объекты, а также их отдельные элементы, организующие внешнее и внутренне пространство человека и насыщающие его новыми смыслами. Так, большой адронный коллайдер, благодаря уникальным физическим экспериментам, позволяет ученым не только приблизиться к тайнам происхождения Вселенной, но и ощутить эстетическую сторону этого объекта техногенной среды<sup>9</sup>. Грандиозная конструкция из металла восхищает красотой подчеркнутых светом и цветом форм, которые существуют в единой гармонии с задачами науки.

К визуальным образам, навеянным влиянием техногенной среды, мы отнесем и архитектуру в стиле хай-тек (англ. «hi-tech», от «high technology» – высокие технологии), нашедшем широкое применение и в дизайне<sup>10</sup>. Его основатели – архитекторы Р. Роджерс и Р. Пиано являются авторами проекта Центра искусства и культуры имени Жоржа Помпиду в Париже, одного из самых неожиданных сооружений в архитектуре XX века. Здание высотой сорок семь метров, построенное из металла и стекла, своей изобразительной структурой скорее напоминает нефтеперегонный завод, чем центр культуры. Тем не менее его арматурные соединения, лифты, эскалаторы, электроцепи и трубопроводы, окрашенные в синий, зеленый, красный и желтый цвета, образуют причудливую цветоритмическую композицию, вполне сопоставимую с художественной инсталляцией.

---

<sup>9</sup> Большой адронный коллайдер – ускоритель заряженных частиц на встречных пучках, предназначенный для разгона протонов и тяжелых ионов и изучения продуктов их соударений. Коллайдер построен в научно-исследовательском центре Европейского совета ядерных исследований на границе Швейцарии и Франции, недалеко от Женевы, и является самой крупной экспериментальной установкой в мире. Руководитель проекта – Линдон Эванс.

<sup>10</sup> [Электронный документ]. (<http://architection.ru/wp-content/uploads>). Проверено 20.10.2012.

Другие ассоциации рождает грандиозный концертный зал Кельнской филармонии. Этот храм музыки был построен архитектором Г. Шаруном под землей, где слушатели, сидя в уютных креслах, видят над головой железобетонные конструкции потолка, украшением которого является огромная, напоминающая фрагмент турбины гидроэлектростанции люстра, обладающая, тем не менее, большой эстетической выразительностью. Мы видим, как присущая информационной эпохе простота форм требует от архитекторов, художников и тех, кто пользуется результатом их труда, творческой интуиции и богатого воображения, способности создавать мысленный образ невидимого или даже еще не существующего произведения искусства, архитектуры или научного прибора.

Отметим, что, продвинув науку и экономику в области информационных технологий, глобализация сформировала и усредненное массовое восприятие. Реклама, шоу-бизнес, телевидение и Интернет заполнили окружающую среду визуальной информацией, перемешав понятия и представления. Сегодня в точке их пересечения с устоявшимися образами классического (традиционного) искусства формируется культурный и социальный опыт, в пространстве которого устанавливается совокупность новых взаимоотношений не только человека, но и предметов с окружающей средой. В инсталляциях сегодняшнего дня мир предстает в причудливом нагромождении предметов, представляющих различные грани человеческого бытия. В нём мешки для мусора и другие материалы современного производства превращаются в «строительный материал» для создания непривычных глазу образов, построенных в строгом соответствии с закономерностями композиционного решения, требующего определенного равновесия материальных структур и цветовых акцентов.

Таким образом, средством формирования нового целостного художественного образа, дающим зрителю возможность, сопоставлять данный объект с хранящимися в нашей памяти представлениями и впечатлениями, является художественное восприятие.

### **Информационно-семантический потенциал музейного памятника**

Как раздел языкознания и логики, в котором исследуются проблемы смысла значения и интерпретации знаков, семантика позволяет понять, каким образом музейный предмет может отражать не только реалии окружающего мира, но и разного рода смысловые метафоры. Используя теорию познания Ч. Пирса, выделим следующие знаки музейного предмета<sup>11</sup>:

---

<sup>11</sup> Электронный ресурс: [http://www.gumer.info/bogoslov\\_Buks/Philos/Mareev/\\_08.php](http://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/Mareev/_08.php). Проверено 06.01.2013.



- собственно предметные – характеризуют материал, его свойства и качества обработки, формальные и специфические признаки;
- эмоциональные – моделируют процессы восприятия;
- понятийные знаки – символы, которые имеют отношение к художественным памятникам (ассоциируются с музыкальными или другими явлениями), используются в литературных текстах как средство расширения смысла и значения музейного предмета.

Семантический анализ музейного предмета – это исследование его смысла и значений. Изучая отношение знаков к их смыслам, он способствует конкретизации и углублению информационной трактовки музейного предмета и позволяет вывить в нем отражения неких внemuзейных реалий, особенно если он является произведением искусства. В этом случае художественная информация, формирующая понимание эстетической ценности предмета, связана прежде всего с внешней формой или другими языковыми средствами, вызывающими эмоционально-чувственный отклик. Более глубокое проникновение в их структуру и содержательную глубину требует от воспринимающего как общих, так и специальных знаний и понимания закономерностей развития искусства. Тем самым, информация концентрирует в себе самые разные материальные, содержательные и типологические особенности музейного предмета. Она помогает освоению культуры в целом и конкретной музейной среды и предполагает рассмотрение музейной культуры как особого, обладающего самостоятельными качествами, пространства.

Для анализа музейного предмета особое значение имеет представление о его информационном поле, которое имеет большое значение для культурной коммуникации в целом и включает:

- реальные физические характеристики;
- биологические (генетические) характеристики;
- культурологические характеристики;
- эстетические характеристики.

Восприятие музейного предмета зависит от среды нашего обитания, которая подразделяется на бытовую и культурную. Понятие среды включает: разнообразные природные объекты с их объемами, формами, фактурой, цветом, пространства и объекты, созданные руками человека с теми же материальными характеристиками, что и в природных объектах.

Созданная человеком среда представляет собой «связность культурной системы знаков»<sup>12</sup>. Их «ансамбль» вносит в среду логику системы закономерностей и наделяет ее идеологическими коннотациями. Интимность и дистанция взаимоотношений с предметами как характерные признаки бытовой среды и насыщающих ее предметов в музее обретают иной, более сложный характер взаимоотношений, так как бытовая составляющая уступает место духовной.

В целом музейная среда представляет собой систему отобранных предметов, организованную согласно логике профильной специфики музея и интересов тех сотрудников, которые осуществляют формирование его коллекций. Что касается структуры музейной среды, то это дискурс объемов помещений, красок, материалов, знаковых систем и творческих находок экспозиционеров. Среди ее составляющих экспозиционные и выставочные залы, фонды, реставрационные мастерские и офисные помещения. Смысловые элементы музейной среды определяются, прежде всего, качеством музейных предметов и логикой их экспонирования. Следующим фактором являются условия экспонирования (размер помещений, цвет стен, выставочное оборудование и т. д.).

Взаимодействие с музейным предметом предполагает несколько подходов:

- консенсусный – основан на понимании участниками взаимодействия предложенной информации о музейном предмете;
- дискурсивный – связан с наличием разных точек зрения на трактовку памятника
- диалоговый – носит адаптационный, смыслопорождающий характер и облегчает понимание музейного предмета

Способы экспонирования музейных предметов определяются сегодня изменением смысловых, ценностных и информационных основ музейной практики под влиянием развившихся в последние годы структурно-функционального, информационного, семантического и синергетического подходов. Объединение заключенных в них познавательных возможностей позволяет определить не только структуру современной музейной деятельности, но и динамику профессионального взаимодействия различных музейных структур, понять роль различных социальных групп в процессах развития музея.

---

<sup>12</sup> Бодрийяр Ж. Система вещей. М.: Директ-Медиа, 2007. С 424 С.46.

### Визуальное мышление и восприятие музейного памятника

Интеграционные процессы, охватившие все стороны социально-экономической и духовной жизни общества новейшего времени, ярко проявились в художественном творчестве, которое «...использовало технический прогресс... для создания новых форм художественного воссоздания жизни»<sup>13</sup>. Рождение таких форм связано, прежде всего, с дизайном, который стал своего рода «синтезатором» всех видов изобразительного творчества, что подтверждает мысль Г. Гадамера о том, что «Природа, не исчерпывая всех возможностей изобразительной деятельности, оставляет лакуны для формотворчества человеческого духа».<sup>14</sup> Действительно, если мы обратимся к разного рода региональным, всемирным и прочим выставкам, то убедимся, что наиболее распространенным средством отражения картины современной жизни стали визуальные инсталляции с неподвижными и интерактивными объектами, размещенные в художественно оформленном пространстве. Этой особенностью отмечены не только художественные, но и технические и иные музеи (например, Аэрокосмический музей в Вашингтоне (США) или Детский музей истории цивилизации в Торонто (Канада).

