

# МИР ОБРАЗОВ И МИР ВООБРАЖЕНИЙ – ОТ ПИКТОГРАММ К КОМПЬЮТЕРНОЙ ИКОНИКЕ

В.В. Александров<sup>1</sup>, В.В. Александрова<sup>2</sup>, А.А. Зайцева<sup>1</sup>

<sup>1</sup>СПИИРАН

<sup>2</sup>РГПУ им. А.И. Герцена

Зрение – фактор не столько физический, сколько ментальный.

Сократ: «Имя «человек» означает, что, тогда как остальные животные не наблюдают того, что видят, не производят сравнений, ничего не сопоставляют, человек, как только увидит что-то, а можно также сказать «уловит очами», тотчас начинает приглядываться и размышлять над тем, что уловил. Поэтому-то он один из всех животных правильно называется «человеком», ведь он как бы очеловечивает то, что видит».

## Введение

Мир воображения это внутреннее видение (сон) нашего разума, компилирующего и интерпретирующего не только окружающий мир, но и себя в нем.

Мир образов в мире воображения – это виртуальная пространственная и временная свертка событий, а глаз – лишь сенсорный биологический инструмент.

Научный уклон нашего образования имеет тенденцию связывать воображаемое с иллюзорным и нереальным. Корни этого явления лежат в Просвещении восемнадцатого столетия и его культе рационализма. С тех пор рационалистический уклон современного образования имел тенденцию придавать правдоподобность только двум царствам опыта, на которых базируются естественные науки: причине и следствию, как чувственному восприятию. В этом свете посредническое царство воображения – фантазмов постепенно отходило на задний план, больше не признаваемое в целом как универсальный способ восприятия и познания. Воображение стало, особенно в конце девятнадцатого века, исключительной прерогативой малого количества эстетов и любителей искусства.

Возрастающий эмпиризм естественных наук принизил воображение до капризов «личностного» внутреннего мира, без надлежащей структуры, основы и действительности. Для него воображение – фантазмы не были ни неопределенными, ни нереальными, ни «чисто субъективными»: напротив, они описывали точный порядок действительности, обладая при этом собственной когерентной структурой. Для всех писателей, поэтов, живописцев и философов была очевидна структурная когерентность воображения, и они восставали против тирании технической и механической причины, которая угрожала воображению как основе всего человеческого опыта.

Чтобы дать возможность восстановить воображение как необходимый инструмент познания и существуют цифровые технологии (компьютерные симуляционные фильмы – тренажеры, виртуальные объекты). А слово воображаемое (imaginary) подменяется на imaginal – creativity, мыслимое, творческое, ментально-виртуальное, образное, от латинского слова imaginalis – образный. И фильм «Аватар» – воплощение этого.

Необходимость расширительной интерпретации понятия этого слова при описании зрительных переживаний связана с тем, что философы признавали реально существующими: ‘alam al-mithal (алам эль-митал) – мир образов, и ‘alam-i-malakut (алам-и-малакут) — мир воображения. Мир мыслимого воображения выступает посредником плавно перетекающих друг в друга интеллекта и чувственного восприятия. По этой схеме, мыслимое воображение – фантазмы – творческий процесс, врожденное дарование действует как необходимый мост между чувствами и интеллектом, мозгом и телом [1].

Сновидения – естественная форма проявления бессознательного при воспроизводстве фантазмов и их осознанной интерпретации (пример в [2]). Алкоголь, наркотики, гипноз и творческий процесс – провоцирующие инструменты порождения фантазмов.

Например, фантазмы в творчестве С.Дали, – воображаемое, мыслимое доходчиво отражает простую истину, цикличность всех событий, и тем самым возможность предсказаний развития цивилизаций (рис.1). Свеча символизирует прогресс, потенцию. Спираль – развитие и рост качества цивилизаций. Развитие цивилизаций рассеивает мифологический туман фантазмов древних (язычества) в инвариантно воспринимаемую форму знаний о свойствах окружающей среды, воплощая воображаемое в реальность. Язык и текст – одна из форм таких отображений (их роль Судьи в судьбе цивилизаций) – не всем дана.

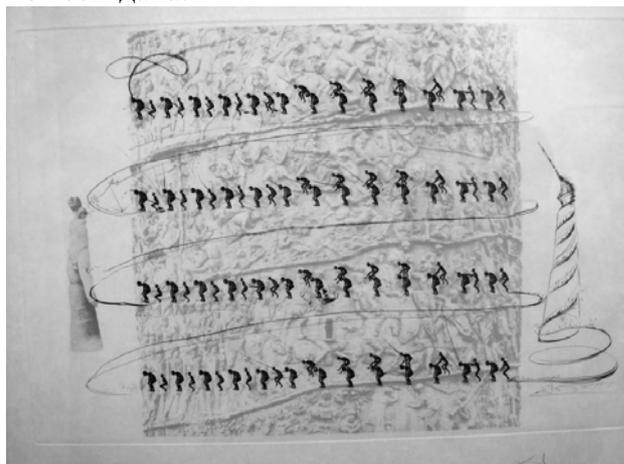


Рисунок 1

### **Зрительный образ vs язык**

Плоскость – это всегда условность языка зрительного восприятия.

