

© 2012 г. О.В. Солодовникова

УДК 101

КРАТКОСРОЧНЫЙ ПРОЕКТ В СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЕ

Современный этап развития человечества определяют глобализация и динамизация культурных процессов, которые задают необходимость пересмотра существующих ориентиров и ценностей, положенных в основу культуры инструментальным разумом. Изменения в современной культуре приводят к формированию новых культурных ценностей и нового образа человека. При этом изменения, происходящие в культуре, требуют выработки нового мировоззрения, позволяющего воспринимать культурную мобильность, требуют поисков нового содержания привычных дефиниций, раскрывающих антропологическую сущность.

В процессе поисков нового образа человека значительно трансформируется представление о модели человеческой жизни. В рамках постмодернистского подхода к культуре на смену представлению о жизни как о последовательном и целостном пути приходит *стратегия краткосрочного проекта*. Для краткосрочного проекта характерно то, что принимаются правила, ценности, ориентиры, которые по его завершению или в процессе его осуществления могут быть изменены или отброшены, если не соответствуют новым задачам. Приоритетным является не результат, а сам процесс реализации проекта. Он включает принцип неопределенности. («Сад расходящихся тропок» (Борхес), а не «светлый путь»).

Поэтому проекты возникают не линейно, они дробятся, одновременно их может быть множество, причем некоторые в стадии становления, некоторые – развития, а некоторые – завершения. Проектное мышление впитало в себя потребность изменения. Данная потребность, в отличие от модернистского образа мысли, не нацелена на абсолютно новое и не предполагает достижения новой цели. Изменение в этом случае ориентируется на различное, на сдвиги, на движение и на сам процесс, который все время возобновляется.

Говоря о специфике проекта постмодерна, можно привести примеры проектного мышления из различных сфер культуры и образования. В искусстве получила распространение точка зрения, отрицающая приоритет ценностей. Так феномены другой культуры или повседневности не лучше и не хуже друг друга, но могут вызывать интерес. После деконструкции мифа об оригинальном авторе, произошедшей после дискуссий на тему «смерти автора» (Р. Барт), произведение искусства рассматривается как незавершенный или открытый проект, в котором принимают участие (продолжают его) «зрители», при этом снимается оппозиция «автор»/ «зритель/читатель», что приводит к появлению концепции коллективного авторства (*autopoiesis*). Согласно данной концепции, субъекты самоорганизующихся культурных и социальных систем не имеют единого универсального горизонта знания, позволяющего трансформировать смысл. Он формируется в результате свободного выбора культурного материала и выявления критериев данного выбора. В связи с тем, что результат не имеет такого значения, как процесс, создание произведений искусства становится открытым для возможных участников. Для искусства Модерна было характерно создание коллективов, имеющих общую концепцию, цель, имеющих желание, исходя из стремления преодоления современных для них искусства и культуры, найти новую модель культуры (например, дадаизм, поп-арт, перформанс-арт, минималь-арт и др.).

Современные коллективы действуют ситуационно, в смысле локальных интервенций. Проект в искусстве означает не индивидуальный подход, а работу в ансамбле, где каждый участник проекта «синергетически» связан друг с другом и привносит свои точки зрения специализированно, причем перенимаются способы работы, более характерные для создания фильма – *team work*. Данные методы работы возникают в связи с развитием новейших средств коммуникации, новых технологий, в рамках создания глобального коммуникационного пространства. Поэтому существенным условием творчества становится междисциплинарность.

Междисциплинарные краткосрочные проекты в искусстве можно описать с помощью понятия «Crossover», отражающего принципиальную децентрацию и фрагментарность. Данное понятие пришло из педагогики, где оно обозначает игры детей без привязывания к их полу. В процессе «Crossover»а в игры, традиционно считавшиеся только «мальчиковыми»,

например, солдатики или спайдермены, могут играть девочки, а мальчики могут наряжать кукол. При этом дети выходят за свои ролевые рамки, научаются новым качествам, что позволяет им быть в дальнейшей жизни более гибкими, находить иные решения и выходы из ситуации. Дети учатся толерантности через игру, учатся жить в мире изменяющихся ценностей и находить свое место в этом мире.

Таким образом, девиз Crossover`а звучит как «Let us play» (давайте поиграем), при этом коллектив, участвующий в краткосрочном проекте, проводит ироническую игру словами, цитатами, примерами и намекам, происходит смешение жанров и стилей, сам процесс проекта играет важнейшую роль, акцент переносится именно на него.

В экономике проектное мышление определяет новые формы организации работы. На смену разработке определенного направления приходят мобильные группы, решающие конкретную задачу. Работа над проектом мобилизует творческие способности каждого члена данной группы, снимает рамки, характерные для постоянных коллективов. Работа в группе ведется по методу *brain storming*, что предполагает рассмотрение большого количества возможных версий, даже тех, которые на первый взгляд кажутся совершенно бессмысленными. По ходу работы руководство не вмешивается в процесс решения, проектная группа существует как автономный механизм для решения данной задачи. Иногда создаются несколько групп, получающих аналогичные задания с целью получения максимального количества возможных версий решения данной задачи. После проведения работы над проектным заданием, при получении/неполучении результата группа распускается, новая группа формируется на основе иных принципов.

Как мы видим, в сфере экономики сохраняется нацеленность на результат. Но применение данного метода позволяет сохранить мобильность и обрести скорость при необходимости приспособления к социальным, экономическим и другим условиям окружающей среды, для поддержания жизнеспособности и конкурентоспособности организации.

