

Vizualiojo meninio ugdymo kaitos tendencijos

Jūratė Paulionytė

Docentė
Socialinių mokslų (edukologijos) daktarė
Vilniaus pedagoginio universiteto
Ugdymo pagrindų katedra
Studentų g. 39, LT-08106 Vilnius
Tel. (8 5) 275 08 25
El. paštas: jupa@vpu.lt

Straipsnio tikslas – išanalizuoti šiuolaikinio vizualiojo meninio ugdymo aprėptis. To siekiant, buvo nagrinėti kai kurie naujų technologijų įtakos aspektai vizualiajam menui ir kūrybiniam procesui. Išanalizuota šiandieninė gebėjimų ugdymo vizualiųjų menų srityje meninės išraiškos specifika ir išryškinti meno pažinimo ir suvokimo ugdymo pokyčių bruožai. Atskleistos vyraujančios vizualiojo meninio ugdymo kaitos tendencijos ir įvertintos galimos vizualiojo meninio ugdymo transformacijų kryptys.

Pagrindiniai žodžiai: vizualusis meninis ugdymas, šiuolaikinės vizualiojo meno technologijos, vizualusis raštingumas, vizualioji kultūra.

Įvadas

Dar visai neseniai buvo galima nubrėžti aiškia takoskyrą tarp technologijų raidos ir meno raidos. Plėtojant technologijas buvo siekiama spręsti tikslųjų mokslų sričiai priskirtinus uždavinius optimizuojant skaičiavimo, modeliavimo ir projektavimo procesus. Meno srities eksperimentams būdavo pasitelkiami rankiniai medžiagų apdirbimo būdai, ir dažnai savaime suprantamu dalyku buvo laikoma, kad žmogaus vaizduotė ir estetiškas jautrumas kuriant yra būtinas ir pakankamas. Galimybė technologijų pasiekimus panaudoti vizualiojoje kūryboje atsirado tada, kai buvo parašytos pernelyg abstrakčios ir su konkrečiu turiniu nesusijusios kompiuterių programos. Žmogaus sukurta virtuali arba menama tikrovė labai greit užvaldė daugelį gyvenimo sri-

čių. Dabartiniai moksleiviai ir studentai didžiąją gyvenimo dalį praleidžia kur nors tarp realybės ir virtualios tikrovės. Vis labiau baiminantis dėl šiuolaikinių technologijų priemonėmis kuriamos vaizdų imperijos agresyvumo, klausiamas, kaip turėtų keistis meninis ugdymas prisitaikdamas prie naujos situacijos. Todėl temos aktualumas yra akivaizdus.

Manoma, kad vaizdų generavimas, kūrimas ir platinimas šiuolaikinėmis priemonėmis su vizualiais menais yra susijęs tiesiogiai, nes, kad rega patiriamą virtualų pasaulį suvoktų ir įvertintų, reikalinga kompetencija, kuri dažnai įvardijama kaip vizualusis raštingumas. Virtualių vaizdų kūrimui, kaip ir vizualiuose menuose, naudojamos tos pačios vizualiosios išraiškos priemonės: grafikos elementai ir kompozicijos prin-

cipai. Todėl, net ir atsiradus naujoms techninėms galimybėms, manoma, kad prasmės kūrimo grafikinėmis priemonėmis srityje meno pedagogai yra labiausiai išprusę. Ir esą būtent todėl vizualusis meninis ugdymas šioje situacijoje galėtų būti labai reikšmingas. Tačiau sparčiai besiplečianti vizualioji kultūra aprėpia ne vien tik techninius ir estetinius vizualiojo meno kūrimo aspektus. Norint sėkmingai interpretuoti šiuolaikinės vizualiosios kultūros konkretybes, būtina atsižvelgti į kontekstą, t. y. į sociokultūrinius, ekonominius, politinius ir kt. aspektus. O tai jau išeina už tradicinio meninio ugdymo ribų. Taigi šiuolaikinės technologijos sukuria prielaidas naujoms meninio ugdymo dimensijoms atsirasti. Ar šios naujos aprėptys atitinka vizualiojo meninio ugdymo tikslus? Ir kokios galimos tokių meninio ugdymo transformacijų kryptys?

Šios ir kitos šiuolaikinio meninio ugdymo problemos mokslinėje literatūroje gvildenamos neseniai ir tik paskutiniu metu truputį plačiau. Dažniausiai analizuojamos dvi temos: praktinės kompiuterių panaudojimo dailės užsiėmimuose problemos ir perspektyvos (Oh J. K., Lim G. C., 1997; 1999; Busby N., Parrot L., Olson M., 2000; Fendrich L., 2000; Kirschenmann J., 2001) ir meninio ugdymo tikslo bei turinio klausimai (Eisner E. W., 1985; Simpson A., 1987; Efland A. D., 1990; Haynes D., Mandel M., Robillard R., 1998; Duncum P., 2000, 2002, 2003; Kamhi M. M., 2003; Smith P. J., 2003; Stankiewicz M. A., 2004; Moore R., 2004; Anderson T., 2004). Mokslinėje spaudoje vykstančios diskusijos šiais klausimais kol kas bendro sutarimo nepasiekė. Tinkamų sprendimų šiuo klausimu paieška tebesitęsia. Šiame straipsnyje, bandant aprėpti įvairius požiūrius ir juos apibendrinti, bus siekiama visapusiškai išanalizuoti problemą ir išryškinti vizualiojo meninio ugdymo kaitos kryptis.

