

УДК 791; 37

КИНОИСКУССТВО И ОБРАЗОВАНИЕ В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ

Русаков А. Ю.¹

1 Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения, ул. Правды, д. 13, Санкт-Петербург, 191119, Россия.

Новые реалии цифровой эпохи оказали значительное влияние на современное искусство и, в частности, на киноискусство. Благодаря оцифровке, движущиеся изображения становятся все более распространенным способом общения в разных средах. Их влияние настолько масштабное и мощное, что эффект от их восприятия сопоставим по силе воздействия с опытом взаимодействия с объективной реальностью. Визуальное, образное не только преобладает, но по своему потенциалу и социальной значимости может сегодня играть роль, которую в эпоху просвещения играла письменная грамотность. Благодаря информационным технологиям техническая возможность этого не вызывает сомнения, но возникает много противоречивых оценок по вопросу качества данной информации. Массовое производство изображений в средствах массовой информации, особенно в Интернете, – избыточно. Получаемые изображения похожи. Грамотность письменная не может передать эстафету массовой визуальной безграмотности. Одно из решений этой проблемы предлагает проект обучения кинематографической грамотности *Film Literacy*. В статье рассматриваются вопросы о том, как с помощью проекта можно определить причины информационно-коммуникативных расстройств, понять каких образов и перспектив изображений не хватает, оживить и разнообразить обмен визуализированной продукцией, создать условия для полноценного и качественного информационного обмена.

Ключевые слова: киноискусство, цифровая эпоха, кинообразование, кинограмотность, информационно-коммуникативные технологии, информационный обмен.

CINEMA AND EDUCATION IN THE DIGITAL AGE

Rusakov A. Y.¹

¹ St. Petersburg State University of Film and Television, 13, Pravda Street, St. Petersburg, 191119, Russian Federation.

The new realities of the digital era have influenced contemporary art and, in particular, cinema. Thanks to the digitization of moving images, they are becoming an increasingly common way of communicating in different environments. Their influence is so large-scale and powerful that their influence on the experience of interaction with objective reality. Visual, figurative, not only prevailing, but also its potential and social significance can play today the role that written literacy played in the era of enlightenment. Thanks to information technology, this problem is not in doubt, but many conflicting assessments arise regarding the quality of this information. Mass production of images in the media, especially on the Internet, is redundant. The resulting images are similar. Written literacy cannot convey the baton to widespread visual illiteracy. Cinematic literacy 'Cinematic literacy'. In this article, you can determine the causes of the occurrence of information and communication disorders, reveal that educational and promising images are not enough, revitalize and diversify the exchange of visualized products, create the conditions for a full and high-quality information exchange.

Keywords: cinema art, digital age, film education, film literacy, information and communication technologies, information exchange.

Искусство кино перешагнуло столетний рубеж, но до сих пор является самым молодым и быстроразвивающимся. Во многом это происходит благодаря таким мощным конкурентам в технологическом, экономическом и культурном плане как телевидение и Интернет. Эти вездесущие и сверхдинамичные охотники за зрителями пересадили их к небольшим экранам в собственных квартирах, оставив кинотеатрам суперблокбастеры, а работникам кино дали понять, что их дальнейшая деятельность зависит от новых, и более высоких технологий.

Сегодня все больше фильмов снимают на цифровые носители, показывают с помощью цифровых проекторов и все больше актеров, которые за все время съемок ни разу не увидели реальные декорации. Киноискусство в цифровую эпоху получило очередной вызов со

стороны технического прогресса и, скорее всего, не только даст достойный ответ, но и выйдет из ситуации обновленным как в плане технического оснащения, так и использования новых выразительных художественных средств.

В данной статье предлагается рассмотреть возможности кинематографической практики в цифровую эпоху не только как продукта и средства развлечения. Итальянский кинорежиссер и сценарист золотого века кинематографа Чезаре Дзаваттини в свое время задавался вопросом, что будет, когда у большинства людей появится техническая возможность отображать действительность, и как это может повлиять на социальную жизнь? Сегодня смартфоны со встроенными камерами есть почти у всех. Камера стала доступной и вездесущей, но социокультурные последствия и возможности этого факта до сих пор мало изучены.