Опыт деятельности современных художественных музеев также позволяет сделать вывод о том, что интегративные процессы в области научного и художественного познания мира все более приобретают характер диалога. При этом, соотнося между собой разные исторические периоды, мы найдем примеры такого диалога в деятельности художников эпохи Возрождения, в литературном творчестве (О. Бальзак). Что касается жизни современного музея, то он активно использует достижения технического прогресса в трех аспектах:

- для непосредственной демонстрации этих достижений (музеи естественнонаучного профиля);
- для развития информационного сектора инфраструктуры обслуживания посетителей;
- в контексте отражения новейших течений изобразительного искусства демонстрирующих различные аспекты глобальной визуализации культуры.

Известно, что визуальное (зрительное) восприятие является одной из основ жизнедеятельности человека. Психологами установлено, что свыше 90% информации человек получает через глаза, и с приобретением ее, адаптируясь к окружающему миру, он вырабатывает оптимальную стратегию своего поведения, от которой зависит его

<sup>13</sup> Каган М.С. Взаимоотношение наук, искусств и философии как историко-художественная проблема. //Гуманитарий. Ежегодник Академии гуманитарных наук № 1.– СПб., 1995. С.15-28.

<sup>14</sup> Гадамер Г.Г. Актуальность прекрасного. – М., 1991. С. 277.

выживание как в онтогенетическом, так и в филогенетическом плане. В мировой науке эта проблема стала разрабатываться с конца 1960-х годов (США). Несмотря на то, что разные точки зрения на эту междисциплинарную проблему еще ждут своего согласования, влияние визуального восприятия на педагогику, психологию и искусствоведение, иконоку и семиотику не только очевидно, но и исключительно велико. Причина тому в стремительной визуализации культуры и всей мировой системы информации и ряда производственных процессов, что вызвало необходимость пересмотра навыков визуального восприятия и разработки специальных методик обучения визуальному восприятию, которое американский психолог и искусствовед Р. Арнхейм рассматривает как активный динамический мыслительный процесс, имеющий сходство с процессом интеллектуального познания. Добавим, что этот процесс лежит в основе воспитания средствами изобразительного искусства.

Что касается восприятия музейного памятника и особенно произведения изобразительного искусства, то он как объект визуального мышления имеет особую значимость, ибо зрительное восприятие и его более высокая ступень визуальное мышление являются основой научного и художественно-образного мышления. Американский психолог Дж. Гибсон, считает: «Картины более подходящий объект для восприятия, чем слова. С их помощью легче разбудить воображение, вызвать воспоминания, сформировать ожидания. С помощью картин можно проникнуть в богатейшую реальность естественного окружения гораздо глубже, чем с помощью слов»<sup>15</sup>. Мнения названных специалистов позволяют тем самым выделить в пространстве визуального мышления его художественный тип (художественное зрение – И. Г. Сапего). Особенностью этого типа является духовность, а характерной чертой изобразительной духовности – чувственность выражения, ибо художник в процессе творческого акта опирается на наглядно-чувственную специфику изобразительного искусства<sup>16</sup>.

Исследование данного типа мышления, являющегося основой художественного восприятия и интерпретации изображений, представляет собой одну из важнейших задач музейной педагогики, ибо, по справедливому замечанию Арнхейма, в период глобальной визуализации искусство может иметь смысл как высшее проявление культуры, лишь пронизанное творческой визуальной мыслью. Тем самым, развивая и совершенствуя способность зрителя воспринимать и интерпретировать невербальную информацию, визуальное мышление выводит на качественно новый уровень и традиционные для

---

<sup>15</sup> Гибсон Д. Экологический подход к зрительному восприятию. – М., 1988. С. 371.

школьной педагогики представления о роли наглядности и наглядно-образного мышления в учебно-воспитательном процессе. Музей же становится активным и естественным помощником в решении этого вопроса.

Естественно, что в условиях художественного музея, ориентированного на творческое развитие личности, визуальное восприятие является обязательным и регулируемым психофизиологическим элементом. Ведь мир предметов, созданных некогда рукой мастера, может быть воспринят здесь только взглядом. Познание, которое когда-то начиналось на физическом уровне, останавливается на абстрактном, требующем от зрителя мысленных действий, ведущих к созданию образов, и если они связаны с искусством, то тем самым формирующих навыки художественного восприятия. Эти навыки позволяют интерпретировать произведение искусства, что требует особого умения, так как оно представляет собой форму воплощения внутреннего и не является точной копией увиденного. Можно сказать, что в процессе объективаций своих установок художник создает новые формы действительности. «Есть огромная разница между тем, как видишь предмет без карандаша в руке и, и тем, как видишь его, рисуя, – писал П. Валери. – Выражаясь точнее, мы видим две абсолютно разные вещи. Даже самый привычный для глаза предмет совершенно меняется, когда мы пытаемся нарисовать его: мы замечаем, что не знали его, что никогда, в сущности, не видели, ...нужно желать, чтобы видеть, и этому волевому зрению рисунок служит целью и средством одновременно»<sup>17</sup>.

Можно констатировать, что произведение искусства как объект, обладающий сложностью структуры, вызывает в нас восприятие, отличающееся от обыденного – напряженностью, живостью и глубиной. В данном случае речь идет уже об эстетическом восприятии, посредством которого приобретается эстетический опыт. Его базовым элементом прежде всего является языковая специфика памятника, а уже затем философские, эстетические, психологические, исторические, технологические и иные аспекты. На формирование эстетического опыта, в основе которого лежит целостное художественное восприятие, и ориентирован музейно-педагогический процесс. И хотя социологические исследования последнего десятилетия устойчиво выявляют неподготовленность большей части публики к специфическому общению с произведением искусства, именно с художественным восприятием коррелируется сегодня самоочевидная ценность целостности природы и мира человека. Именно у ее истоков

---

<sup>16</sup> См: Руубер О. О закономерностях художественного визуального восприятия. – Таллинн, 1985; Сапего И. К. Предмет и форма. Роль восприятия материальной среды художником в создании пластической формы. – М., 1984.

находится музей, дающий тот опыт личного соприкосновения с отраженной в памятниках художественной реальностью истории, культуры и искусства и природы, который не способен обеспечить Интернет.

Тем самым еще раз подчеркнем, что восприятие произведений искусства в психологическом отношении сложнее не только восприятия всех других культурных предметов, но и обыденного восприятия реальности, потому что искусство переживается как реальность всей полнотой наших психических «механизмов»<sup>17</sup>. В условиях музейной среды это впечатление, ведущее к переживанию. Интегрируясь с соответствующей направленностью личности, ее одаренностью, художественными навыками и умениями, оно находит выход, прежде всего, в сотворческом восприятии произведений искусства. Опыт такого восприятия исключительно важен, так как с его помощью человек приобретает и совершенствует способность мышления, которое представляет собой когнитивную способность иметь дело не только с концепциями и идеями, но и с процессом «вчувствования» в искусство.

Следует признать, что найти это понимание сегодня, в атмосфере трансформации привычных понятий в жизни и в искусстве, вызванных глобальной визуализацией всех социокультурных процессов, непросто. Этот процесс представляет для искусствоведов, психологов и культурологов, анализирующих искусство XX века, серьезную междисциплинарную проблему. Они неоднократно отмечали, что новое искусство стремится утвердить свою эстетическую автономию ценою разрыва с жизнью и той абсолютизацией новизны, которая превращает новаторство в самоценность. Этот процесс начался еще в начале XX века в искусстве русского авангарда и продолжается поныне, отражая грани технического прогресса и порождаемых им новых художественных концепций, ориентированных на преодоление престижа книжно-письменной культуры. Отсюда ориентация деятелей изобразительного искусства на визуальные формы выражения, отрицающие литературное (сюжетное) начало культуры и утверждающие предмет как самоценность. Не случайно и сегодня художники так энергично используют в своих произведениях наряду с привычными зрителю и нетрадиционные в художественном плане материалы. К ним относятся, например, фрагменты реальной жизненной среды: часы, музыкальные инструменты, элементы компьютерной техники, которые, с одной стороны, рассматриваются как свидетельство движения искусства в сторону девальвации историко-культурной реальности, а с другой – как утверждение основанной на предметности визуальности. «В отличие от писателя или музыканта художник создает

---

<sup>17</sup> Валери Поль. Об искусстве. – М., 1993. С. 313.