Tyrimo objektas – vizualusis meninis ugdymas. **Tyrimo tikslas** – atskleisti vizualiojo meninio ugdymo kaitos tendencijas akcentuojant naujų technologijų įtaką. Tyrimas atliekamas naudojant analitinį ir komparatyvinių **metodus**.

Tyrimo uždaviniai:

1. Aptarti kai kurias šiuolaikinių technologijų įtakos vizualiajam menui ir kūrybiniam procesui aspektus.
2. Išanalizuoti praktinius vizualiojo meninio ugdymo pokyčių bruožus.
3. Apibendrinti ir įvertinti galimas vizualiojo meninio ugdymo tikslo bei turinio slinktis.

Kai kurie šiuolaikinių technologijų įtakos vizualiajam menui ir kūrybiniam procesui aspektai

1999 m. Vilniaus dailės akademijos leidyklos išleistame „Dailės žodyne“ teigiama, jog „vizualieji menai – tai regėjimu suvokiamos XX a. II pus. meno šakos ir rūšys“ (p. 453). Vizualiesiems menams yra priskiriamos „tradicinės vaizduojamosios dailės šakos <...>, avangardinės dailės rūšys <...> bei naujomis techninėmis priemonėmis grįstos meno rūšys (*meninė fotografija, vaizdo menas, kompiuterinis menas*)“ (ten pat, p. 453). Taigi pagal apibrėžimą vizualiesiems menams turėtų būti priskiriamas ir šiuolaikinių technologijų priemonėmis kuriamas ir tik jų dėka egzistuojantis menas.

Paprastai šiuolaikinėmis technologijomis yra vadinamos priemonės, kurių veikimas grindžiamas skaitmeninių duomenų manipuliacijomis. Tai ne tik galimybė kurti ir perkurti vaizdą kompiuterio ekrane, bet ir su ja susiję kiti vaizdo generavimo ir perdavimo elektroniniu pavidalu būdai, naudojant skaitytuvus, skaitmeninius fotoaparatus, vaizdo kameras ir mobiliuosius telefonus, CD ir DVD įrenginius, įvairias ryšio priemones

ir kt. Sparčiai gausėjančios šiuolaikinės vaizdų kūrimo, saugojimo, išrinkimo ir perdavimo galimybės jau taip išpopuliarėjo, kad baigiantis XX a. net atsirado kita, vadinamoji virtuali, tikrovė. Pažymėtina, kad kompiuterinės grafikos dėka jau yra simuliuojamas ir pats realus pasaulis! Todėl būtina išsiaiškinti, kuo šios naujos technologijos skiriasi nuo ankstesnių amžių atradimų ir kaip šios naujos technologijos veikia vizualiuosius menų bei pačių kūrybos procesus?

Per istorijos raidą kaskart atsirasdavo naujų technologijų, paskatindavusių dailininkus naujai pažvelgti į vizualiosios kūrybos galimybes. Žiedimo ratas, popierius – tai kažkada naujomis technologijomis vadintos ir vizualiesiems menams įtakos turėjusios technologijos. Tradiciškai dizainas buvo apibrėžiamas kaip daiktinės aplinkos projektavimas. Remiantis anksčiau minėtu dailės žodynu, dizainas yra priskiriamas prie plastinių menų. O plastinių menų kūriniai, teigiama, yra „materialūs objektai, egzistuojantys erdvėje, laiko atžvilgiu nekintantys, suvokiami regėjimu, lytėjimu“ (ten pat, p. 329). Tačiau kompiuterinės grafikos kūrėjai žengė pirmąjį žingsnį išsiverždami iš realaus pasaulio. Šiuolaikinis grafinis dizainas, kuriamas kompiuterinėmis programomis, tarsi susiaurino meninių pojūčių erdvę, eliminuodamas visus pojūčius, išskyrus regą. Todėl pasaulio vizualumo charakteristikos pasidarė dar svarbesnės, nes virtuali erdvė tapo patiriama išimtinai regėjimu. Tačiau neilgam, nes naujų išradimų dėka, atsiradus galimybei integruoti vaizdą, judesį ir garsą, suteikiamos multimedija galimybės. Taigi skaitmeniniai vaizdai yra virtualioje erdvėje egzistuojantys objektai, galintys kisti laike (gali būti taip sukurti, kad kistų dienomis, valandomis, priklausomai nuo metų laikų ir kt.), be to, rega patiriamas įspūdis gali būti sustiprinamas judesiu ir garsu.