Новые реалии цифровой эпохи оказали значительное влияние на современное искусство. Появление возможностей информационного моделирования с помощью новых технологий, ознаменовало появление возможностей для усиления эффективности информационно-коммуникативного воздействия через создание виртуальной реальности. Авторство этого понятия приписывают американскому исследователю Ж. Ланье, который предложил его в 1980-е годы прошлого столетия. Однако корень *virt*, который означает желаемое, достойное имеет очень древнюю историю. В основе современной трактовки виртуального лежит его физическое значение — симуляция (моделирование). Возникает вопрос о возникновении симуляционных моделей в мире искусства. Само искусство как часть культуры может рассматриваться как симуляция, так как культура в соответствии с некоторыми определениями является «второй природой», как бы симуляцией природной среды, в которой человеку живется более комфортно и безопасно.

В виртуальной реальности действительность начинает восприниматься по законам массового зрелища, где в качестве ведущего начинает выступать образный метод рефлексии, который характеризуется приоритетом визуального и подсознательного, отказом от рационализма, от следования установленным формам.

Личный опыт индивида в цифровую эпоху складывается уже не из образов объективной реальности, а из образов, созданных другими людьми. Философ Бернард Стиглер утверждает: то что мы видим на неподвижных или движущихся изображениях, становится нашим

личным опытом, который затем становится неотъемлемой частью нашего восприятия мира. Особенно влияют на нас движущиеся изображения. Причем их влияние настолько мощное, что воспоминания о них становятся такими же сильными, как наши собственные переживания [1].

Известный исследователь киноискусства Тронд Лундемо [2] указывал на то, что благодаря «медиатизированным» событиям в нашем сознании размыта граница между тем, что мы получили из объективной реальности и тем, что загрузили в нашу память большие и малые экраны.

Мы живем в визуальной культуре. Изображения являются центральными в нашем способе общения. Сегодня многие исследователи утверждают, что это визуальное, образное не только преобладает, но по своему потенциалу и социальной значимости может сегодня играть роль, которую в эпоху просвещения играла письменная грамотность. Благодаря информационным технологиям техническая возможность этого в современном мире не вызывает сомнений. Возникает много противоречивых оценок по вопросу качества данной информации. Массовое производство изображений в средствах массовой информации, особенно в Интернете, избыточно. Получаемые изображения похожи. Грамотность письменная не может передать эстафету массовой визуальной безграмотности. Одно из решений этой проблемы предлагает проект обучения кинематографической грамотности Film Literacy.

Кинообразование сегодня это проблема, которую серьезно изучают и обсуждают во многих странах. В Швеции достаточно давно обсуждается вопрос о введении соответствующих дисциплин в школьные учебные программы.

Задачи кинообразования имеют много общего с задачами медийной и информационной грамотности (МИГ). Несколько лет назад ЮНЕСКО была разработана учебная программа и система компетенций в сфере медийной и информационной грамотности, которая «...объединила две различные области — медийную грамотность и информационную грамотность — под общим «зонтичным» термином «медийная и информационная грамотность» [3, с. 11].

По мнению заместителя Генерального директора ЮНЕСКО по коммуникации и информации Яниса Карклиньша данная программа «...является новаторской и опирается на современные тенденции конвергенции радио, телевидения, Интернета, газет, книг, электронных

архивов и библиотек, а также впервые представляет единый подход к МИГ; во-вторых, она создана с учетом потребностей педагогов для интеграции в официальную систему их подготовки» [3, с. 20]. Программа составлена авторитетными исследователями и экспертами мирового уровня, поддержана ЮНЕСКО и прошла апробацию во многих странах.

Один из отечественных участников разработки программы доктор политических наук, профессор, заведующий кафедрой теории журналистики и массовых коммуникаций факультета журналистики Санкт-Петербургского государственного университета С. Г. Корконосенко справедливо говорит о том, что сегодня «резко возрастает роль медиа педагога — того компетентного наставника, который не только сам владеет необходимым объемом знаний, умений и навыков, но и способен помочь аудитории освоить культуру грамотного информационного поведения» [3, с. 12].