<sup>18</sup> Каган М.С. Эстетика как философская наука. Курс лекций. – СПб, 1997.

предметный объект, который сколько бы ни удалялся по своей организации от реального мира, тем не менее, всегда, имея зримый характер, связан с впечатлениями художника от реального мира и с условиями зрения человека».<sup>19</sup> Под условиями зрения в данном случае подразумевается способность человека к визуальному мышлению.

Что касается искусства новейшего времени, то стремление к «освобождению от материала» привело в выставочные и музейные залы произведения, авторы которых насыщают художественный образ движущимся и постоянно меняющимся экранным текстом, делающим личный контакт с экспонатом достаточно условным, в отличие от традиционной изобразительной культуры. Не случайно уже на рубеже 1980-х и 1990-х в связи с развитием экранного восприятия музееведы и культурологи, сравнивая музей с «застывшим фильмом», высказывали мысль о необходимости новых идей в области коммуникации. Идей, которые позволили бы трансформировать ее информационный подход в сторону чувственного осмысления ценностного потенциала музея, ибо, как справедливо отметит В. Франкл, «ценностям мы не можем научиться – ценности мы должны пережить».<sup>20</sup> Эта фраза особенно актуальна в контексте анализа культуры сегодняшнего дня с его ярко выраженной экспансией виртуальности. И именно музей, осваивающий сложные процессы современного художественного развития, через диалог культуры традиционной и новой, порожденной технократическими процессами, в условиях глобальной визуализации культуры включается в педагогический процесс как

- школа визуального мышления, приобщающая ребенка и учителя к окружающему миру с помощью произведения искусства (памятника), несущего в себе общечеловеческое и лично важное содержание, либо представляющего вариативный взгляд на мир (современное искусство);
- пространство, аккумулирующее эстетический (художественный) опыт человечества и оказывающее влияние на формирование художественно-эстетических способностей личности и ее саморазвитие;
- «фильтр качества» в отношении человека к жизни и окружающей среде в ее предметном, философско-этическом плане, что приобретает дополнительную актуальность в условиях увеличивающейся визуализации средств коммуникации и массовой культуры.

---

<sup>19</sup> Сапего И. К. Предмет и форма. Роль восприятия материальной среды художником в создании пластической формы. – М., 1984. С.63.

<sup>20</sup> Франкл В. Человек в поисках смысла. – М., 1990. С.47.

### **Общение как специфическая форма педагогического контакта зрителя с произведением искусства в процессе его художественного восприятия**

Художественный музей в процессе педагогического взаимодействия с системой образования опирается на те принципы взаимодействия со зрителем, которые можно определить как общение. Являясь межсубъектным взаимодействием (М. С. Каган), общение «отличается по самой своей сути от коммуникации как передачи некоей информации субъектом какому-то лицу или механизму, которые должны принять содержание данного послания, возможно более точно извлекая из текста, в котором оно закодировано».<sup>21</sup> Таким образом, коммуникация является чисто информационным процессом, определяющим отношение субъекта к объекту, в то время как общение – это педагогическое явление, в котором межсубъектные отношения предполагают духовное взаимодействие субъектов в процессе межличностного контакта.

Не случайно роль музейного педагога определяется функциями не столько носителя знания (как в музеях естественнонаучного профиля), сколько организатора диалога зрителя с памятником. Диалога, который развивает духовность человека в единстве мыслей, чувств, воли, воображения, вкусов, в единстве его всестороннего отношения к миру, а также в единстве его сознания и самосознания. Отсюда в основе экскурсионной методики в музее лежит общение с экспонатом, а потому она не является аналогом школьной методики, опирающейся на общую информацию о предмете, которую могут дать справочники, учебники и пособия. Это процесс, в основе которого лежит опыт зрительного и художественного восприятия. Безусловно, и произведение искусства может нести и несут информацию самого различного характера, ценную для различных областей знания, и было бы абсолютно неверно это отрицать.

Однако следует помнить в этом случае о необходимости междисциплинарных связей, выявляющих эту информацию на основе тех принципов, согласно которым наука и искусства различаются по предмету познания и по характеру добываемого ими знания. В науке это знание объективно-истинное, в искусстве – ценностно-осмысленное, субъективированное. Названные принципиальные различия не мешают интегративным процессам в области научного и художественного познания мира, которые приобретают характер диалога как особой формы общения в том числе и в музее.

Современный опыт образовательной деятельности художественных музеев дает немало тому примеров. Так, в музее Метрополитен (Нью-Йорк) изучение истории искусства дополняется занятиями по истории и географии, использованием в процессе

---

<sup>21</sup> Каган М. С. Эстетика как философская наука. Курс лекций. – СПб, 1997. С.83.



занятий костюмов, мебели и других предметов, помогающих восприятию естественнонаучной и художественной информации.

В ведущих отечественных художественных музеях (Эрмитаж, Русский музей, Музеи Московского Кремля) изобразительное искусство рассматривается во взаимодействии с музыкой, литературой, театром. Такая форма приобщения к искусству особенно важна в начальной школе, так как позволяет не только понять истоки разных видов художественной деятельности, но и, применительно к образовательным задачам музея, сформировать основы визуального и художественного восприятия в органичной среде их взаимопроникновения. В этой связи подчеркнем, что художественное развитие учащихся следует начинать со зрительных наблюдений, то есть развития дифференцированного зрения, являющегося доминантой в формировании визуальной культуры, которая включает в себя, прежде всего, развитие наблюдательных и аналитических способностей. Именно они обогащают эрудицию. С другой стороны, не опосредованная развитым художественным восприятием, когда «в акт восприятия, в процессе постижения произведения включается вся человеческая личность с ее мировоззрением, идеалами, нравственными чувствами, отношением к жизни», эрудиция, по меткому выражению П. Валери, превращается в «род немощи». «Она подменяет ощущение гипотезами и встречу с шедеврами – бесчисленностью воспоминаний. Добавляет музею неограниченную библиотеку – Венера, ставшая документом».<sup>22</sup> То есть отсутствие художественного переживания создает иллюзию знания материала, которая уводит от подлинного общения с произведением искусства.

Восприятие художественного памятника, происходящее в процессе общения с ним, – одна из важнейших проблем психологии художественного творчества и педагогики, так как «произведение искусства является материализованным сгустком духовно-психологического опыта автора. Оно всегда имеет определенную энерго-информационную структуру, с многослойным и многомерным содержанием».<sup>23</sup> Мастера искусства, создавая произведение, всегда рассчитывали и рассчитывают на включение при созерцании зрителем созданного ими произведения всего комплекса его душевных сил в активный сотворческий процесс, который и выражается в художественном переживании. Об этом писали М. Врубель, П. Пикассо и другие выдающиеся мастера живописи. Нивелирование этого процесса способно привести к выхолащиванию художественного образа. Восприятие произведений искусства значительно сложнее восприятия всех других окружающих человека предметов, потому что «искусство переживается как реальность

---

<sup>22</sup> Валери Поль. Об искусстве. – М., 1993. С. 263.

<sup>23</sup> Художественный музей в образовательном процессе. – СПб., 1998. С. 128.

всей полнотой наших психических «механизмов», но одновременно оценивается в своем специфическом качестве иллюзорного удвоения реальности».

Л. Н. Толстой сравнивал восприятие искусства с микроскопом, наводимым художником на тайны своей души с целью показать эти общие всем тайны людям. Не случайно постижение этой тайны – одна из важнейших проблем, исследуемых психологами, тем более что психологический аспект функционирования искусства, то есть проблемы восприятия, понимания и воздействия произведений искусства на зрителя на сегодняшний день еще недостаточно изучены экспериментальной наукой. В этой связи обратимся к известному положению Л. С. Выготского о том, что психология восприятия произведения искусства играет подчиненную роль по отношению к проблемам воображения и чувства. В центре исследования ученого – выявление художественных структур, функционально обуславливающих психо-физиологический катарсис художественного чувства.<sup>24</sup> Не углубляясь в анализ этого достаточно полно изученного труда ученого, отметим выведенное им фундаментальное положение о том, что как всякий «текст» (а произведение искусства является таким текстом) имеет материальную (то, что художник находит готовым) и идеальную (мир художественных образов) стороны, так и в акте восприятия, соответственно, формируются две установки. Как показывает практика, при реализации установки на восприятие материальной стороны определяющей оказывается репродуктивно-воображающая деятельность зрителя, воссоздающая мир художественных образов. Тем самым, строя на материале своей психики художественный образ, зритель включается в процесс сотворчества, который зависит от обилия и разнообразия личностных подходов к искусству и его оценкам.