Naujai atsiradusios techninės išraiškos priemonės, palyginus jas su tradicinėmis priemonėmis, turi ir panašumų, ir skirtumų. Pirmiausia paanalizuokime panašumus. Naudojant įvairių gamintojų (pvz., Adobe, Corel, Macromedia, Microsoft ir kt.) kompiuterių programas, ekrane galima manipuliuoti įprastais grafinio dizaino elementais: taškais, linijomis, formomis, spalva ir t. t. Šiuos elementus komponuojant kompiuterio ekrane laikomasi tų pačių kompozicijos dėsnių kaip ir komponuojant popieriaus lape ar drobėje. Įvairios programos turi tradicinių priemonių rinkinius, pvz., įvairaus storio pieštukų, teptukų ir kt. Be to, siūloma nemažai įvairių filtrų, kurie atlikta darbą gali transformuoti, sukurdami akvarelės, aliejinės tapybos ar pastelės įspūdį. Taigi kuriant skaitmeninius vaizdus yra naudojamos tos pačios vizualiosios išraiškos priemonės. Be to, dirbtinai gali būti imituojamos kai kuriomis tradicinėmis techniko- mis sukurtų darbų ypatybės.

Kokie pagrindiniai tradicinėmis priemonėmis kuriamo meno ir naujų šiuolaikinių išraiškos formų skirtumai? Pirmiausia skaitmeniniais vaizdais grįstoje kūryboje labai svarbus tampa *technologinis aspektas*. Kadangi būtina prisitaikyti prie kompiuterio veikimo specifikos, atsiranda viso kūrybinio proceso priverstinis algoritmizavimas. Antra, kompiuterinėmis priemonėmis sukurti kūriniai egzistuoja išimtinai virtualioje erdvėje ir negali būti transponuoti į kokią nors kitą realaus pasaulio simbolių sistemą. Taigi ir kuriama, ir pats kūrybos rezultatas yra *virtualioje erdvėje*. Šiuolaikinės technologijos keičia vizualiojo meno kūrinio sampratą, integruodamos vizualųjį meną, vaizdą, literatūrą, muziką. Hipermedija technologija į visumą suvienijamas vaizdas, judesys, tekstas ir garsas menininkui suteikia daugiau galimybių, tačiau pats kūrybos procesas tampa kompleksiškas, reika-

laujantis iš kūrėjo meistriškesnio visų elementų valdymo. Taigi *integracija* yra trečias svarbus meno kūrinio ir kūrybinio proceso bruožas, pranašaujantis įvairių komunikacijos formų susiliejimą. Ketvirta šiuolaikinių kūrinių ypatybė yra virtualioje erdvėje kaip savaime suprantamas atrodantis *interaktyvumas*, kad jį sukurtų kompiuterinio dizaino specialistai, vis dažniau reikia bendradarbiauti su programuotojais, nes tam naudojami netrivialūs būdai: CGI, ASP, Java skriptai, MySQL ir PHP technologija ir t. t. Juos panaudojant ekrane realizuojami sudėtingi ir dinamiški scenarijai, sukuriantys aktyvaus dalyvavimo išpūdį ir į menamą erdvę įtraukiantys ir kuriantį, ir stebintį, ir žaidžiantį, ir dirbantį, ir tą, kuris mokosi. Kadangi šie kūriniai yra visada (laiko prasme) ir visur (geografinė prasme) prieinami, atrodo lyg jie būtų visur esantys, sudarydami įtrauktumo ir nepakeičiamumo išpūdį.

Vadinasi, šiuolaikinių technologijų įtaka vizualiajam menui ir kūrybos procesui yra milžiniška. Pagrindinės ypatybės, charakterizuojančios kūrybinį procesą ir kūriniją, yra *technologiskumas, virtualumas, integracija ir interaktyvumas*. Apibendrinant galima teigti, kad šiuolaikinės technologijos tarsi tik praplečia techninių išraiškos pasirinkimo aibę, nes jomis naudojantis manipuluojama tais pačiais dizaino elementais ir naudojamosi universaliais kompozicijos principais. Tačiau naujomis priemonėmis kuriamas skaitmeninė tikrovė atveria naujas ir tik šiomis priemonėmis sukuriamas galimybes ne tik darbo ir pramogų pasauliui, bet ir mokymuisi. Todėl svarbu išsiaiškinti, kaip turėtų keistis vizualusis meninis ugdymas.

Praktiniai vizualiojo meninio ugdymo pokyčių bruožai

Bendras kompiuterinis raštingumas sukuria prielaidas dailės praktikoje naudoti kompiuterį.

