

Aziza T. Kurbanova,
Lecturer,
Uzbek State Institute of Arts and Culture

Developing Information and Communicative Competence of Specialists in Art and Culture Sphere

Key words: *information technology, culture, art, new technologies in the creation, relevance, cultural staff, photographer, cinema, animation, competence.*

Annotation: *this work has the goal and objectives to find out the peculiarities of the influence of information technologies on art, to consider the specifics of the interaction of art and science, at the present stage and to characterize the results of the interaction of information technology and art.*

Современная социально-культурная ситуация предъявляет высокие требования к освоению информационно-коммуникативной компетентностей искусство и культурного персонала. необходимость развития профессиональных знаний посредством формирования компетенций, позволяющих создавать в учреждениях культуры социальное пространство, необходимое для реализации творческой деятельности человека. Наиболее выражено данная тенденция проявляется в стремлении современных специалистов к самоактуализации в речевом действии, необходимости изучения теоретических основ общения; формировании умений устанавливать и поддерживать контакты с другими людьми.

Однако в современных условиях практика художественно-творческого процесса в досуговой сфере выявила противоречия между традиционными подходами к определению содержания, форм и методов формирования коммуникативной культуры специалиста социально-культурной сферы и объективными потребностями качественного преобразования этого процесса в соответствии с требованиями компетентностного подхода, а также между существующей-технологической системой социально-культурного менеджмента и необходимостью совершенствования коммуникативных компетенций специалистов в деятельности учреждения культуры. В нашем понимании, специфика развития коммуникативной компетентности руководителей самодеятельных творческих объединений обусловлена применением социально-культурного подхода, предполагающего: знание художественно-творческой сущности и эмоционально - чувственного характера деятельности (художественно-исполнительской, художественно-педагогической, художественно-организаторской); необходимость уметь взаимодействовать и воздействовать на коллектив, поддерживать психологический контакт, вызывая интерес к культуротворческой деятельности; умение устанавливать контакты с отдельными лицами и организациями, быть убедительным и привлекательным в общении со спонсорами, с целью создания условий для творческой самореализации личности (1).

Сегодня компьютеры — не просто вычислительные средства. Они могут предложить нам новые миры или создать иллюзию реальности. Учитывая возрастающие требования к

созданию окружающей нас искусственной материализованной среды средствами архитектуры, необходимость поиска оптимальных, долговременных, безопасных и эстетически выверенных решений, а также серьезных инвестиционных вложений, перспективной представляется разработка имитационных моделей проектируемой архитекторами и дизайнерами среды с интеграцией существующих, исторически значимых объектов. Основой системы коммуникаций в постиндустриальном обществе становятся сетевые структуры, в рамках которых разворачиваются глобальные проекты. По принципу управления сетевые структуры — децентрализованные системы, которые строятся на основе проектно-программного подхода к организации деятельности и формирования партнерских отношений между участниками. Система партнерства позволяет масштабировать глобальные проекты таким образом, что каждый участник выполняет соразмерный ему «фрагмент». Координация осуществляется за счет совместно выработанных приоритетов, целей, концепции (проектной идеологии), задающих общее направление процессам (2).

Исторические вехи в истории современного искусства и технологии широко известны на западе и информацию о них можно легко найти в центрах медиа-искусства, публичных библиотеках, университетах и академиях искусства. В Узбекистане эта важнейшая информация просто отсутствует, что при изучении влияния информационных технологий на искусство провоцируют трудности. Актуальность данной темы очевидна, т.к. и искусство, и наука являются неотъемлемыми и необходимыми сферами в жизни каждого человека. Продолжает существовать проблема получения провинциальной публикой современной, объективной и оперативной информации по изобразительному искусству. Решить эту проблему в ближайшем будущем с помощью традиционных средств информации не представляется возможным. Очевидно, что в течение последних двух десятилетий мы переживаем одно из фундаментальных изменений. Если рассматривать перспективы использования технологий для создания новых форм искусства, то прогресс в компьютерных технологиях предлагает гораздо больше возможностей даже по сравнению с такими революционными событиями, как изобретение фотографии или кино. Интересным аспектом новых перспектив является то, что если в процессе фотографирования трудно прогнозировать многие нюансы самого результата творчества, то при использовании компьютерных технологий существует достаточно большой технологический промежуток, который должен быть преодолен вначале творческого процесса. Это подтверждается тем фактом, что многие люди, способные стать сетевыми художниками, используя в своем творчестве новые технологии, традиционно уклоняются от технического образования и пока еще не достигают того уровня технической компетентности, который необходим для реализации собственного художественного потенциала посредством новых технических возможностей. Очевидно, что определенное количество новых творческих возможностей может быть почерпнуто из этой, стремительно развивающейся, области, но прежде необходимо затратить достаточное количество усилий для образования и поддержки художников, стремящихся освоить новое. Мы надеемся, что полученные художником навыки, должным образом отразятся в творчестве.

Сетевое искусство сегодня уже не ограничивается интерактивными Интернет-проектами, оно выходит в реальность, создавая сети, которые объединяют людей и

создают новые горизонтальные средства коммуникации от человека к человеку, минуя пропагандистскую машину масс-медиа. В этой области искусства «аналог и цифра» переживают наиболее интересные коллизии. Начавшись как сугубо цифровое, сетевое искусство парадоксальным образом эволюционировало в аналоговое, сильно повлияв на такие явления, как акционизм (появился медиа-активизм) и хэппенинг (появился флешмоб). Примечательно то, что искусство никнеймов и виртуалов естественно соединяется с самым радикально аналоговым искусством, существующим только в момент его создания и требующим непосредственного присутствия автора/зрителя/участника (3).

Современная компьютерная техника, следует отметить, в силу объективных ограничений технических возможностей, не позволяет также передать верные представления о визуальных объектах. Порой даже репродукции в старых журналах точнее воспроизводят подлинник, чем самые качественные электронные копии. Произведения изобразительного искусства на экране монитора выглядят более четкими в деталях, яркими по цвету, приобретают не свойственные им в натуре выразительные качества. Нередко это приводит к тому, что человек, воспитанный в новой «экранной» культуре, не может, а часто и не хочет общаться с «живой» живописью, графикой, прикладным искусством (4). При встрече с ними он испытывает даже некоторое разочарование, своего рода культурный шок.

References:

1. *Shifrin AE. The introduction of multimedia technology in the field of culture. Minsk, 2003.*
2. *Carnegie. Moscow, 2008; 279. Kovalev A. On the question of the impossibility of digital art.: EVA, Moscow, 2009; 28.*
3. *Kutalov-Postol K. Get off the "humanitarian mind": Independent gas, 2007. Maistrovich T. Libraries and Museums in the Context of "Personal Institutes of Culture": EVA, Moscow, 2008; 17.*
4. *Sinitsyna O. The problem of finding high-quality electronic resources for art on the Internet: EVA, Moscow, 2009; 78.*