Данный вывод подтверждается эмпирическими исследованиями современных специалистов (А. Хаузен, М. В. Осорина, О. Л. Некрасова-Каратеева и др.).<sup>25</sup> Типологизируя на основе социологической информации эти подходы и оценки, они делают попытки выявления структур уровней зрительского восприятия, что представляет большую ценность для анализа результатов образовательной деятельности художественного музея. Исследуя специфику детского художественного восприятия, выделим пять его уровней.

Первый уровень - непосредственный, безмолвный контакт с произведением, не отягощенный посторонними комментариями.<sup>26</sup>

<sup>24</sup> Выготский Л. С. Психология искусства. 3-е издание. – М., 1986.

<sup>25</sup> См.: Осорина М. В, Некрасова-Каратеева О. Л. Психологические особенности восприятия зрителем-ребенком в музее. / Художественный музей в образовательном процессе. – СПб. С. 127–170.

<sup>26</sup> Данный уровень принципиально важен для формирования художественного восприятия. Именно он является основой дальнейшего развития восприятия к его высшей ступени – художественному

Второй уровень – картина воспринимается как вещь (предмет), находящийся во внешнем мире. Характерен для маленьких детей, встречается у не подготовленных к общению с искусством взрослых.

Третий уровень – картина воспринимается как аналог предметного мира или его уменьшенная копия. Главное значение в восприятии на этом уровне имеет принцип узнаваемости (реализма) и склонность к соучастию в изображенных событиях (проживание ситуации). Этот уровень характерен для дошкольного возраста, но может иметь и большую возрастную протяженность.

Четвертый уровень – картина воспринимается как продукт художественного творчества, где автор создает новый мир в соответствии со своей художественной волей. К зрителю приходит понимание языка изобразительного искусства и ценности индивидуальности художника. Данный уровень восприятия доступен в подростковом возрасте, в период, когда делаются открытия относительно творческих возможностей человека.

Пятый уровень – восприятие пространства картины как аналога духовно-психического мира художника. Уровень сотворчества, позволяющий открыть и понять за событийной стороной картины ее глубинное смысловое пространство, требующее основ символического мышления.<sup>27</sup>

Делая вывод о том, что художественное восприятие произведения искусства в музее представляет собой сложный, личностно обусловленный процесс, в основе которого лежит диалог, сотворчество личности зрителя с автором произведения, подчеркнем значимость начального этапа «вхождения» в культуру, когда ее самостоятельное освоение ребенком затруднено. В связи с этим особую ценность приобретает опыт учителя, который, став посредником между музеем и школьником, может «адаптировать» процесс освоения художественной культуры по отношению к уровню индивидуального восприятия, индивидуальным особенностям и познавательным потребностям личности (А. И. Буров, Э. А. Верб, Б. Т. Лихачев, Э. Сиймер Н. А. Яковлева).

Однако опыт работы отечественных и зарубежных музеев показывает, что эффективное общение с подлинником может быть результативным, если опирается на результат пропедевтической работы, которая должна осуществляться как в музее, так и за

---

сотворчеству, позволяющему понять, что художественное произведение – единственная и важнейшая реальность искусства, а художественный образ – это живое развивающееся целое, одна из фаз развития которого. Знание этой динамики развития формирует установку экскурсовода и школьного учителя на понимание психологической природы процесса художественного восприятия как основы эстетического чувства и эстетического переживания, вызванного мастерством художника, и воплощенного в его произведении жизненным прообразом, который зритель стремится включить в свой жизненный опыт.

<sup>27</sup> Художественный музей в образовательном процессе. – СПб., 1998. С. 130–132.

его пределами. Данным обстоятельством и обусловлено стремление музеев к активному сотрудничеству со школьным учителем или воспитателем детского сада. Его знание индивидуальных особенностей учеников, круга их интересов и возможностей, готовность к освоению художественной культуры очень важны для успешной пропедевтической работы, когда необходимо педагогически целесообразное руководство процессом, нацеленным на освоение тех форм и направлений работы со зрителем, которые предлагает сегодня музей.

### **Художественное восприятие как сотворчество**

Восприятие искусства основано на эстетическом переживании образа, требующего определенной способности, которая воспитывается в процессе восприятия. И если для художественного творчества единственным и определяющим критерием является совершенство произведения искусства, то в его восприятии многое связано с личностной внутренней мерой постижения сущности эстетических и художественных ценностей, которая определяет способность воспринимающего к сотворчеству. Этот процесс позволяет дополнить основной контекст произведения образно-ассоциативными и иными связями в соответствии с историческим, социально-нравственным, национальным, личностным опытом воспринимающего. Восприятие – живой, незатухающий процесс непрерывности воздействия на сознание человека, социальная функция искусства. Фольклор и эпос, запечатлевшие гениальные творения интеллекта и духа, среди которых «Рамаяна», «Манас», «Калевала», «Слово о полку Игореве», служат примером неисчерпаемости и актуализации их восприятия в меняющиеся эпохи сменяющимися друг друга поколениями.

Из множества свидетельств и суждений о необходимости серьезного занятия искусством приведем два – И. В. Гете и В. Г. Белинского. В них наличествует взаимодополняемость с точки зрения смысла и различия видов искусств: «Со мною случилось и случается до сих пор, что произведение изобразительного искусства с первого взгляда не нравится мне потому, что я не дорос до него; но, если я надеюсь извлечь из него эту пользу, я стараюсь приблизиться к нему, и тогда не бывает недостатка в радостнейших открытиях; я познаю в предметах новые свойства, а в себе – новые способности» (И. В. Гёте. Об искусстве. М., 1975. – С. 328–329). О той же необходимости возвращения к произведению искусства с целью более проникновенного его восприятия и понимания говорит и В. Г. Белинский. Для него существовали неременное правило и внутренняя потребность многократного обращения и настойчивого поиска всех новых свойств в воспринимаемом произведении. По существу, ставился вопрос, каким образом произведение искусства представляло специфический объект изучения, причем такого, в

котором равноправными выступают интеллект, логический анализ и чувство наслаждения. По словам В. Г. Белинского, художественное произведение редко поражает душу читателя сильным впечатлением с первого раза. Чаше оно требует, чтобы в него постепенно вникали и вдумывались; оно открывается не вдруг, поэтому чем больше его перечитываешь, тем дальше углубляешься в его организацию, улавливаешь новые, не замеченные ранее черты, открываешь новые красоты и тем больше ими наслаждаешься. Соотношение художественного творчества и восприятия как сотворчества опосредовано произведением искусства, ретроспективной эмоциональной памятью художника и реципиента. Но вот другое сопоставление: субъект художественного восприятия, или, как иногда говорится, потребитель искусства является своеобразным нейтральным звеном между художником и художественным критиком, обладающим профессиональными навыками оценки. Художественный критик, как и любой другой реципиент искусства, дает оценку произведению через посредство художественного восприятия, сотворчество. И вряд ли можно было бы надеяться на успех своего научно-критического анализа произведения искусства человеку, лишенному способности воспринимать, глубоко переживать искусство, не имеющему художественного вкуса. Художественная критика – это сложное искусство, требующее сотворческого участия и, вместе с тем, логической «способности суждения». Более того, настает момент в восприятии художественной вещи, когда критик, теоретик искусства как бы «проигрывает» ситуацию контакта с произведением искусства в своем воображении, но уже на ином – аналитическом – уровне; здесь присутствуют такие элементы, несвойственные художественному восприятию в обычном его смысле, как расщепленность целостности, степень эмоциональной отчужденности; восприятие как сотворчество становится опосредовано больше логическим суждением. В художественном восприятии как сотворчестве реципиента своеобразно проигрывается ситуация художественно-созидательного процесса, имеющего свои фазы.

### **Информационные технологии в музейной среде**

Термин «информация» вошел в науку в XX веке, и чаще всего под ним понимают свободу и меру возможности выбора при построении сообщения. Следовательно, являясь статистической характеристикой источника сообщения, информация представляет собой число ее равновероятных возможностей, причем тем больше, чем шире круг, в котором осуществляется выбор.

Многие представители точных наук считают информацию всеобщим свойством материального мира. Под ней понимают и сумму сведений об окружающем мире,

изучаемых явлениях и человеке, используемую для достижения определенных целей. В данной трактовке главным субъектом информации является человек, использующий ее по своему усмотрению.