Remiantis asmenine mokymo kurti, naudojantis „Komenskio Logo“ patirtimi, galima teigti, kad piešimo algoritimizavimą studentams pradžioje būna sunku suvokti. Kadangi programinės priemonės, skirtos grafiniam dizainui kurti, remiasi kitokia logika nei tradicinės priemonės, todėl nemažai laiko neišvengiamai tenka skirti technikai, nes studentai tiesiogiai susiduria su *kūrybos proceso technologiskumu*. Tai patvirtina ir N. Busby, L. Parrot, M. Olson (2000) apklausos rezultatai. Šiuolaikiniais ir tradiciniais būdais mokėsi piešti buvo apklausti, kaip jiems sekėsi dirbti ir kaip jie vertina kompiuterio panaudojimą dailės praktikoje. Net 81 proc. tradicinius būdus kūrybai naudojusiu studentų nesutiko su teiginiu, kad kurti, naudojant kompiuterį, yra nesunku, o 69 proc. šiuolaikinės technologijas mokymuisi naudojusiu studentų atsakė, kad buvo nesunku, bet mokytojo pagalba būtina. Vadinasi, naujos kūrybos priemonės (kompiuterio) atsiradimas mokymosi kurti kelio nesutrumpino, o mokytojas, mokantis naudotis šiuolaikinėmis techninėmis išraiškos priemonėmis, vis dar yra reikalingas.

Kadangi kuriant galima naudotis ne tik kompiuterio galimybėmis, bet ir interneto šaltiniais, kyla pavojus suabsoliutinti automatizmą ir kurti elementarius darbus kopijuojant. Skaitmeninių vaizdų virtualumas tarsi nuasmenina kūrinį ir sukuria iliuziją, kad keliais klavišų paspaudimais ekrane sukurtas vaizdas jau yra koks nors didelis pasiekimas. Svarbu, kad darbai kompiuterio ekrane būtų kuriami, o ne pritaikius filtrus atsitiktinai transformuojami ir tik akiai perrinkinėjamos įvairios galimybės. Pasak A. Puankare (1981), kūrybingumo talentas turi labai svarbų elementą – tai intuicija pasirinkti geriausią sprendimą iš karto, neperrinkti. Todėl galima teigti, kad pagrindinė priemonė mokykloje ir toliau yra mokytojas, o ne kompiuteris, nes esteti-

nių sprendimų darymas yra susijęs su asmens estetiniu jautrumu. Taigi *estetinių jausmų ugdymas* tebėra labai svarbus.

Kaip anksčiau minėta, vaizdo, judesio, teksto ir garso integracija pateikia kūrėjui daug galimybių, tačiau šių skirtingos prigimties elementų jungimas į visumą iš kuriančiojo reikalauja įgudimo. Kadangi tokios patirties kitokiu būdu įgyti neįmanoma, todėl *įvairių menų sintezės galimybių* panaudojimas šiuolaikiniam meniniam ugdymui yra ypač reikšmingas.

Kyla natūralus klausimas, ar atsiradus tokioms galingoms kompiuterinėms vaizdo kūrimo priemonėms, mokyklinėse programose vis dar reikalingi tradiciniai dailės raiškos būdai, pvz., piešimas, tapyba?

Nors meno vaidmuo individo dvasinio pasaulio tobulinimui neįkainojamas, manoma, kad menas mokykloje gali būti naudingas ir kitiems tikslams (E. W. Eisner, 1985). Tokia nuostata pabrėžiama ir „Lietuvos bendrojo lavinimo mokyklos bendrosiose programose ir išsilavinimo standartuose“, teigiant, kad „meninis ugdymas turi ir savaiminę, ir instrumentinę vertę“ (2003, p. 401). L. Fendrich (2000), vadovaujanti papildomai akademinio piešimo praktikai, pastebi, kad dabartinių jaunuolių, didelę laiko dalį praleidžiančių prie kompiuterio ekrano, ranka labiau panaši į vištos koją nei į lanksčią subtiliai judėti gebančią penkiapirštę plaštaką. Jeigu tradicinių išraiškos priemonių būtų atsisakyta pradžios mokykloje, tai pasekmės būtų dar skaudesnės – smulkieji rankos raumenys taip ir liktų neišlavinti – teigia autorė. Iš tikrųjų piešimas yra daugiau nei estetiinė patirtis. Piešimas – tai būdas tyrinėti realaus pasaulio dėsnius, sužinant, kad akys mus apgaudinėja, ir susimąstant, ką ir kaip mes žinome apie pasaulį.

J. Kirschenmann (2001) taip pat teigia, kad dirbtinai sukurto pasaulio egzistavimas verčia

organizuoti situacijas, kad mokiniai susidurtų su realiu pasauliu ir patys kurtų realybėje. Ėmęsi kurti realybėje, jie popieriaus lape stengiasi išreikšti virtualios tikrovės įspūdžius! Todėl tradiciniai kūrybos būdai yra gera priemonė mokyti išreikšti savo gebą realiame pasaulyje. Be to, tradiciniai ir šiuolaikiniai kūrybos būdai puikiai vieni kitus papildo. Taigi tradicinėmis vadinamos *kūrybingumo, meninio talento ir asmenybės ugdymo* kryptys tebėra svarbios.

