

## Кисти, краски и компьютеры

Компьютер можно назвать самой гениальной машиной, придуманной человеком, ему недостает лишь человеческих чувств и эмоций. Однако язык компьютера — это язык технологии и производства, а не язык дизайна. В творческом мире компьютер лишь инструмент для экономии времени, помощник в творческом поиске и рутинной работе, но никак не главное действующее лицо. Дилемма «искусство или производство» в сфере дизайнерского образования неизбежна. Если баланс нарушается в пользу производства, то компьютер из помощника превращается в помеху творческой мысли и барьер между разумом и делом.

Жак Барзун, авторитетный педагог, сказал: «Поскольку современный мир живет машинами, мы склонны полагаться на технику во всем, независимо от того, приносит это пользу или вред»<sup>1</sup>. Здесь необходима осторожность. В тех случаях, когда машина начинает заменять человеческую руку и отваживает студента от упражнений для оттачивания мастерства, компьютеры несомненно вредны. Если изучение компьютера заменяет лекции по теории дизайна, компьютер является помехой. Никакая виртуальная реальность не сравнится с живой средой художественной школы. Если уж рынок труда требует компьютерных навыков, студент должен как-то выкраивать время на их освоение. Когда он овладеет профессией дизайнера —

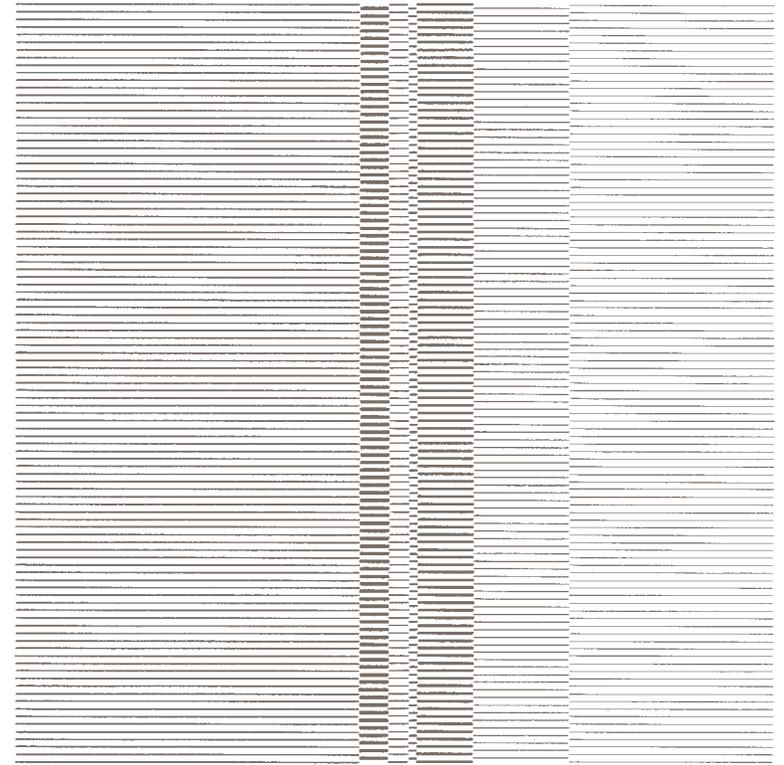
<sup>1</sup> Jacques Barzun.  
Middlemarch //  
Begin Here.  
Chicago, 1990.  
p. 28

а это требует немало времени, — он будет вправе сам выбирать себе инструментарий. Прочитую студента Йеля: «Я пришел сюда *изучать дизайн*, а не постигать азы компьютерной грамотности».

Другой, более авторитетный источник, автор книги «Технология», заявляет: «Компьютер — это очень эффективный образовательный инструмент, но гораздо важнее другое. Необходимо понимать, как компьютеризация меняет самую суть обучения, как, наряду с телевидением, она подмывает старые представления об образовании. <...> Новые технологии меняют структуру наших интересов, структуру того, о чем мы думаем»<sup>2</sup>.

«Компьютер всего лишь инструмент, как карандаш или кисть» — это расхожее и внешне невинное высказывание на самом деле лицемерно. Совершенно ясно, что компьютер представляет собой гораздо большее, нежели просто карандаш или просто кисть. В хранении информации, создании филигранных орнаментов, выполнении бесконечных рутинных операций, наконец, в скорости работы ему нет равных. Однако идеи и концепции рождаются только в человеческом мозгу, а никак не в машине. Без человеческих знаний и компетенции компьютер, равно как и карандаш, бесполезен. Он может дать человеку правдоподобную иллюзию творчества, хотя на самом деле человек этот будет не творить, а производить бесчисленные вариации на одну и ту же тему, подчас совершенно ничтожную. Это заблуждение до боли знакомо преподавателям дизайна. Студент, который чрезмерно углубляется в компьютерные тонкости, испытывает чувство выполненного долга, когда в итоге овладевает ими. У него складывается впечатление, что он стал наконец компетентным дизайнером, хотя на самом деле он, подобно собаке Павлова, обречен путать технику с эстетикой и скорость с направлением. Все это означает,