В программе медийной и информационной грамотности уделяется внимание и проблеме кинограмотности, но явно недостаточное. Необходимо согласиться с мнением тех исследователей, которые говорят о том, что в самой программе и в процессе реализации МИГ недостаточное внимание уделяется кинематографу. По мнению Матс Йонссон из Гетеборгского университета, за исключением учебного фильма «подавляющее большинство практикующих современные принципы программы медийной и информационной грамотности по-прежнему относятся к фильму со скептицизмом, когда дело доходит до педагогики и обучения» [4].

Программа МИГ нацелена на решение чрезвычайно важных и актуальных задач. Это и создание качественной медиапродукции, развитие способностей критически осмысливать и анализировать медиатексты, их политический, социальный, культурный контексты, интерпретировать ценности, распространяемые медиа, определять источники и обеспечивать возможность свободного поиска и доступа к медиа, а также многое другое. Решая столь важные задачи, пренебрегать опытом и потенциалом накопленным кинообразованием и кинокультурой не целесообразно и не рационально.

Film Literacy расширяет коммуникативные возможности, позволяет преодолевать проблемы информационного обмена, которых сегодня не мало. Последние несколько лет не утихают споры вокруг причин появления таких негативных процессов в социальных сетях как информационные пузыри, эхо-камеры и многое другое. Формирование

таких информационно-культурных коконов связано не только с технологическими причинами, о чем любят говорить руководители компаний, действующих в сфере социальных сетей [5], но обусловлено экономическими, социальными и политическими причинами.

Сегодня Интернет-сервисы крупных компаний действительно переполнены информационными массивами, и технократический подход справедливо указывает на технические проблемы поиска релевантной информации. Алгоритмы поиска настроены на интересы пользователя таким образом, что обязательно учитывают всю информацию о нем, вплоть до истории предыдущих поисков. Они настолько сложны и запутаны в ризоме всемирной паутины, что сами создатели этих алгоритмов говорят о том, что итоги поиска трудно прогнозируемы: «Эти алгоритмы, эти AIs, оказывают влияние на информацию, решения и практически все остальное в обществе XXI века» [6]. Помимо технических проблем, которые возникают сегодня в процессе информационного обмена, можно говорить и об особенностях восприятия сообщения реципиентом. Человек может сам защищаться и даже закрываться от нежелательной информации по разным причинам. Это тоже играет важную роль, но поскольку стремительное развитие информационно-коммуникативных технологий в современном мире носит еще и массовый характер, то сегодня наряду с требованиями прозрачности и открытости весьма актуальным становится требование конфиденциальности. Многие исследователи справедливо указывают на незащищенность пользователей интернета и, особенно, участников социальных сетей при сохранении своей конфиденциальности [7].

Проблемы с медийной грамотностью пользователей Интернета делают возможными откровенные манипуляции с их персональными данными не только в сфере бизнеса, но и в социально-политической сфере и даже в сфере культуры. Есть немало примеров намеренного искажения информационного обмена в сетях в целях нарушения гражданских прав, создания социальной поляризации и даже с целью формирования столь опасного явления как культурный трайбализм.

Через программы обучения Film Literacy можно определить причины информационно-коммуникативных расстройств, понять каких образов и перспектив изображений не хватает, оживить и разнообразить обмен визуализированной продукцией.

В Академии Воланд (Valand) Гетеборгского университета уже несколько лет осуществляется исследовательский проект под названием

«Модель визуальной практики» (VP Model), где камера рассматривается как инструмент исследования социальных отношений и способ выявления точек зрения не представленных в медийном пространстве. Проект дает возможности увидеть мир глазами тех, кто ранее никогда прежде не снимал и не демонстрировал свой взгляд. Коллективное обсуждение материалов показывает, что выбор тем и образов, их интерпретация, имеет не только эстетические, но этические и философские обоснования. Возможность показать с помощью камеры свои жизненные взгляды, ценности и нормы позволяет сделать их более значимыми для других. Помимо этого, полученный продукт в виде визуального документа, созданный самим объектом исследования находит применение не только в социальной теории и практике, но и в антропологии (визуальная этнография), в медицине, социально-политической сфере.

Модель VP базируется на методе исследования Photovoice, который основан на педагогических идеях Паоло Фрейре и преследует цели дать людям возможность фиксировать и достойно представлять свою повседневную жизнь, создавать условия для полноценного и качественного информационного обмена, формировать партнерские отношения с социальными и политическими институтами [8].