Качество информации зависит от субъекта, который воспринимает и обрабатывает ее, а также от механизмов передачи информации. Диапазон таких механизмов очень велик – от генетического до образования и науки, которая путем не только накопления знаний, но и открытия законов вырабатывает определенные нормы, на основе которых человек формирует модели своего понимания мира и отношения к нему. В этом случае модель является формой кодирования отобранной в соответствии с моделью информации, которая приобретает характер знания.

Появление компьютеров, способных за короткое время производить огромное количество арифметических операций, актуализировало проблему использования знания, тем более что они созданы на основе информационных технологий, под которыми подразумеваются сбор, хранение, обработка и распространение (трансляция) информации. Банки данных, создаваемые с помощью компьютеров, оказали огромное влияние и на развитие интуиции, способствующей совершенствованию методов познания. А возможность их систематизации в условиях усовершенствованной таким образом научной практики породила даже понятие «экономика знания», которое соответствует контенту развития информационных технологий, обретших статус социального феномена. При этом формы знания классифицируются следующим образом:

- книги – устойчивое знание;
- лекции – персональное знание;
- компьютерные базы данных – обобщенное знание.

Вспомним, что в русле развития современного гуманитарного знания ученые рассматривают музей как сложную систему, для которой информационный подход наиболее продуктивно обеспечивает восприятие, понимание, интерпретацию и оценку памятника. В соответствии с ним произведения искусства рассматриваются как информационные тексты, о чём еще в конце XIX века писал философ А. А. Потебня, утверждая, что искусство (то есть художественный текст) гораздо информативнее текста научного.<sup>28</sup>

Сформировавшийся в последние годы в науке и различных областях практической деятельности информационный подход учитывает не только количественные показатели (объем) информации, но и качественную ее сторону, для определения которой

---

<sup>28</sup> Потебня А.А. Эстетика и поэтика. М., 1976.

используется понятие «ценность информации», являющееся основным критерием ее отбора.

В качественном аспекте информация подразделяется на

- статистическую – характеризуется только количеством информации;
- семантическую – отображает смысл сообщений с учетом контекстов
- содержания;
- прагматическую – характеризуется ценностью, содержание которой обогащается вероятностью достижения целей, рассматриваемой системы;
- эстетическую – связанную с эмоциональной реакцией на сообщение,

т. е. учитывается субъективное восприятие гармонии и красоты объекта, являющегося источником информации.

В рамках рассматриваемого подхода целевая функция культуры определяется как передача информации, а процесс передачи информации имеет две формы:

- динамическую – информация передается с помощью сигналов (речь, звуки музыки);
- структурную – книги, ноты, CD и др. При этом структурная информация может преобразовываться в динамическую (воспроизведение музыки или видеофильма, чтение текста).

Увеличение информации в области искусства происходит в связи с увеличением используемых художником разнообразных языковых средств и уровнем оснащения музеев цифровой техникой, влияющей на все стороны их деятельности и, в частности на повышение адаптивности письменных и изобразительных источников новым технологиям.<sup>29</sup>

Искусство как социальный, информационный, психологический, личностный феномен неотделимо от взаимодействия автора и реципиентов. Любые взаимодействия, личные и опосредованные контакты, как и восприятие произведений искусства, являются формами передачи информации. Создание произведений искусства – также информационный процесс, в результате которого генерируется новая информация.

Интерпретация произведений искусства зрителями и художественной критикой не что иное, как обработка информации о произведениях, их создателях, о социальном контексте творчества и т. д.

Восприятие и интерпретация произведений искусства в рамках информационного подхода, рассматривается как психофизический эксперимент, связанный с обработкой

---

<sup>29</sup> На 2005 год, в мире насчитывается более одного миллиарда пользователей сети Интернет и около полутора миллиардов пользователей мобильными телефонными системами.

информации и характеризующийся «принципом неопределенности» (В. Гейзенберг). Суть этого заимствованного из квантовой механики принципа в том, что произведение искусства, являющееся материализованным носителем информации, у специалистов и зрителей вызывает не только неоднозначные, но и порой прямо противоположные оценки. В этом легко убедиться на примере выставок современного искусства, демонстрирующих технологические практики современных художников, которые осваивают окружающий мир и современную реальность на уровне технологий, позволяющих традиционный, идущий еще от античности интерес к исследованию человека и структуры его тела перенести на электронный носитель.

Масштаб распространения информационных технологий углубляет процесс глобализации и самым серьезным образом влияет на характер культурной жизни общества, открывая широкие возможности для постижения традиционной художественной культуры и создания новых ее форм.<sup>30</sup> Следует помнить при этом, что виртуальные реальности являются лишь средством моделирования возможных решений, но не заменяют подлинной жизни, равно как и подлинных произведений искусства. Таким образом, речь идет о том характере взаимодействия между носителями традиционной и информационной культур, которое М. Бубер назвал «диалогическим персонализмом», предполагающем понимание и взаимность общающихся людей.<sup>31</sup>

Формирование этого взаимодействия заложено в педагогической коммуникации. На протяжении всей истории своего развития музей суммировал различные ее формы (общение, беседа, диалог и т. д.) в некий Опыт, сочетающий глобальное в его философском контексте, и индивидуальное в его социокультурном и психологическом контекстах. Тем самым содержание и масштабы коммуникативных процессов, протекающих в художественном музее, можно сравнить с Интернетом. Ибо в информационном смысле он так же глобален, как и искусство, которое всегда было средством общения (коммуникации) и способом объединения людей независимо от их этнокультурной, социальной и политической принадлежности и воспитания.

Музейно-педагогическая коммуникация реализуется в познавательной, эстетической, знаковой, диалоговой, междисциплинарной и

---

<sup>30</sup> Одним из крупнейших проектов отражающих развитие информационных технологий, является проект «Электронная Европа» (e Europe) и программа e-Content (2002 – 2010). В рамках «Электронной Европы» может осуществляться множество разнообразных программ как внутри стран – членов ЕС. Так и на уровне Европейской комиссии. Цель проекта – дать гражданам содружества возможность максимальной выгоды от результатов информационной революции. Программа e-Content является частью программы «Электронная Европа» и призвана отражать культурное многообразие европейских народов, удовлетворять их культурные, научные, образовательные запросы и использовать возможности информационных технологий для перехода к обществу знаний.

<sup>31</sup> Бубер М. Я и Ты. М., 1993.



информационно-коммуникативной моделях.<sup>32</sup> Последняя модель была сформирована под влиянием идеологии информационного общества и активно развивающихся компьютерных технологий, не только сделавших Интернет самым мобильным средством получения и обработки поступающих в музей необходимых сведений, но и обеспечивающих его профессиональную деятельность. Он же является и средством презентации этой деятельности, ориентированной на задачи включения посетителя в среду музея на информационном уровне.<sup>33</sup> Обращение к большому массиву визуальной и вербальной информации дает представление

1) о коллекциях и наиболее значимых памятниках музея, наделенных текстовой информацией общего характера;

2) о формах и содержании социокультурной деятельности (циклы экскурсий и лекций, образовательные программы, клубы, кружки, студии и т. д.).

Однако, говоря о включении посетителя в среду музея на информационном уровне, напомним, что общение с ней – это педагогическое явление, лежащее в основе образовательной деятельности художественного музея. Оно представляет собой специфическую форму активности, направленную на творческое развитие личности. Отсюда: методика образования в художественном музее и формирование художественного восприятия опирается не столько на информацию о памятнике, сколько на опыт зрительного и художественного восприятия формируемого на основе диалога зрителя с памятником. Этот диалог происходит в музее в рамках трехкомпонентной структуры музейно-педагогического процесса – памятник, зритель и музейный специалист (педагог), организующий диалог как особую форму восприятия памятника, который представляет собой высокоорганизованный материальный объект многоуровневой информационной структурой, уровни которой открываются постепенно.

Информацию, которая включает посетителя в среду музея, можно назвать внешней. Она имеет расширительный характер и за пределами памятника обогащается фактическими сведениями по истории искусства и истории его создания, биографическими сведениями о художнике. В качестве изначального визуального источника здесь выступает само произведение, воспроизведение которого в текстовом сопровождении может быть помещено на любых носителях. И здесь встает фактор материальности подлинника, который задает художник (холст, краски, рама и т. д.). Компьютер, размывая эту материальность, трансформирует и устоявшееся восприятие

---

<sup>32</sup> Столяров Б.А. Музейная педагогика. История, теория, практика. М.: Высшая школа, 2004.

