

**Бойко А. Г. Информационно-коммуникационные технологии в музейно-педагогической деятельности: Учеб. пособие. СПб.: РГПУ им. А. И. Герцена; НП-Принт, 2007. 136 с. ISBN 978-5-901751-81-7.**

Название книги А. Бойко представляет собой синтез понятий из таких областей, как образование, цифровые технологии, коммуникация, институциональность и искусство. Использование информационно-коммуникационных технологий обеспечивает разнообразие в арт-экспозициях, формах познавательного процесса, каналах восприятия, группах аудитории, при сохранении баланса между традицией и новацией. Применение интерактивных мультимедийных технологий позволяет запускать работу воображения, а «деятельность воображения <...> – акт познания в его наиболее плодотворной и наиболее рискованной составляющей» [Диди-Юберман, 2008. С. 32]. Книга посвящена возможностям подобных интеракций.

Пособие состоит из четырех глав и семи информативных приложений. Первая глава раскрывает историю появления и развития компьютерных технологий в мировом сообществе. Рассказывается о формировании объединяющих компьютеры сетей, глобальной сети – Интернет, адресов и возможностей, открывающихся перед обществом. Вникая в принципы работы операционной системы компьютера, автор подчеркивает, что смысловое и функциональное значение информационно-коммуникационных технологий приобретает только в эффективном использовании компьютерного потенциала.

Во второй главе рассматриваются вероятные пути взаимодействия электронных технологий и человека или общества в целом. В результате обоюдного влияния формируются как негативные явления, например, «ухудшение способности человека сосредоточенно наблюдать неподвижные объекты <...> – кризис внимания» [С. 25], так и явления, получающие положительную общественную оценку, – активизируется визуальное мышление. Восприятие современного человека заострено на визуальных объектах, в многообразии которых мышление индивида фиксирует образ в специальной «упаковке» – «неформатная информация вызывает раздражение или просто выскальзывает за границы внимания» [С. 26]. Виртуальная реальность, основанная на принципах гиперреальности, создает в обществе симуляционную культуру такой силы, что воздействует на мотивы и выборы индивида и может стать «барьером на пути развития воображения и осуществления собственной воли личности» [С. 29]. Вместе с тем компьютерные технологии и медийность, в частности, позволяют разрабатывать медиаобразование, дистанционное обучение, а также существовать виртуальному университету.

Третья глава знакомит читателей с эволюцией изобразительных материалов, графической техники и, как следствие, с фотографическим искусством, видео-артом, сетевым искусством. Ссылаясь на произведения В. Беньямина, автор рассуждает об ауре произведения искусства, подлинности арт-объекта в культуре и цифровой воспроизводимости. Сосредоточиваясь на признаках явлений эстетизации и технизации, А. Бойко замечает их синтезированное влияние на общество искусства. Во втором параграфе данной главы можно прочесть о других немаловажных тенденциях: влиянии медиа-арта на одушевление компьютерных технологий через искусство и интерактивность как привлечении публики к действию и «обратной связи» под воздействием медийного искусства. Приведенная Алексеем Григорьевичем Бойко история развития Рунета сопро-

вождается обзорным путеводителем по его сайтам, посвященным различным видам искусства, что может быть воспринято как предложение автора учиться на реальных примерах состоявшегося взаимодействия информационно-коммуникационных технологий и мира искусства.

В заключительной, четвертой, главе автор, как опытный гид, ведет читателей по «Виртуальному филиалу Русского музея» и многообразию Интернет-сайтов отечественных и зарубежных музеев искусств. Ссылаясь на ряд документов, А. Бойко приходит к выводу о том, что музей XXI века — это медиатека. Одним из примеров, подтверждающих это заключение, является электронный каталог детских рисунков (наиболее ранние из которых датированы 1906 годом), собранных из разных стран и составленных, с помощью специальной программы, Русским музеем [С. 95]. Автор также убежден в том, что в познании мира искусства необходим баланс информационно-коммуникационных технологий и других форм музейно-педагогической деятельности.

Данное учебное пособие, помимо наличия в конце каждой главы контрольных вопросов и библиографического списка дополнительных источников по рассмотренной теме, отличается множеством примеров — вербальных зарисовок, позволяющих прочувствовать «аккуратно прибранную кровать, над которой на большом экране проецируется вид пульсирующего сердца» [С. 43–44] (акция Б. Виолы «Познание сердца») или двухчасовую прогулку художника *Infant Terrible* в Берлине, который «надел на себя действующий компьютер с клавиатурой, наушники и электронные очки» [С. 51]. Детализированный характер книги превращает ее в подобие справочника, толкующего все встречаемые в ней термины. Все это делает пособие полезным не только для студентов гуманитарных и педагогических вузов, музейных работников и профессионалов, связанных с миром искусства, но и любителей арт-объектов, следящих за современными событиями в культуре. На обложке книги помещена фотография ребенка, сидящего перед монитором в учебном классе, что можно расценить как изображение представителя нового поколения посетителя музея. Вероятно, перед изданием стоит задача не только культурного просвещения при восприятии мира искусства, но и заострение внимания на контенте архитектуры цифрового искусства. В соответствии с другой интерпретацией фотография может восприниматься как отражение поиска современным музеем каждого нового IP-адреса, как иного способа взаимодействия с аудиторией, то есть самостоятельного движения к зрителю.

### Список литературы

*Диди-Юберман Ж.* Из книги «Изображения вопреки всему» // Отечественные записки. 2008. № 4. С. 31–42.

---

Татьяна Владимировна Кузьмина  
аспирантка кафедры социальной антропологии и социальной работы,  
Саратовский государственный технический университет  
электронная почта: kuzmina-t@mail.ru

---