В период с 2014 по 2017 год Шведский институт кино [8] запустил проект под названием Fellow School Project, целью которого является мониторинг возможностей и проблем кинообразования на практике. Результаты проектов и исследований в сфере кинообразования подтверждают необходимость решения проблемы кинограмотности.

Кристина Прейслер Щедин представитель Шведского института кино пишет: «В настоящее время мы практически завалены движущимися изображениями во всех сферах жизни общества, и это увеличивает потребность в знаниях и руководстве. Благодаря оцифровке, движущиеся изображения становятся все более распространенным способом общения в разных средах. Сегодня мы и потребители, и производители. Сегодня, как никогда важно, чтобы все ученики в Швеции были грамотны в кино, чтобы они могли понять мир вокруг себя, понять себя, а также иметь равные демократические условия в цифровом обществе, то есть уметь критически оценивать новостные потоки и альтернативные факты... Media Literacy и Film Literacy должны быть включены в систему образования, оба термина и их значение должны быть прочно связаны с нормативными документами для образования» [9].

Юридические и формальные основания для этого содержатся в соответствующих статьях (Ст. 19, 26) «Всеобщей Декларации Прав человека», где говорится о праве на образование и праве «на свободу беспрепятственно придерживаться своих убеждений и свободу искать, получать и распространять информацию и идеи любыми средствами и независимо от государственных границ» [10]. Помимо этого, в статье «Конвенции ООН о правах ребенка» записано, что дети имеют право на всестороннее участие в культурной и творческой жизни и на самовыражение в художественной форме.

Проблемы Film Literacy является неотъемлемой частью парадигмы цифровой эпохи и актуальны для нашей страны. Сегодня в России, как и в остальном мире, вопросы кинообразования решаются на уровне проектов и инициатив конкретных учебных учреждений. В Санкт-Петербурге это центры детско-юношеский технического творчества, гимназии, киношколы при вузах. Обучение связано в основном с техническими вопросами: монтаж, звук, сценография, ракурсы камеры, музыка, анализ устройств, используемых в кинематографии и т. д. Тем не менее, кинематограф, который всегда был особенно привлекательным для молодежи, является важной основой и ресурсом для обсуждения важных жизненных тем и социальных проблем. Молодые люди должны понимать язык кино, его эстетику, знать историю мирового и отечественного кинематографа. Сегодня в цифровую эпоху необходимо более планомерно и системно использовать образовательный потенциал кинематографа.

ЛИТЕРАТУРА

1. Stiegler B. The Time of Cinema – On the ‘New World’ and Cultural Exception. Tekhnema: Journal of Philosophy and Technology. 1998. Issue 4. P. 62–114.
2. Texter efter 1970. Konst och film Del 2 (‘Art and Film Part 2’) / Lundemo T. (ed.). Stockholm: Raster, 2004.
3. Медийная и информационная грамотность: программа обучения педагогов / К. Уилсон [и др.]; науч. ред. Н. И. Гендина, С. Г. Корконосенко; пер. Е. Малявская; Ин-т ЮНЕСКО по информационным технологиям в образовании. Париж: ИИТО ЮНЕСКО, 2012. [Электронный ресурс] URL: <http://iite.unesco.org/pics/publications/ru/files/3214706.pdf> (дата обращения: 21.09.2019).

