

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»¹. 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 —

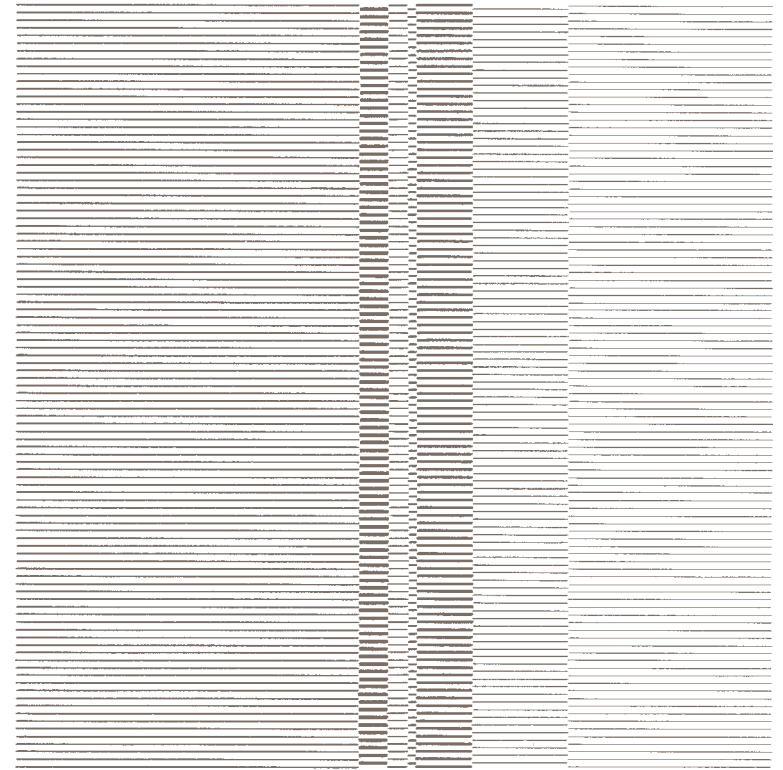
¹ Jacques Barzun.
Middlemarch //
Begin Here.
Chicago, 1990.
p. 28

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»².

«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,

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



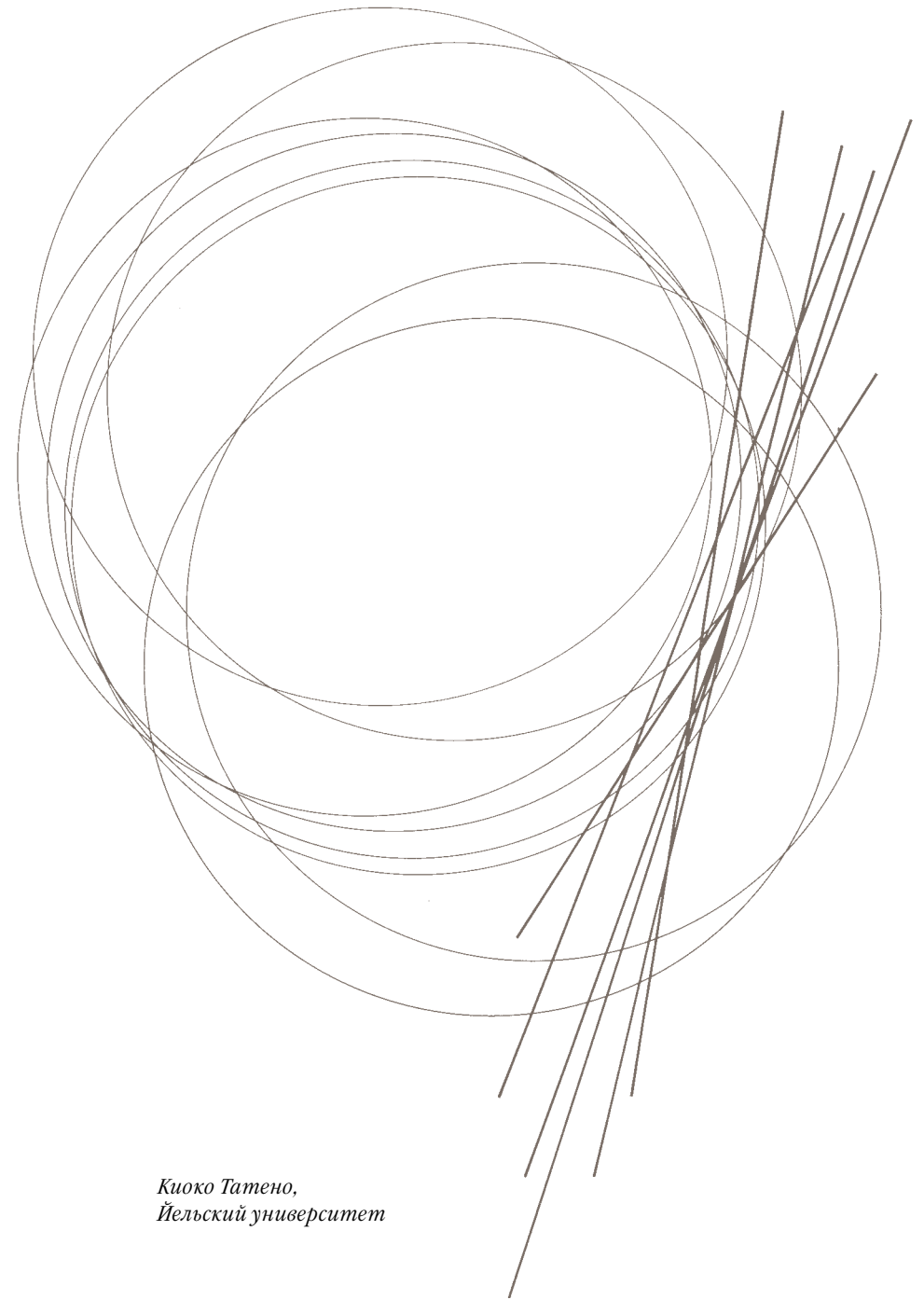
Этот рисунок, так же как и композиция на с. 199, были созданы студентами при помощи рейсфедера, линейки и циркуля. Петер Мотель, Базельская школа искусств и ремесел