Зрительные образы на рисунках 2 и 3 отождествляют эмпирическую форму коммуникативного общения. Наскальная живопись на рис. 2 позиционируется не как культурологические изыски художников, а как технологический объект (технологическая основа охоты) с одной стороны и язык передачи сведений с другой. Технология и язык зрительного восприятия развивают друг друга.



Рисунок 2 – Наскальная живопись Алтая

Семантические универсалии (Шумеров)	Поздняя клинопись	Древневавилонские	Ассирийские	Онтологическое понятие
				Птица
				Рыба
				

Рисунок 3 – Движение от семантических универсалий к абстрактным понятиям

Уже сейчас иконика, пиктограммы и инфографика отождествляют интернациональный язык компьютерного восприятия. Символьный язык восприятия обладает простой семантико-смысловой интерпретацией. То, что видишь, то и понимаешь.

Но исторический опыт дает яркие примеры, как прогресса, так и тупиковых ветвей развития цивилизации. В качестве примера можно привести инфокоммуникации: ранневавилонской, ассирийской и цивилизации майя, где коммуникативные знаки (иероглифы) были построены как унарные системы, и, достигнув порядка 700-800 знаков, привели к кризису коммуникации и упадку цивилизации.

Мы наблюдаем реализацию такого подхода на сенсорных экранах с символьной прокруткой.

### **Скульптор vs художник**

Эволюция зрительного анализатора [3] приспособливалась плоскость к объемному восприятию (лента Мебиуса, внутренний и внешний угол, разрешающая способность и т.д.). Все пространственные иллюзии подчеркивают необходимость некоего искусственного механизма построения глубины восприятия. Объем и видеоряд мы видим благодаря психофизиологическим свойствам – «спекуляциям» разума. Дидро в «Опыте о человеческом разуме» задавал вопрос: «Может ли слепорожденный, которому возвращено зрение, одним зрением, без осязания, отличить шар от куба?» Иначе говоря, адекватен ли зрительный образ, сформированный без помощи зрения, истинному виду. Объекты и события, существующие в физическом пространстве и во времени, переводятся на язык двумерного и вневременного художественного средства, причем разные аспекты модели транслируются и комбинируются друг с другом так, как это видится художнику» [4]. Для живописной картины характерны многокрасочность и иллюзорное пространство.

Скульптура порождает реальный пространственный – 3D объект «...живопись обращается только к глазам... скульптура существует и для слепых и для зрячих», – говорил Дидро [5].

В 21 веке впервые компьютером непосредственно моделируется 3D-видение, которое не нуждается и не опирается на психофизиологические свойства разума, например 3D-принтер непосредственно воспроизводит, моделирует пространственный объект. Скульптор, как правило, и художник, обратное же более редко.

Картины не копируют зрительно воспринимаемые события, происходящие в физическом пространстве, они находят определённые способы виртуального перевода мира воображений (фантазмы) в зрительные образы на плоскость посредством форм, линий, пятен.

Только благодаря долгим тренировкам зрительный канал превращается в линию связи, по которой мы получаем около 90% сведений, воспринимающихся нашим разумом.

### **Заключение**

На повестке дня компьютерная трансляция фантазмов в тексты или в визуальные ролики. Например, интуитивно воспринимаемое понятие «сумерки», воспроизведенное в ставшем знаковым в фильме «Сумерки», представления ада у Босха и др. Мы обращаем внимание на перспективную форму мышления – мультимедийные технологии научно-образовательного процесса, пока же они повторяют лучшие качества научно-документальных фильмов и не используют всех имеющихся возможностей симуляционных компьютерных технологий. Фильмы-симуляции анализа происшедших катастроф – первый шаг к созданию фильмов-симуляций обучающего процесса.

Чтобы дать возможность восстановить воображение как необходимый инструмент познания и развиваются цифровые технологии: компьютерные симуляционные фильмы – тренажеры, виртуальные объекты, скоростные каналы передачи данных, и наконец, появление бестекстовой формы коммуникационного общения – символьной иконки.

На повестке дня вопрос не как мы видим, а что и зачем мы видим? По Кандинскому есть только одно единственное требование: **наличие внутренней потребности в чем-то.**

### **Литература**

1. Roger Cook. The Tree of Life: Symbol of the Centre (Art & Imagination). 1974. — 128 pp.
2. Тесла Н. Статьи. 2-е изд. – Самара: Издательский дом «Агни», 2008. — 584 с.: ил.
3. Александров В. В. Глаз и визуальное восприятие// Оптич. журн. 1999. Т. 66, №9. — С. 54-63.
4. Арнхейм Р. Новые очерки по психологии искусства / Пер. с англ. – М.: Прометей, 1994. – 352 с.
5. Ермонская В.В. Основы понимания скульптуры – Москва: «Искусство», 1964.