Naujos technologijos mokykloje gali būti naudojamos ne vien kūrybinei raiškai atskleisti, bet ir meno pasauliui pažinti bei meno suvokimo gebėjimams ugdyti. *Kultūrinis ir istorinis kontekstas* suvokiant dailės kūrinių yra ypač svarbūs. Pasutiniu metu galimybių pažinti meno pasaulį yra daugiau: vis daugiau muziejų ir meno galerijų dailės rinkinius pateikia internete. Pavyzdžiui, *Yahoo* paieškos sistema, galite rinktis tokią kategoriją: *Museums, Galleries and Centers*, siūlo 8 370 000 internetinių svetainių (2007-05-11). Nors 1997 m. tokių svetainių, kaip teigia tyrimą atlikę autoriai (J. K. Oh, G. C. Lim), dar buvo tik 253. Ekspozicija internete kinta ne tik kiekybiškai, bet ir kokybiškai. Anksčiau dažnai būdavo apsiribojama vien tik galimybe padidinti pristatomo meno kūrinių dydį iki ekrano dydžio. Dabar vis dažniau peržiūra turi atstumo, krypties ir greičio reguliavimo mechanizmą, taip suteikdama galimybę meno kūrinius apžiūrėti įvairiais rakursais.

Internetu taip pat galima rasti begalę įvairias menines problemas pristatančių ir analizuojančių tekstų. Čia pateiktos informacijos interaktyvus pobūdis suteikia galimybių įsitraukti į diskusijas, pateikti klausimus ir gauti atsakymus. Kadangi naujų technologijų dėka informaciją galima organizuoti ne tik tiesiogiai kaip spausdintą informaciją, bet ir iš tinklo, kai tas pačias informacijos dalis galima pasiekti ne vienu būdu,

o naudojantis daugeliu variantų, todėl internete pateikta medžiaga yra mozaikiška. Tiems, kurie mokosi, labai svarbu išsiugdyti gebėjimus susirasti, įvertinti ir pasirinkti informaciją. Bet tai jau yra bendros informacinių gebėjimų kompetencijos ugdymo klausimas.

1987 m. A. Simpson rašė, kad koncentruojantis į spontaniškumą, saviraišką ir naujoviškumą, susiklostė uždaro mokyklinio meno patirtis, kuri turi neadekvatų arba geriausių atveju paviršutinišką ryšį su visuomenėje egzistuojančia meno tradicija. Demokratiškas interneto pobūdis sukuria prielaidas, kad mokyklinio meno patirtis taptų atviresnė ir skatina atrasti prasmingus ryšius su šiuolaikinio gyvenimo apraiškėmis.

Taigi mokydami kurti ir suprasti meno pasaulį moksleiviai ir studentai neišvengiamai praktiškai susiduria su anksčiau minėtomis naujomis kūrybinio proceso ypatybėmis: technologiskumu, virtualumu, integracija ir interaktyvumu. Todėl išryškėjo *technologinio* ugdymo būtinybė, nepamirštant ir asmens *estetinio jautrumo* lavinimo. Būtinai *menų sintezės galimybių panaudojimas*, nes per vizualųjį meninį ugdymą šitaip įgyjama patirtis yra unikali. Tradicinėmis vadinamos *kūrybingumo, meninio talento* ir *asmenybės ugdymo* kryptys tebėra labai svarbios. Be to, tradiciniai ir šiuolaikiniai kūrybos būdai puikiai vieni kitus papildo. Naudojantis internetu pažinti kultūrinį ir istorinį dailės kūrinio kontekstą mokyklose, atrodytų, galimybių taip pat pakanka, tačiau vis dažniau raginama plėsti pačią meninio ugdymo sampratą. Kodėl?

Vizualiojo meninio ugdymo sampratos kaita

Siūlymai išplėsti meninio ugdymo sampratą dažnai argumentuojami būtinumu atsižvelgti į dirbtinai sukurtą vaizdų pasaulio įtaką jaunimui.

Tai kvietimas konstruktyviai kritikuoti komerciniais tikslais sukurtus vaizdus ir taip geriau suprasti save ir bendruomenę. Jei meninis ugdymas nori būti perspektyvus ateities siekiui, tai jis turi remtis tais vaizdais, kurie šiandieniniame pasaulyje yra ypač paplitę, teigia P. Duncum (2002).