<sup>2</sup> Neil Postman.  
The Judgement  
of Thamus //  
Technology.  
New York, 1992.  
P. 19, 20



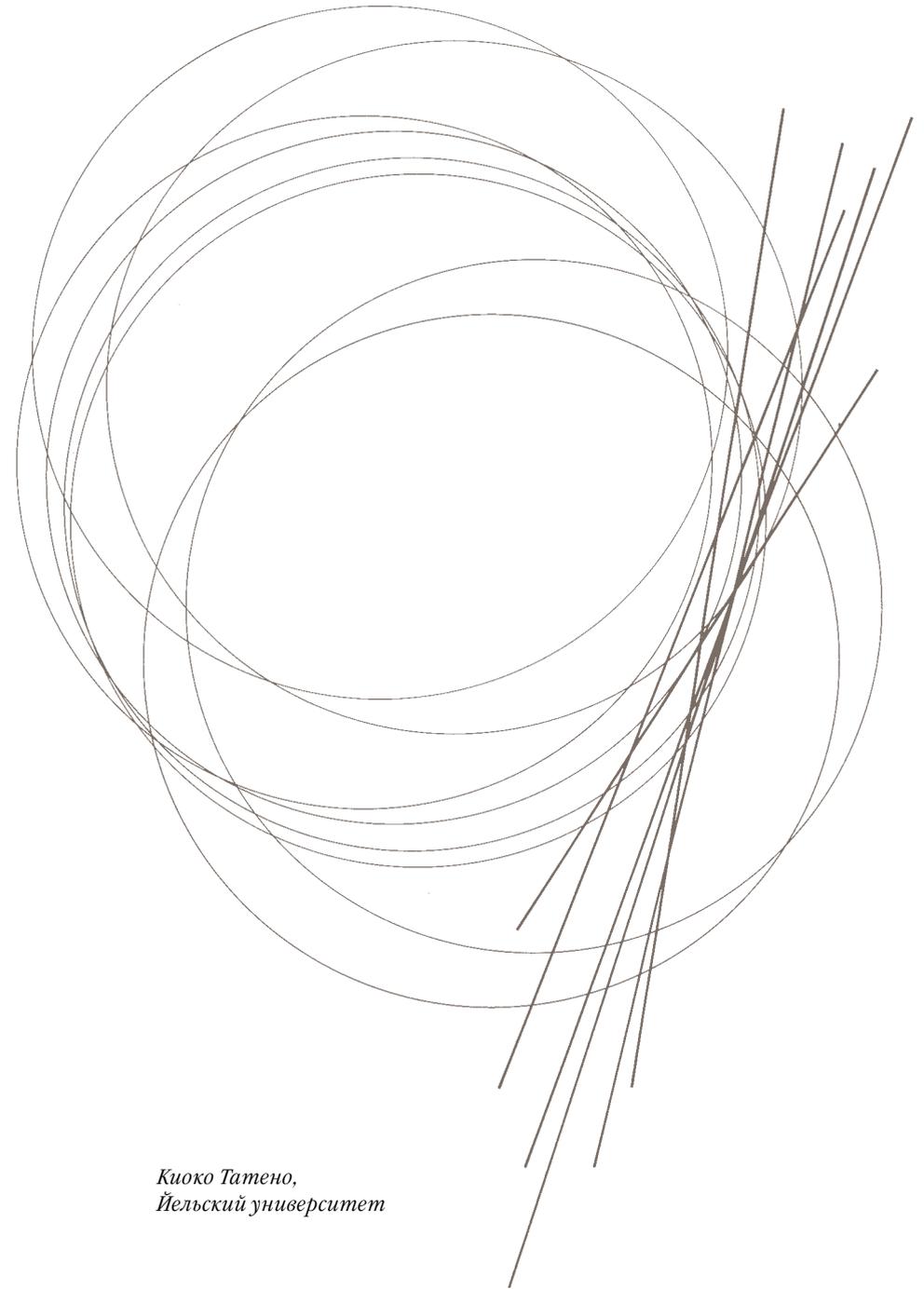
*Этот рисунок, так же как и композиция на с. 199, были созданы студентами при помощи рейсфедера, линейки и циркуля. Петер Мотель, Базельская школа искусств и ремесел*

что собственно дизайн он изучал лишь поверхностно. Тем не менее, конечно, у него есть необходимая квалификация для поступления на работу в дизайн-студию на должность младшего верстальщика.