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, произведениями 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*

Естественно, гораздо быстрее и легче делать такие изображения при помощи компьютера. Однако такая практика привела бы к утрате ценного опыта практического применения материалов и инструментов. Как пишет Жак Барзун, «отработка всех этапов своими руками дает разуму „чувство материала“, которое необходимо при обучении любому искусству или ремеслу»³. Что касается чувствительности, которая постигается только при помощи «движущей силы непосредственного опыта»⁴, то она не вырабатывается от щелканья мышкой. Кроме того, студенты не ощутили бы удовлетворения от хорошо сделанной работы. На одного толкового дизайнера сейчас приходится уйма «владеющих компьютером». Их невероятное число

³ Jacques Barzun. The Urge to be Pre-Posterous // Begin Here. Chicago, 1991. P. 92

⁴ Bill McKibben. The Age of Missing Information. NY, 1992



One of the purposes of a professional education in the visual arts is to ensure the student has a series of experiences similar to those he or she will encounter in the daily life of an artist. At Yale, it is our intention to provide educational contexts within which pursuing students with strong motivation and dedication can pursue their disciplines in depth. The essential experience of a student's education here is based on the pursuit of the goals of the studio, whether in the solitary exploration of the painter, sculptor, or photographer or in the problem solving activities of the designer. Such work will be supported and enriched by knowledge and skill gained from formal studio courses within the School, and in academic courses chosen from the resources of the entire University. Each student is expected to take a range of academic and creative positions, both through courses with the regular faculty and with the more visiting artists who are invited to the School each year. Our aim is to provide a wide range of educational and intellectual experiences, study, challenge, and discovery - academic positions founded on the traditions of the museum, literature and history, and on formal studio environments. What course he might be only suggested and supported, in creative energy and imagination. Such activities are the student's own. — *Yale Press, 1989*

M.F.A. Program of Study:
The Yale University School of Art offers professional studies leading to the Master of Fine Arts degree. Most students holding a Bachelor's degree from an accredited college or university or a diploma from a four-year accredited professional school are eligible to apply for one of the following areas of study: graphic design, printing, filmmaking, photography or sculpture. Normally, the course of study is completed in two years.
The School of Art also offers a course of study for students in Yale College including a major area in the area of graphic design, printing, filmmaking, photography, and sculpture. The instruction in these programs is provided by the faculty of the School of Art.