Remdamasis meninio ugdymo istorijos studijomis, A. D. Efland (1990) teigia, kad menai nėra autonomiška veiklos sritis, kuri nepriklauso nuo socialinio konteksto. M. A. Stankiewicz (2004) nuomone, mūsų moksleiviams ir studentams jau nepakanka vien tik piešimo ir tapybos, vien technikos ar formalios dailės kūrinio analizės. Būtina mokyti vizualiojo raštingumo pagrindų, kurių dėka jie suprastų tą vizualiąją kultūrą, kurioje nuolat gyvena. Vaizdai jau nėra vien tik estetiniai objektai, bet turi būti perskaitomi kaip kultūriniai pasakojimai, pabrėžia meno pedagogė ir atkreipia dėmesį, jog būtina keisti ir žemesniųjų klasių meninį ugdymą, kuris remiasi saviraiška ir moksleivių asmenine patirtimi, papildant jį vizualiosios tikrovės vaizdais.

Manoma, kad meniniam ugdymui turėtų būti priimtini ir moraliniai išpareigojimai, nes demokratinėje visuomenėje kiekvienas turėtų suvokti moralinę meno funkciją (M. A. Stankiewicz, 2003). Vizualiojo meninio ugdymo tikslas turėtų būti: išugdyti tokią bendruomenę, kurioje žmonės komunikuotų vizualiomis priemonėmis, interpretuotų vaizdų prasmes, mąstytų, užduotų esminius klausimus ir priimtų moralinius sprendimus. Meninį ugdymą siūloma (P. Duncum, 2000, 2002, 2003) transformuoti, susiejant jį tiek su jaunimu, tiek su socialinėmis problemomis. Mokslininkas siūlo: 1) išplėsti studijuotinių simbolinių ir komunikacinių vaizdų sąrašą; 2) sutelkti dėmesį į tai, kaip mes priskiriame prasmę tiems vaizdams; 3) tuos vaizdus analizuoti atsižvelgiant į socialinį kontekstą. Tei-

giama, kad tradicinio meninio ugdymo kūrybinumas, įgimtas meninis talentas ir estetinių patirčių akcentavimas turi keistis: turi būti atskleisti vizualiosios kultūros studijomis.

Orientuojantis į vizualiosios kultūros studijas, dėmesys dažnai sutelkiamas ne į individo saviraišką, bet į grupės tapatybę ir biologinį bei kultūrinį determinizmą, nieko nesakant apie tai, kad asmeniniai pasirinkimai gali nukrypti nuo grupinio identiškumo ir dar mažiau kalbėti apie tai, ką menas gali duoti asmens tapatybės kūrimuisi (M. M. Kamhi, 2003).

Atsisakant tradicinių meninio ugdymo tikslų, iškyla daug pavojų. Profesionalūs reklamos specialistai nepaliaujamai kuria įtaigius vaizdus, kurių pagrindinis tikslas yra komunikacija. Perduodama žinia tampa svarbiausia. O kad būtų įtikinamiau, pasitelkiamas daugiasluoksnis kontekstas. Todėl skaitmeninių technologijų sukurti vaizdai vis mažiau turi ką nors bendra su estetiką, teigia T. Anderson (2004). Jeigu vizualiosios kultūros studijoms pavyzdžiai bus parenkami ne dėl jų estetiškos vertės, o dėl juose užkoduotų užslėptų sociopolitinių žinių, vertingus meno kūrinis rizikuojama pakeisti trivialiais populiaraus meno pavyzdžiais (M. M. Kamhi, 2003). P. Smith (2003) nuomone, per didelė orientacija į populiaraus meno objektus ir vaizdus yra antiestetinė, bukinanti, sukelianti įspūdį, kad nieko nėra unikalios. Vizualūs raštingumas galėtų būti įtrauktas į mokyklines programas, bet jis neturėtų būti painiojamas su meniniu ugdymu. Be to, dailės mokytojai nėra geriausi vizualiosios kultūros žinovai, teigia M. M. Kamhi (2003).

T. Anderson (2004) manymu, vienas svarbiausių uždavinių kuriant meną komunikacijai, yra formos ir prasmės tikro esminio vidinio ryšio atradimas. Meno kūriniai gali būti kuriami ir komunikacijai, integruojant kompozicinį ir tu-

rinio elementus. Kadangi kūryba yra bandymas išreikšti ką nors prasminga, kas iki šiol neegzistavo, tai, pasak T. Anderson, mokytojas turi skatinti moksleivius pamatyti, pajusti, atsiminti daugiau ir jų pačių vizualius išpūdžius paversti idėjomis. H. Gardner (1990) nuomone, ir įkvepianti idėja, ir specifinis dalykinis meistriškumas – abu kūrybiniame procese yra svarbūs.

R. Moore (2004) siūlo iš dviejų kraštutinių – kai visas dėmesys sutelkiamas vien tik į vizualiosios kultūros studijas ar kai visas dėmesys skiriamas vien tik tradiciškai vertinamiems elementams – ieškoti kompromiso. Jis ragina dailės praktikoje skirti laiko ir šiuolaikinio meno apraiškoms, bet proporcingai tiek, kiek tai trunka per istorijos raidą. Žinant, kad mokymo planuose meniniam ugdymui skiriama mažai valandų, tos kelios valandos nieko nelemtų.