4. *Mats Jönsson*. Insights of Hindsight On past and present uses of film for future media and information literacy. Understanding Media and Information Literacy (MIL) in the Digital Age A Question of Democracy. Published 2019 by the UNESCO Chair on Freedom of Expression, Media Development and Global Policy at University of Gothenburg in collaboration with Region Vstra Götaland and the Swedish National Commission for UNESCO [Электронный ресурс] URL: https://jmg.gu.se/digitalAssets/1742/1742676_understanding-media-pdf-original.pdf (дата обращения: 30.09.2019).
5. *Osofsky Justin*. Information About Trending Topics. May 12, 2016 [Электронный ресурс] URL: <https://newsroom.fb.com/news/2016/05/information-about-trending-topics/> (дата обращения: 15.09.2019).
6. *Dewey Caitlin*. What we really see when Facebook Trending picks stories for us. The Washington Post 20.05.2016 [Электронный ресурс] URL: <https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2016/05/20/what-we-really-see-when-facebook-trending-picks-stories-for-us/> (дата обращения: 15.09.2019).
7. *Palfrey John, Gasser Urs*. Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives. ReadHowYouWant.com, 2011. 576 p.
8. *Wang C*. Youth Participation in Photovoice as a Strategy for Community Change. Journal of Community Practice. 2010. 14:1. P. 147–161.
9. *Christina Preisler Schedin*. Film Literacy: Lifelong Learning. Understanding Media and Information Literacy (MIL) in the Digital Age A Question of Democracy. Published 2019 by the UNESCO Chair on Freedom of Expression, Media Development and Global Policy at University of Gothenburg in collaboration with Region Västra Götaland and the Swedish National Commission for UNESCO [Электронный ресурс] URL: https://jmg.gu.se/digitalAssets/1742/1742676_understanding-media-pdf-original.pdf/ (дата обращения: 15.09.2019).
10. United Nations Official Website. Universal Declaration of Human Rights. 'Home page' [Электронный ресурс] URL: <http://www.un.org/en/universal-declaration-human-rights/> (дата обращения: 15.09.2019).

REFERENCES

1. *Stiegler B*. The Time of Cinema – On the 'New World' and Cultural Exception. Tekhnema: Journal of Philosophy and Technology. 1998, Issue 4. P. 62–114.

2. *Texter efter 1970. Konst och film Del 2 ('Art and Film Part 2')* / Lundemo T. (ed.). Stockholm: Raster, 2004.
3. Medijnaya i informacionnaya gramotnost': programma obucheniya pedagogov / K. Uilson [i dr.]; nauch. red. N. I. Gendina, S. G. Korkonosenko; per. E. Malyavskaya; In-t YuNESKO po informacionny'm texnologiyam v obrazovanii. Parizh: IITO YuNESKO, 2012. [E`lektronny`j resurs] URL: <http://iite.unesco.org/pics/publications/ru/files/3214706.pdf> (data obrashheniya: 21.09.2019).
4. *Mats Jönsson. Insights of Hindsight On past and present uses of film for future media and information literacy. Understanding Media and Information Literacy (MIL) in the Digital Age A Question of Democracy.* Published 2019 by the UNESCO Chair on Freedom of Expression, Media Development and Global Policy at University of Gothenburg in collaboration with Region Västra Götaland and the Swedish National Commission for UNESCO [E`lektronny`j resurs] URL: https://jmg.gu.se/digitalAssets/1742/1742676_understanding-media-pdf-original.pdf (data obrashheniya: 30.09.2019).
5. *Osofsky Justin.* Information About Trending Topics. May 12, 2016 [E`lektronny`j resurs] URL: <https://newsroom.fb.com/news/2016/05/information-about-trending-topics/> (data obrashheniya: 15.09.2019).
6. *Dewey Caitlin.* What we really see when Facebook Trending picks stories for us. The Washington Post 20.05.2016 [E`lektronny`j resurs] URL: <https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2016/05/20/what-we-really-see-when-facebook-trending-picks-stories-for-us/> (data obrashheniya: 15.09.2019).
7. *Palfrey John, Gasser Urs.* Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives. ReadHowYouWant.com, 2011. 576 p.
8. *Wang C.* Youth Participation in Photovoice as a Strategy for Community Change. *Journal of Community Practice.* 2010. 14:1. P. 147–161.
9. *Christina Preisler Schedin.* Film Literacy: Lifelong Learning. Understanding Media and Information Literacy (MIL) in the Digital Age A Question of Democracy. Published 2019 by the UNESCO Chair on Freedom of Expression, Media Development and Global Policy at University of Gothenburg in collaboration with Region Västra Götaland and the Swedish National Commission for UNESCO [E`lektronny`j resurs] URL: https://jmg.gu.se/digitalAssets/1742/1742676_understanding-media-pdf-original.pdf/ (data obrashheniya: 15.09.2019).

10. United Nations Official Website. Universal Declaration of Human Rights. 'Home page' [E`lektronny`j resurs] URL: <http://www.un.org/en/universal-declaration-human-rights/> (data obrashheniya: 15.09.2019).

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

Русаков А. Ю. — д-р филос. наук, arkrus@rambler.ru

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Rusakov A. Y. — Dr. Habil; arkrus@rambler.ru