Дискуссии о том, можно ли считать художественные формы, созданные на компьютере, произведения искусства, неуместны, поскольку в таких спорах понятие «форма» подменяется понятием «технология». Эта подмена отвлекает от истинного предмета — дизайна. Ни для кого не секрет, что у каждой изобразительной техники есть свои характерные приемы, но их нельзя назвать оригинальными решениями, это скорее случаи удачного применения технологии. Выражение «компьютер — это творческий инструмент» обманчиво, оно по сути значит, что нажимать на клавиши и двигать курсором — уже само по себе творчество. Изображения, полученные на компьютере, тоже являются иллюзией — да, они зачастую *выглядят* необычно и ново, но опять же это всего лишь техника, а не суть творчества. Не менее подозрительна фраза «инструмент будущего». Предполагается, что человеческие руки и разум в будущем ждет атрофия? Объединяет эти штампы одно — беспочвенность заложенных в них обещаний.

Конечно, нельзя отрицать очарования машины: «игра» с возможностями компьютера невероятно увлекательна. Однако эта игра может отвлечь студентов-дизайнеров от настоящей учебы, настоящей работы по методичному погружению в задачу и ее разрешению. Последствием этого увлечения может стать и утрата навыков рисунка, которые вырабатываются только длительными и систематическими занятиями с карандашом в руке.

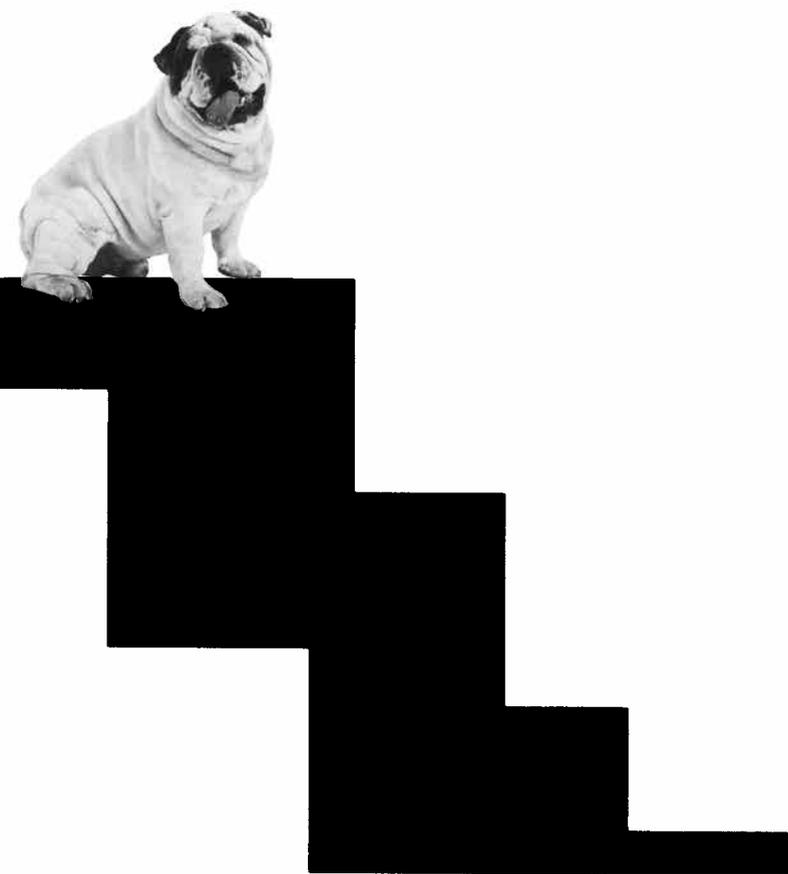
Если с изобретением пишущей машинки мы разучились красиво писать от руки, что же случится с остальными нашими навыками с появлением компьютеров?



*Киоко Татено,  
Йельский университет*



Yale University  
School of Art Graduate Program:  
1990 – 1991



объясняется своего рода модой, которая охватила нынешние печатные медиа. Безусловно, компьютер, как, впрочем, и любой другой инструмент, помогает создавать художественные эффекты, которые невозможно получить другими средствами. Бесспорно, разнообразие изобразительных возможностей, которые дает компьютер, — это благо для дизайнера. В руках грамотного и вдумчивого специалиста эти инструменты принесут пользу. Компьютер может поспособствовать творческому процессу, подсказав немыслимые ранее изобразительные приемы, или же решить задачи, *специально задуманные* для решения с помощью компьютера. Однако часто весь этот потенциал, пуская пыль в глаза, с легкостью эксплуатируют те дизайнеры, которые в процессе обучения не усвоили разницы между *эффектом* и *смыслом*. Головоломная и бессмысленная сложность большинства «компьютерных» работ последнего времени — живое подтверждение этого пробела в образовании.

Важно не только знать, когда использовать компьютеры, но и как их использовать. В сфере дизайнерского образования они должны быть *частью* учебной программы, а не ее *суррогатом*. На начальных этапах обучения ничто не сможет заменить рисунка от руки.

Возможно, вся эта шумиха вокруг компьютеров в дизайнерских вузах не более чем уловка, призванная показать, что образование идет в ногу со временем? Или она свидетельствует о каких-то других проблемах? Справиться с материальным миром компьютерных технологий значительно легче, чем с неосознаваемыми сущностями дизайна.