Kai kurie mokslininkai (D. Haynes, M. Mandel R. Robillard, 1998) teigia, kad idėjas būtina atskirti nuo technologijų ir siūlo kelti esminius epistemologinius, ontologinius ir aksiologinius klausimus, nes tik taip susikurtų prielaidos giliau suvokti šiuolaikinę vizualiąją patirtį. Tada meninis ugdymas galėtų sustiprinti studentų gebėjimą išreikšti savo unikalią įžvalgą ir idėjas. Jis galėtų padėti atrasti save ir savo kultūrą bei sukurti priešpriešą komercinei vizualiai kultūrai. Toks į socialinę rekonstrukciją orientuotas pasiūlymas iš tiesų vertas dėmesio, bet ar vien tik vizualiojo meninio ugdymo pakeitimas mokymosi įstaigose gali ką pakeisti iš esmės?

Apibendrinant galima teigti, jog meninis ugdymas iš tikrųjų neturėtų likti nuošalyje, bet, atrodo, kad pakeisti vien tik meninį ugdymą nepakanka. Galbūt visą ugdymą reikėtų orientuoti į bendrųjų kompetencijų ugdymą ir įvertinti, kaip prie bendrųjų kompetencijų ugdymo galėtų prisidėti ir kiti dalykai. Šalia kitų dalykų ir vizualusis meninis ugdymas galėtų būti vertingas.

Išvados

1. Šiuolaikinių technologijų įtaka vizualiajam menui ir kūrybos procesui yra milžiniška. Pagrindinės ypatybės, charakterizuojančios kūrybinį procesą ir kūriniją, yra *technologiskumas, virtualumas, integracija ir interaktyvumas*. Šiuolaikinėmis technologijų priemonėmis kuriama skaitmeninė tikrovė atveria naujas ir tik šiomis priemonėmis sukuriamas galimybes ne tik darbo ir pramogų pasauliui, bet ir mokymuisi.
2. Kadangi mokydami kurti ir suprasti meno pasaulį moksleiviai ir studentai neišvengiamai susiduria su minėtomis naujomis kūrybinio proceso ypatybėmis, todėl *technologiniai, estetiniai ir menų sintezės aspektai* vizualiajam meniniam ugdymui tampa labai svarbūs. Nors neatsisakoma ir tradicinėmis laikomų *kūrybingumo, meninio talento ir asmenybės ugdymo kryptių*, ypač išsiplėtę ugdymo galimybės *pažinti ir suvokti dailės kūrinių kultūriniame ir istoriniame kontekste*. Akcentuotina, kad dėl technologijos kompleksiskumo ir internetinių šaltinių fragmentiškumo mokytojo vaidmuo iš informacijos tiekėjo keičiasi į konsultanto vaidmenį.
3. Nustatytos dvi vizualiojo meninio ugdymo kaitos tendencijos. *Pirmoji radikali tendencija remiasi nuostata, kad meninį ugdymą būtina pakeisti vizualiosios kultūros studijomis*, nes jaunimas tampa priklausomesnis nuo agresyvios vizualios kultūros. *Antroji konservatyvi tendencija remiasi teiginiu, jog vizualiosios kultūros suabsoliutinimas iškreipia tradicinius vizualiojo meninio ugdymo tikslus, kurie yra nepakeičiami ugdant asmenybę*. Analizė atskleidė, kad radikali kaitos prielaidose glūdi būtinybė atsižvelgti į sociokultūrinius, politinius, ekonominius ir kt. visuomenės gyvenimo aspektus, todėl abejotina, ar vien tik meninis ugdymas galėtų atremti šią naujų šiuolaikinių priemonių sukurtą veržimąsi į jaunimo gyvenimus. Gal reikalingi esmingesni sprendimai, adaptuojantys visą ugdymo sistemą atsiradusiomis naujomis sąlygomis? Vienas iš sprendimų galėtų būti bendresnės (pvz., technologinės, vizualiosios, socialinės, informacinės ir kt.) kompetencijos ugdymas, kur kiekvienas dalykas galėtų būti savitai naudingas.

LITERATŪRA

Anderson T. Why and How We Make Art, with Implications for Art Education // Arts Education Policy Review, May/June 2004, Vol. 105, Issue 5. <<http://search.epnet.com>>

Busby N., Parrot L., Olson M. Use of Computers as a Tool in Fine Art // International Journal of Art & Design Education, May 2000, Vol. 19, Issue 2. <<http://search.epnet.com>>

Dailės žodynas. Vilnius: VDA leidykla, 1999.