подлинника, требующее включения всего комплекса душевных сил зрителя в активный сотворческий процесс, который выражается в художественном переживании, обуславливающим психофизиологический катарсис художественного чувства (Л. С. Выготский).

Уровни художественного восприятия картины (изначальный, предметный, аналоговый, содержательный, сотворческий) свидетельствуют о сложном пути постижения заключенного в произведении искусства художественного образа, и информационные технологии, обеспечивая подготовку зрителя к этому постижению. С педагогической точки зрения на основе электронной презентации музейных коллекций и образовательных проектов формируются:

- визуальная грамотность;
- представление об истории изобразительного искусства, особенностях его языка, стилях, формах и направлениях, творчестве конкретных мастеров;
- представление о мировом музейном фонде, что позволяет представить коллекцию конкретного музея в более широком контексте;
- представление о мире художественного творчества;
- пространственное и логическое мышление и т. д.

Что же касается проблемы постижения художественного образа с помощью современных информационных технологий, следует отметить, что художественное восприятие представляет собой сложный, личностно обусловленный процесс, в основе которого лежит диалог, определяющий сотворчество личности с автором произведения, являющегося памятником духовно-материальной культуры. Но, памятуя о том, что «...выбор технологий решающим образом формирует культурные стили будущего», возможность подобного диалога нельзя отрицать.<sup>34</sup> Ибо создание универсального электронного носителя в условиях постепенной трансформации музея в Информационно-образовательный центр согласуется с теорией «информационной эстетики» (А. Моль). И, по мере того как искусство всё более будет освобождаться от функции отражения действительности, развитие компьютерных технологий повлечет за собой всё большее распространение его виртуального варианта.

Правда, вряд ли тогда по отношению к нему можно оперировать понятием «художественный образ», сформулированным в историческом контексте развития эстетической мысли? Претендующее на самостоятельность как вид неосязаемого

---

<sup>33</sup> В 1996 году в Интернет был открыт сайт «Музеи России» (<http://www.museum.ru/awards>), предоставляющий пользователю самую обширную информацию об отечественных музеях, а 1997 американский сайт «MUSEE» (<http://muse-online.org/reviews.htm>).

творчества, концептуально и практически не связанного с привычными формами, понятиями и языком изобразительного искусства, виртуальное искусство ждет определения новых понятий, характеризующих его художественное качество. Данное обстоятельство и является причиной осторожного использования компьютеров (разумеется, если они не являются элементом инсталляции) в условиях музейной среды за пределами информационных зон.

Интересным исключением из этого правила является музей В. Ван-Гога в Амстердаме. Введенные в ее пространство компьютеры, позволяют не только расширить собственно информационный фон, но и визуально преодолеть тот комплекс норм и правил музейной экспозиции, который ограничивает возможности восприятия зрителя. Речь идет о возможности построения с помощью компьютерных технологий процесса восприятия в динамической последовательности: от зрительной фиксации памятника – к его обеспеченной развернутым информационным сопровождением электронной копии и обратно. Такая интерактивность активизирует познавательные возможности зрителя, делая посещение музея более ярким и запоминающимся.

Говоря об использовании компьютерных технологий в пространстве музейной среды, суммируем их приоритеты и недостатки.

В восприятии электронной копии произведения на экране компьютера у пользователя появляется возможность:

- получения и обработки максимально большого объема информации и сокращения времени ее поиска;
- лучше увидеть и рассмотреть памятник, акцентируя внимание на его визуально-смысловых компонентах;
- анализа собственных возможностей в компьютерном восприятии подлинника;

К недостаткам компьютерных технологий отнесем следующее:

- технология создает условия пассивного восприятия памятника на экране по схеме зритель – компьютер, в то время как на экспозиции выстраивается соотношение памятник - зритель – посредник (педагог, экскурсовод) – памятник;
- технология размывает представление о материальной сути произведения искусства и формирует внетехнологическую беспомощность пользователя.

И, тем не менее, информационные технологии существенно дополняют возможности постижения коллекций музеев не только в его пространстве, но и путем

---

<sup>34</sup> Тоффлер Э. Шок будущего. – М., 2001. С.475.

обучения «до востребования» с помощью центров дистанционного образования, которые приближают реализацию идеи «пожизненного образования». Такой Центр представляет собой виртуальный университет современных гуманитарных знаний с акцентом на область искусства и художественного образования и имеет большие перспективы.<sup>35</sup> Обеспечивая свободу выбора и общий доступ к информации о культуре и искусстве, он позволит музейным сотрудникам, преподавателям школ и вузов, гидам-переводчикам и экскурсоводам, студентам гуманитарных вузов и научным сотрудникам виртуально приобретать знания, в том числе и о коллекциях крупнейших отечественных и зарубежных музеев. Инструментом такого приобретения является виртуальный музей.

### **Виртуальный музей**

Возникновение компьютерных технологий виртуальной реальности в 1960–1970-х годах прошедшего века предсказали ученые М. Маклюэн, Т. Лири и писатель С. Лемм. Они выдвинули тезис о расширении и продолжении нервной системы человека электронными медиасредствами. «Виртуальная реальность» (термин ввел в оборот американский исследователь Ж. Леньер) представляет собой «новую технологию неконтактного информационного взаимодействия, реализующую с помощью мультимедиа-операционных средств иллюзию непосредственного вхождения и присутствия в реальном времени в стереоскопически представленном «экранном» мире»<sup>36</sup>.

Понятие «виртуальный музей» появляется в начале 90-х годов прошлого века в связи с развитием Интернета. Его содержанием стала логически связанная коллекция цифровых объектов, составленная из самых разных музейных коллекций, которая, благодаря своим коммуникативным качествам, улучшает традиционные формы взаимодействия с потенциальными посетителями музея.

Особенность такой коллекции заключается в том, что её объекты и связанная с ними информация доступны всем пользователям Интернета. Конечно, в сравнении с традиционными музеями, основанными на материальных предметах, построенный на основе цифровой коллекции виртуальный музей еще требует институциализации и правового обеспечения. А потому, в зависимости от позиции специалистов, работающих в области информационных технологий, его называют онлайн-музей, электронный музей, гипермузей, цифровой музей, кибермузей и т. д.

Использование Интернета является сегодня осознанным для большинства музеев и в физической, и в цифровой области. Имея свои представительства в глобальной сети,

<sup>35</sup> Центр дистанционного образования открыт в Русском музее в 2008 году.

<sup>36</sup> Роберт Н. В. Виртуальная реальность. // Информатика и образование. 1993. №5. С. 53.

музеи информируют широкий круг потенциальных посетителей о типах коллекций, формах работы, дают контактную информацию о музее.

Формой такого присутствия в Интернете являются веб-сайты, на которых представление коллекции музеев виртуальным посетителям ставит своей целью не только сделать их доступными для виртуальных посетителей, но и представить музей для изучения. Информация на таком веб-сайте дает возможность пользователю установить собственные связи с онлайн-коллекцией. Итогом такого виртуального общения должно быть посещение музея с целью увидеть реальные объекты.

Оригинальная идея виртуального музея принадлежит Государственному Русскому музею, который в целях популяризации уникальной коллекции музея начиная с 2002 года на базе региональных музеев и университетов открывает информационно-образовательные центры, называемые «Виртуальный мир Русского музея». Такие центры оснащаются интерактивными кинотеатрами для просмотра тематических программ и видеоматериалов, созданных на основе новейших электронных технологий, Интернет-классами и медиатекой, включающей все издания музея на бумажном и электронном носителях.<sup>37</sup>

Русский музей трактует Виртуальный музей как новую форму трансляции культурных (музейных) ценностей и следующий шаг в развитии музейного дела, ибо его задача не только дать информацию о коллекциях музея, но и, связав ее с цифровыми коллекциями других отечественных музеев, содействовать широкому включению музейных памятников в образование. Помощником в этом процессе является и технологией QR-код, путем считывания которого, благодаря специальному приложению, пользователь получает интересующую его информацию. Сегодня программы с использованием QR-кода имеют широкое распространение во всех сферах социальной жизни человека. Их можно встретить на домах и разного рода товарах, в музеях и театрах и т.д. Названное устройство «дополненной реальности» стало своего рода «движком» глобального мира, выстроившего в единую плоскость социокультурных услуг все объекты потребления современного человека – от супермаркета до музея.