Who Can Qualify:
The University is committed to making judgments concerning the admission, education, and employment of individuals on their qualifications and abilities and not necessarily with reference to race, color, sex, age, or national origin. The University's policies and procedures are designed to ensure that all individuals are treated fairly and equitably. The University does not discriminate in admissions, educational programs, or employment against any individual on the basis of race, color, religion, sex, handicap, or national or ethnic origin, nor does Yale discriminate on the basis of sexual orientation. Individuals who are committed to affirmative action under law in employment of business, training, group activities, and special educational programs and activities of the University are encouraged to apply. The University is an Equal Opportunity Institution. For more information, contact the Director of Affirmative Action, Box 3333, New Haven, CT 06510.

Applications:
For admission to Yale, applicants are evaluated by Admissions committees on the basis of a file provided consisting of academic records, recommendations, and statements of intent. All candidates for admission must apply to a specific area of study. Applicants should submit portfolios (printmaking, photography, sculpture). The application fee is \$30 and application for admission must be completed and received no later than February 1, preceding the September for which admission is sought. Applicants who have received the University's selection will be notified by mail prior to March 1. At the time of the final selection process, applicants will be asked to send in three actual work portfolios. If we are not able to schedule an appointment for an individual interview, final recommended admissions will be mailed to mail agent. Acceptance is not dependent upon the student's financial position.

Tuition:
The tuition for 1989-90 is under review and will be announced in the spring. The current tuition rate is \$3,920.

Financial Aid:

The School of Art, in conformity with University policy, offers financial assistance to applicants only after the applicant has been accepted for admission and only if a GEDPSS analysis is run first with the School. Assistance is based upon need and limited to available resources within the School. Although the number of students receiving financial aid increases each year, in 1989-90 approximately 50 percent of students at the School were receiving some form of financial aid. Tuition Scholarships, long-term loans and employment opportunities are integral to the School's financial aid program. The School of Art offers a special program of assistance based on minority status through the Paul Robeson Thurgood Marshall Fund. Scholarships are not eligible for Federal loans or work-study programs. Several University scholarships may be available.

Additional Resources:

Resources available to students who attend the School of Art include:
The Yale University Art Gallery
The Art Library which includes a wide collection and photographic archives
The Department of History of Art
The Yale Center of British Art and British Studies
The Auden Visual Center
The Art and Architecture Galleries in which student work is exhibited
The Beinecke Rare Book Library

Facilities:

All requests for the current School Bulletin (which contains more detailed information and application forms) should be addressed to the Office of Academic Affairs, Yale School of Art, c/o Yale Station, New Haven, Connecticut 06510.
An Open House introduction to the School at which representative members of the faculty will discuss the programs and courses will be given a limited time of the facilities will take place on Wednesday, 29 November, 1989. All prospective applicants are encouraged to attend.

School of Art Faculty 1989-1990

Graphic Design:
The graphic design program admits students each year. They share two large design studios with related workshops and facilities for photography, printmaking, sculpture, sculpture and sculpture. Drawing, printmaking and bookbinding. Each student has a faculty advisor. The entire faculty is available to all the students for criticism. Classroom work in historical studies, work on applied projects and individual projects. Group meetings are held each term to give all the students and faculty members an opportunity to review the complete work of the term.

Faculty list for Graphic Design:

James Hoffman	Tom Raftery
Charles Alford	David Hollander
Markus Lerner	Jim Miller
Hugh Davison	Christopher Polman
John Latham	Paul Smith
Keith Haring	Douglas Stein
John Latham	Richard Thompson
John Latham	Richard Tyle
John Latham	John Wang

Painting and Printmaking:

Approximately 20 students are accepted for this department each year. Studies are based on formal studies and on formal class work. Students are expected to attend a broad range of discussion with faculty and visiting artists. Group critiques are an important feature of the

Program:

Each student is allotted a private studio. Printmaking equipment available includes two lithographic and three etching presses. Students may concentrate in either Painting or Printmaking or both.

Photography:

Graduate photography is a two-year program of independent study, administering a minimum of 20 courses per year. Besides regular criticism from faculty, additional criticism is offered by visiting artists. Special technical instruction is available to interested students. Studio and darkroom facilities are provided.