Duncum P. How Art Education Can Contribute to the Globalization of Culture // International Journal of Art & Design Education, May 2000, Vol. 19, Issue 2. <<http://search.epnet.com>>

Duncum P. The Theories and Practices of Visual Culture in Art Education // Arts Education Policy Review, Nov / Dec 2003, Vol. 105, Issue 2. <<http://search.epnet.com>>

Duncum P. Visual Culture Art Education: Why, What and How // International Journal of Art & Design Education, Feb. 2002, Vol. 21, Issue 1. <<http://search.epnet.com>>

Efland A. D. A History of Art Education: Intellectual and Social Currents in Teaching the Visual Arts. Teachers College, Columbia University: New York and London, 1990.

Eisner E.W. The Educational Imagination: on the

Design and Evaluation of School Programs. Macmillan Publishing Company, New York, 1985.

Fendrich L. The Importance of Perceptual Drawing in the Age of the Keyboard // Chronicle of Higher Education, 11/17/2000, Vol. 47, Issue 12. <<http://search.epnet.com>>

Gardner H. Art education and human development. The Getty Center for Education in the Arts, 1990.

Haynes D., Mandel M., Robillard R. Curriculum Revolution: The Infusion and Diffusion of New Media // Leonardo, 1998, Vol. 31, Issue 3. <<http://search.epnet.com>>

Kamhi M. M. Where's the Art in Today's Art Education? // Arts Education Policy Review, Mar. / Apr. 2003, Vol. 104, Issue 4. <<http://search.epnet.com>>

Kirschenmann J. The Electronic Prometheus and its Consequences for Art Education // International Journal of Art & Design Education, Feb. 2001, Vol. 20, Issue 1. <<http://search.epnet.com>>

Lietuvos bendrojo lavinimo mokyklos bendrosios programos ir išsilavinimo standartai. Priešmokyklinis,

pradinis ir pagrindinis ugdymas. Patvirtinta 2003 m. liepos 9 d. Vilnius, 2003.

Moore R. Aesthetic Experience in the Word of Visual Culture // Arts Education Policy Review, Jul. / Aug. 2004, Vol. 105, Issue 6. <<http://search.epnet.com>>

Oh J. K., Lim G. C. Problems and Possibilities of the Experience of Modern Art through the Internet. <http://www.isoc.org/inet97/proceedings/G3/G3_2.HTM>

Simpson A. What is Art Education Doing? // Journal of Art & Design Education, Vol. 6, No. 3, 1987, p. 251–260.

Smith P. J. Visual Culture Studies versus Art Education // Arts Education Policy Review, Mar. / Apr. 2003, Vol. 104, Issue 4. <<http://search.epnet.com>>

Stankiewicz M. A. A Dangerous Business: Visual Culture Theory and Education Policy // Arts Education Policy Review, Jul. / Aug. 2004, Vol. 105, Issue 6. <<http://search.epnet.com>>

Пуанкаре А. Математическое творчество / Хрестоматия по общей психологии: психология мышления. Москва, 1981.

TENDENCIES OF CHANGE IN VISUAL ART EDUCATION

Jūratė Paulionytė

Summary

The purpose of this theoretical study is to explore contemporary directions of visual art education. The theme is analyzed with the purpose to investigate and evaluate peculiarities of visual art education in accordance with new technologies. The work summarizes theories and conceptions in this area.

Some aspects of impact of new technologies on visual art and creative process were analyzed. Digital technologies help students overcome temporal and spatial limitations and expand their domain of activities. Its impact on creative process is great. Key peculiarities characterizing creative process and imagery are technology competence, virtual reality, integration and interactivity. Virtual reality presents new possibilities which can be created only in such a digital way. For young people this virtual space is attractive very much and they are under the impression that digital imagery can't be replaced.

Computer is a new tool for design creations. But visual art education should not be restricted to teaching students how to use all the range of technical devices. What is much more important is to teach them how to handle media aesthetics. Contemporary dimensions of visual art education are not only aesthe-

tics, technology competence, synthesis of different art but also traditional goals of developing creativity, artistic talent and self – identity. Cultural and historical context dimensions of visual art education aren't new but digital space expanded their ranges. Visual art teacher's role in art classes is changing from knowledge provider to adviser and assistant.

Two tendencies are discussed in the article. The first tendency is the belief that visual art education must radically alter its course. Such course correction is believed necessary if the young people are to be prepared to live effectively in a culture that is increasingly reliant on aggressive visual imagery. The second tendency states that studying visual culture is complicated because it goes beyond the goals of developing creativity, artistic talent and aesthetic experience. The analysis revealed that the new fundamental solutions are required in education. Common competencies such as visual, social, communication etc. should be teaching at the schools and universities. Then, every school discipline can contribute its different special content for teaching of competencies.

Keywords: visual art education, contemporary visual art technologies, visual literacy, visual culture.

Įteikta 2007 05 15

Priimta 2007 06 30