Сегодня этот почин поддержан на уровне государства и, в ближайшие годы, крупные музеи будут обязаны освоить информационные формы презентации музейных

---

<sup>37</sup> Информационно-образовательные центры «Виртуальный мир Русского музея» в период с 2002 по 2005 гг. открыты в городах Сосновый Бор, Кириши и поселке Лисий Нос Ленинградской области, а также в Нижегородском государственном университете им. Н. И. Лобачевского, Российском государственном педагогическом университете имени А. И. Герцена, Пермской Государственной картинной галерее и Пермском государственном университете, Музее изобразительных искусств республики Карелия, Тверской областной картинной галерее, Екатеринбургском художественном музее изобразительных искусств, Челябинском государственном университете.

коллекций. Тем не менее развитие виртуальности не может не беспокоить художественные музеи, которые бережно относятся к идеалу «реального предмета» и его ауры. И не случайно в последнее время ведущие музеи страны (Эрмитаж, Русский музей, Третьяковская галерея) стали открывать свои реальные филиалы, в которых ведется активная выставочная деятельность на основе подлинников. Данные действия имеют своей целью не приостановку развития виртуальных технологий, а формирование художественного восприятия на основе постижения художественных памятников. При этом развитие названных технологий является неизбежным из-за возрастающего объема цифровой записи культурного наследия, которое хранят учреждения культуры; возможно, в будущем все цифровые заменители коллекций архивов, библиотек и музеев будут объединены в широком диапазоне интерактивных сфер. Дав возможность открытого доступа к своему содержанию, эти коллекции сохраняют подлинники для будущих поколений, однако они не заменят ауру музея, постижение которой сродни ритуалу, стабилизирующему социальные отношения и возвышающему дух человека.

Рассматривая приоритеты виртуального музея как средства трансляции реальных музейных ценностей, отметим, что пользователю он дает возможность

- расширить представления о коллекциях музеев в цифровом пространстве;
- включить коллекции музеев в широкое образовательное пространство;
- усовершенствовать стратегию «Интернет» в области художественного образования;
- включиться удаленным от культурных центров пользователям в процесс постижения искусства;
- создавать пользователям свои собственные виртуальные коллекции и выставки, что позволит включить их, через интерес к искусству, в большое сообщество;<sup>38</sup>
- расположить службы музейной интерпретации не только внутри музейного пространства, но и в других учреждениях;<sup>39</sup>
- способствовать, через доступность изобразительного искусства позитивным социальным изменениям в обществе.

Развитие виртуальности способствуют сохранению музейных коллекций в цифровом формате. На общей конференции в октябре 2003 г. UNESCO приняло хартию о сохранении цифрового наследия. В ней утверждается, что появившиеся цифровые

---

<sup>38</sup> В этом плане интересен опыт международной организации Global Conversations (США), которая сделала своей целью общение в Интернете на основе специально подготовленных и представленных на сайте этой организации программ о произведениях искусства, несущих в себе общечеловеческие проблемы.

материалы являются приоритетными и включают материалы культуры в сферу рассмотрения, так как они являются одним из базовых элементов музея будущего.

В контексте развития виртуальности, по мнению специалистов, сущность традиционного музея как обладателя коллекций, генератора знаний и источника «правильной» интерпретации экспозиций меняется. Эти мнения весьма разнообразны, но их объединяет признание ценности цифровых технологий. Так, английский исследователь С. Кин отмечает: «Музей будущего будет по преимуществу динамической структурой, или опытом, идущим навстречу сообществам и призванным служить во множестве пространств. Действительно, мысль о том, что, коллекции играют главенствующую роль в музее, отойдет на второй план по мере того, как значение предмета и его историческое прошлое получают все большую значимость, необходимость более глобального подхода к собранию культур включая как нематериальный, так и материальный назревает все сильнее. Цифровые технологии отвечают этой задаче, т. к. концептуально музеи представляют собой скорее коллекции знаний, нежели произведений».<sup>40</sup>

Цифровой формат позволит коллекциям музеев служить во благо будущим поколениям; он станет инструментом, который позволит ими пользоваться в самом широком контексте жизни общества. Таким образом, идея цифрового расширения музея в Интернет, результатом чего станет создание глобального виртуального музея, соединившего цифровые объекты из коллекций музеев всего мира, осуществит заветную мечту французского философа Андре Мальро о «музее без стен».

### **Дистанционное обучение**

Дистанционные технологии существенно дополняют возможности постижения коллекций музеев и истории искусства не только в его пространстве, но и путем обучения «до востребования» с помощью дистанционного образования – компьютерной технологии, которая сделала реальной идею «непрерывного образования». Современное дистанционное образование представляет собой виртуальный университет гуманитарных знаний с большими перспективами развития.

Под дистанционным обучением понимается такая организация учебного процесса, при которой преподаватель разрабатывает учебную программу, рассчитанную на самостоятельное обучение студента. И, при их пространственной и временной удаленности друг от друга, они имеют возможность, благодаря средствам

---

<sup>39</sup> В 2004 году телевидение BBC провело виртуальную выставку «Рисуя погоду», в которой своими цифровыми изображениями участвовали музеи и галереи Великобритании, а курировала выставку Национальная Галерея в Лондоне.

<sup>40</sup> Кин Сюзанн. Будущее музея в эру цифровых технологий. Информационный бюллетень ИКОМ России №4, 2004. М., 2004. С. 19.

телекоммуникации, осуществлять между собой диалог. Стратегическая цель дистанционного образования – обеспечение гражданам права обучения или повышения квалификации по месту своего проживания следующими технологиями.

1. Кейс-технология. Основой данной технологии являются специально разработанные на бумажном и электронном носителях информационные образовательные ресурсы (кейсы) в виде учебно-методических комплексов, предназначенных для самостоятельного изучения той или иной дисциплины. Для обеспечения контактов с обучающимися здесь применяются телекоммуникационные средства, а также очные занятия либо консультации, проводимые преподавателем (тьютором).
2. Интернет-технология основана на использовании глобальных и локальных компьютерных сетей, которые обеспечивают доступ обучающихся к информационным образовательным ресурсам. Она также служит целям объединения методических, организационных, технических и программных средств реализации и управления учебным процессом, независимо от места нахождения субъектов. Базовым элементом реализации этой технологии является автоматизированный электронный сервис, обеспечивающий возможность постоянного удаленного доступа к учебно-методическим материалам и получения текущей информации о процессе обучения (off-line) на основе общения с преподавателями-консультантами

Телекоммуникационная технология опирается на использование в учебном процессе видеоконференцсвязи, которая обеспечивает возможность двухсторонней связи между преподавателем и студентом на основе одновременной двухсторонней передачи видеоизображения, звука и графических иллюстраций. Все транслируемые материалы доступны для наблюдения одновременно в нескольких окнах на экране каждого монитора. При групповых занятиях в большой аудитории имеется возможность проецировать изображение монитора компьютера с помощью мультимедийного проектора на большой экран. Названное средство телекоммуникационной технологии позволяет применить в учебном процессе такие традиционные формы обучения как лекции, семинары, вебинары.

В зависимости от степени «визуализации» процесса обучения можно выделить следующие типы образовательных структур, использующих в своей деятельности Интернет-технологии:

1. Учебные центры (вузы, школы), для которых Интернет служит лишь средством внутренней коммуникации.



2. Высшие учебные заведения, сочетающие использование традиционных (очных) и дистанционных форм обучения.
3. Образовательные учреждения, практикующие исключительно дистанционную форму обучения<sup>41</sup>.
4. Музеи, включающиеся в образовательный процесс средствами дистанционного обучения.

Анализируя плюсы и минусы системы дистанционного обучения в музейной среде, выделим его проблемные аспекты. Прежде всего это

- зависимость обучения от технологических факторов (недостаточная оснащенность музеев современным оборудованием и программным обеспечением);
- неравномерная компьютерная грамотность обучаемых и обучающихся;
- высокая трудоемкость разработки курсов дистанционного обучения;
- отсутствие в учебных программах и курсах педагогических методов развития личности;
- отсутствие команд высококвалифицированных разработчиков (дизайнер, программист и т. д.).

Тем не менее создаваемая система музейного дистанционного обучения играет важную роль в формировании межмузейного сетевого сообщества, ибо она

- расширяет круг людей, которым доступны образовательные ресурсы высокого качества;
- развивает интерес к образовательным ресурсам музея;
- повышает влияние музея в образовательной среде;
- способствует развитию интереса к музейным ценностям и художественному образованию.

Данные выводы подтверждает опыт Русского музея, впервые в отечественной практике приступившего к созданию системы дистанционного обучения, ориентированного на художественное образование. Этот опыт связан с развитием отдела «Российский центр музейной педагогики и детского творчества» Русского музея. В 2004 году Центр на базе программного продукта “eLearning Server” приступил к созданию виртуального учебного центра в целях подготовки музейных специалистов и повышения квалификации работников системы школьного образования на основе кейс-технологии (учебная программа «Путь в изобразительное искусство»).