Sculpture:

The two-year sculpture program is currently accepting 8 students a year. There is good studio space, adequate wood and metal working equipment. There are no casting facilities. There are periodic critiques by the faculty and the students are exposed to many distinguished visiting artists.

Visiting Artists / Lecturers:

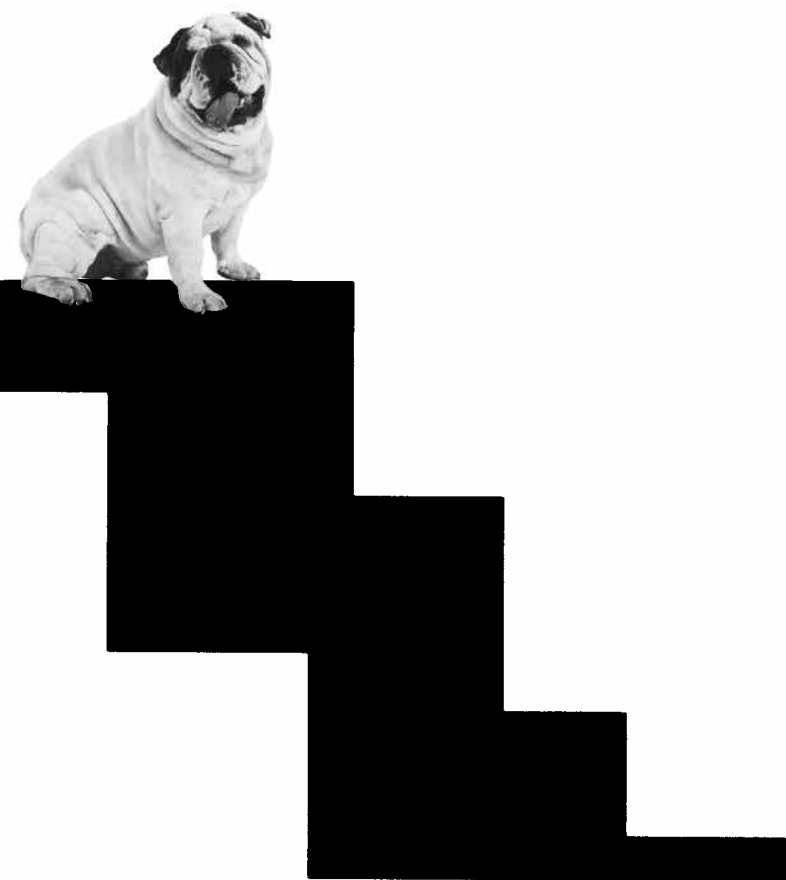
The following are the visiting artists and scholars who participated in the program of the current department during 1988-89, offering individual critiques, workshop seminars, and formal lectures.

Table of visiting artists and scholars:

Yale School	Ben Haim	Edouard Sauter
Dennis Adams	Lothar Hiltner	Lisa Sherman
Laura Kim	Bob Haber	Phil Thomas
André Kertész	Timothy Hahn	Linda Tynes
David Laundy	David Ireland	Archer Wainwright
David Laundy	Richard Jones	Eric Fitch
Steph Donnellon	Reed Kay	Michael Rimmer
Ann Brennan	John Kawan	James Gilman Bell
James Boggs	Joe Koschitzky	Michael Rose
Carl Rindler	Tom Raftery	Rud Sauter
David Hollander	Charles Johnson	Steve Sherman
Jim Miller	David Laundy	Elizabeth Steiner
Christopher Polman	Edith Laundy	Jan Siefert
Paul Smith	Diana Linn	Robert Siskind
Douglas Stein	Bob Munn	John Siskind
Richard Thompson	Clark McClelland	Ray Thayer
Richard Tyle	George Miller	Marcel Tschir
John Wang	Jack Meyer	Mya Wilentz
	William Mitchell	William Sauter
	Elizabeth Maguire	Alan Szwarc
	Eric Munn	Stacy Walker
	David Linn	Wolfgang Weizsäcker
	Carl McClelland	Michael Weizsäcker
	Thomas Polman	Michael Weizsäcker

Макет на странице слева создавался как шутка на тему компьютеров, и все же иначе как на компьютере получить его невозможно. Напротив, изображение на этой и следующей полосах возможно сделать и от руки, и на компьютере. С той лишь разницей, что на компьютере быстрее

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.