---

<sup>41</sup> Открытый университет Великобритании

В 2008 году по заказу Правительства Ленинградской области сотрудниками Центра для учащихся старших классов в дистанционном режиме на технологических платформах ВебСТ Moodle была разработана система дистанционных курсов «Изобразительное искусство в контексте истории и музейных коллекций».

Накопленный опыт позволил приступить к разработке и внедрению проекта «Музей. Инновационные образовательные технологии. Творчество». В его рамках на базе программного продукта «eLearning Offise» осуществляется внедрение программных средств автоматизированной разработки мультимедийных учебников и дистанционных обучающих курсов, программных средств и технологий для организации и проведения через Интернет интерактивных лекций, online-семинаров и конференций на базе программного продукта «eBoard».

Результатом этой работы стало создание обучающих курсов по визуальной грамотности, языковым средствам изобразительного искусства и его жанрово-видовой специфике. Такое приближение к основам изобразительного искусства играет важную пропедевтическую роль в приобщении к реальному музею, в котором на основе подлинников и формируется художественное восприятие.

### **Заключение**

Информационно-коммуникационные технологии, формируя информационное восприятие детско-юношеской аудитории, не могут не влиять на музейно-педагогический процесс в целом. Они

- обогащают возможности педагогической деятельности в художественном музее;
- открывает те нюансы художественного образа, которые в зависимости от условий экспонирования могут быть недоступными для восприятия.
- расширяют пропедевтические возможности познавательного процесса в области изобразительного искусства

Условия информационного общества определяют и новые требования к компетентности педагога в области ИКТ, который должен

- уметь пользоваться компьютерными мультимедийными программами, Интернет-ресурсами, редакторами в музейно-педагогическом процессе, направленном на творческое, интеллектуальное, художественное развитие личности;
- участвовать в разработке технологически оправданного сценария компьютерных мультимедийных программ, Интернет-ресурсов, курсов

дистанционного обучения, ориентированных на задачи музейно-педагогической деятельности;

- организовывать коммуникативные, образовательные, социокультурные проекты музейно-педагогической направленности;
- разрабатывать методику применения информационно-коммуникативных технологий в музейно-педагогическом процессе;
- иметь представления о месте изобразительного искусства в пространстве Интернета и визуального искусства в целом, а также об образовательных программах на музейных вэб-сайтах.

Однако, используя компьютерные средства, следует помнить о принципиально важном для формирования художественного восприятия непосредственном контакте с подлинником. Именно этот непосредственный, не отягощенный комментариями контакт является основой дальнейшего развития художественного восприятия к его высшей ступени – художественному сотворчеству, позволяющему понять, что художественное произведение – единственная и важная реальность искусства.

Знание этой последовательности развития формирует установку музейного педагога и школьного учителя на понимание психологической природы процесса художественного восприятия как основы эстетического чувства и переживания. Этот процесс исключительно важен, так как «подлинный художник создает в своем произведении такие ситуации, такие конфликты, которых не было в практике школьника, так сталкивает человеческие характеры, что это вызывает острое нравственное отношение юного читателя, зрителя, порождает у него неизведанные переживания»<sup>42</sup>.

В этом процессе особую ценность приобретает опыт учителя – посредника между музеем и школьником, – который может «адаптировать» процесс освоения художественной культуры к уровню индивидуального восприятия, индивидуальным особенностям и познавательным потребностям личности учащегося.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие / Пер. с англ. В. Н. Самохина; Общ. ред. и вступ. ст. В. П. Шестакова. – М.: Прогресс, 1974. – 386 с.
2. Арнхейм Р. Новые очерки по психологии искусства. – М.: Прометей, 1994. – 351 с.
3. Барабанщиков В. А. Восприятие и событие. – СПб.: Алетейя, 2002. – 512 с.
4. Барышева Т.А. От художественного интереса к художественному интеллекту. Диагностика творческого развития ребенка в музейной среде. СПб., 2011. – 112 с.:ил., табл.
5. Бергер А. Видеть – значит верить. Введение в зрительную коммуникацию: пер. с англ. – 2-е изд. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2005. – 288 с.: ил.
6. Бойко А.Г. Информационно-коммуникационные технологии в музейно-педагогической деятельности. – СПб.: ГРМ, 2007. – 136 с.

---

<sup>42</sup> Якобсон П.М. Психология художественного восприятия. – М.: Искусство, 1964. – 86 с.

7. Бойко А.Г. Система музейного дистанционного образования: Методические рекомендации для музейных специалистов. СПб., 2010. – 117 с.
8. Виноградов П.Н. Визуальная культура личности: генезис, структура, функции. Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. №136 Психолого-педагогические науки (психология, педагогика, теория и методика обучения): Научный журнал. – 2010.
9. Выготский Л. С. Развитие высших психических функций. – М.: Изд-во АПН РСФСР, 1960. – 223 с.
10. Волков Н.Н. Художественное восприятие. М., 1997, с 283.
11. Гаевская Е.Г. Введение в дистанционное обучение: учебно-методическое пособие. – СПб.: Изд-во СПбГУ, 2011. – 114 с.
12. Гибсон Дж. Экологический подход к зрительному восприятию: пер. с англ. / Общ. ред. и вступ. ст. А. Д. Логвиненко. – М.: Прогресс, 1988. – 464 с.: ил.
13. Даниэль С. М. Искусство видеть. О творческих способностях восприятия, о языке линий и красок и о воспитании зрителя. – СПб.: Амфора, ТИД Амфора, 2006. – 206 с.: ил.
14. Детское творчество и музей: сборник статей / Сост. и общая редакция О.Л. Некрасовой-Каратеевой. – СПб.: ГРМ, 2005. – 216 с.
15. Зинченко В.П. Образ и деятельность. Воронеж, 1997.
16. Каган М. С. Взаимодействие наук, искусства и философии как историко-культурная проблема. Гуманитарий // Ежегодник Академии гуманитарных наук. – СПб.: Петрополис, 1995. 924 с.
17. Лавлинский С.П. О двух стратегиях художественной репрезентации зримости. К проблеме визуального в литературе. <http://ec-dejavu.ru/v/Visuality.html>
18. Науки о культуре в перспективе «digital humanities»: Материалы Международной конференции 3-5 октября 2013 г. Санкт-Петербург / Под ред. Л.В. Никифоровой, Н.В. Никифоровой. – СПб.: Астерион, 2013. – 600 с.
19. Образование в среде художественного музея: традиции, интерпретации, зритель: научно-методический сборник / Науч. ред.Б.А. Столяров; М-во культуры РФ, ФГБУК «Русский музей». – СПб., 2013. – 156 с.
20. Осорина М.В. Психологические особенности восприятия ребенком-зрителем в музее / М.В. Осорина, О. Л. Некрасова-Каратеева // Художественный музей в образовательном процессе. – СПб.: СпецЛит, 1998. – С. 127 – 170.
21. Розин В.М. Визуальная культура и восприятие. М., 2006. – 350 с.
22. Роберт Н.В. Виртуальная реальность. //Информатика и образование. 1993. № 5. С. 53-56.
23. Руубер Г. О закономерностях художественного визуального восприятия. – Таллинн: Валгус, 1985. – 344 с.
24. Селиванов Н.Л. Компьютерная педагогика в художественном образовании детей и подростков. Теоретические основы и опыт внедрения. – М.:КРАСАНД, 2011. – 160с.
25. Сельцер Р.М. Визуальная грамотность. Педагогическая энциклопедия. <http://www.otrok.ru/teach/enc/info5.html>
26. Столяров Б. А. Язык изобразительного искусства. Учебное пособие для студентов гуманитарных вузов. СПб.: ГРМ, 2004. 183 с.
27. Столяров Б.А. Учить смотреть и видеть. Учебное пособие для студентов гуманитарно-художественных вузов и музейных педагогов. СПб., 2012. 107 с.
28. Столяров Б. А. Музей в пространстве художественной культуры и образования. – СПб.: ГРМ, 2007. – 340 с.
29. Художественно-творческое развитие учащихся в условиях музейной среды: учебное пособие для студентов педагогических и гуманитарных высших учебных заведений / Б.А. Столяров, А.Г. Бойко, Ю.Н. Протопопов. – СПб.: ГРМ, 2006. – 2004 с.
30. Шиффман Х. Р. Ощущение и восприятие. – СПб.: Питер, 2003. – 540 с.