Проектное мышление затрагивает и такую приватную и инертную сферу отношений, как семья – она может рассматриваться как краткосрочный проект (И.С. Кон – «серийная моногамия»). Это означает, что не обязательно создавать семью с целью «они жили долго и счастливо и умерли в один

день», возможен взгляд на семью как на проект, запускаемый для решения определенной задачи: например, проект «дети», проект «карьера», проект «общие интересы». На определенном жизненном этапе, при смене жизненных ориентиров, возможна и смена проектов семьи. Конечно, это отношение не возникло только в культуре постмодерна, данное отношение начало формироваться на протяжении культурного проекта модерна, но сегодня данный подход получил широкое распространение.

Интересные результаты проектное мышление приносит в еще одной традиционной сфере – образовании. В современной ситуации образование переживает реорганизацию, компетентостный подход требует новых методов работы с обучаемыми, позволяющих формировать общекультурные и личностные компетенции, необходимые современному индивиду для того, чтобы быть конкурентноспособным в меняющемся мире.

Новые требования добавляют актуальности таким методам работы как:

- поиск, анализ, структурирование и презентация информации;
- исследовательская работа и участие в студенческих конференциях, семинарах и олимпиадах;
- подготовка и проведение мероприятий силами самих студентов.

При этом именно краткосрочный проект становится лучшей формой организации обучаемых, позволяя создавать коллектив для осуществления конкретной учебной задачи, непосредственно вытекающей из требований реальной жизни, используя все возможные последние новинки ТСО. Краткосрочный проект приучает студента к отсутствию констант, формирует гибкость мышления.

Рассмотрев примеры проектного мышления их различных сфер культуры можно перейти к определению новых ценностей, которыми руководствуется современный человек.

Во-первых, ценностями для человека становятся *фрагментарность и дискретность*. Новым правилом игры выступает «принцип неопределенности, преобладающий сегодня во всем и являющийся источником острого интеллектуального, и, без сомнения, духовного наслаждения» [1, с. 59].

Одной из черт, присущих человеку постмодерна, является постоянная готовность к игре и постоянное участие в игре. Культурные ценности такого человека нестабильны, они заменяемы по степени необходимости на данный момент. К

этому провоцирует представление о мире как о лабиринте, моделирующем игровое поле возможностей и поведение человека в этом поле (лабиринт, ризома). Лабиринт предполагает постоянно ддящееся настоящее, в котором сливаются прошлое, настоящее и будущее, современная культура же ориентирована на настоящее, в отличие от линейной направленности культуры модерна: от прошлого к будущему. Событие становится главным, поэтому преодоление настоящего, присущее модерну, теряет свое значение. Событие, играя более важную роль, чем результат, заставляет сосредоточиться на процессе, что интенсифицирует и эстетизирует жизнь, как нечто игровое и театральное. Эстетическое сознание стилизует действительность, превращает происходящее в эстетическое событие, наполняет реальность волшебством, однако приводит к проблеме объединяющих культурных ценностей, поскольку автономия, единичность и дискретность приводят к потере единого культурного пространства. Поэтому важно уметь анализировать и оценивать окружающую действительность, уметь увидеть за театральностью содержательность.

Во-вторых, возвращаясь к проектному мышлению, можно отметить, что оно приводит к возрастанию роли культурной ценности *легкости и гибкости* [2]. Это выражается в мобильности проектного мышления и открытости многообразию мира современной культуры и многовариантности ее развития.

Преыдущая культурная концепция рассматривала легкость как дефект, как недостаток серьезного и глубины. Инструментальный разум модернистского подхода к культуре, опираясь на принцип тождества, на противопоставление бытия и становления, не может определить современный мир культуры, так как он мобилен, он то драматичный, то гротескный, грань между гротеском и драматичностью подвижна и легко преодолеаема. Тяжеловесность поступательного развития культуры меняется легкой сменой различных образов.

Можно проиллюстрировать тяжеловесность и легкость мифом о Персее и Медузе Горгоне. Тяжеловесность – это взгляд Медузы, взгляд, который не дает двигаться, приковывает к земле. Преодолеть тяжеловесность может только Персей,двигающийся по воздуху в крылатых сандалиях и наблюдающий за Медузой в зеркальный бронзовый щит. Персей идеально подходит для описания легкости, присущей образу человека и культуры современности: он движется по самому легкому, по облакам и воздуху, он смотрит не напрямую, а на отражение в зеркале. Легкость в движении сочетается с легкостью смены образов.

Легкость в культуре постмодерна просматривается в различных областях культуры. Например, в литературе (легкость по отношению к стилям, вольное обращение с предыдущей историей культуры, с великими мыслителями прошлого, смешение жанров, цитирование, пастиш, ирония, юмор), в науке (ДНК, нейроны, кварки) и, особенно, в информатике (Software). Вторая индустриальная революция произошла на базе информации – железо подчиняется невесомым битам и байтам, машины становятся функциями Software.

Легкость, которая всегда была важным элементом мифологии и сказок (например, летающие сандалии Гермеса, которые помогли Персею справиться с Медузой-Горгоной, чудеса «Тысячи и одной ночи» – летающие ковры, сверхлегкие джинны, летучие корабли в русских сказках), легкость, которая всегда была мечтой человека, становится культурной ценностью, определяющей образ человека в современной культуре, ее «дефектность» и «ирреальность» ушли на второй план, легкость как таковая выступает одной из главных ценностей культуры.

В.Л. Губман предлагает на месте тяжеловесного инструментального разума эпохи модерна развивать герменевтический разум эпохи постмодерна, который должен научиться «интерпретировать историю в ее целостности, не исключаяющей соцветия сосуществующих и сменяющих друг друга культур, каждая из которых приносит дар человечеству» [3, с. 4]. Требование трансформации разума исходит из сложившейся герменевтической ситуации, так как необходима организация равноправного диалога между различными культурами, принимая во внимание собственную ограниченность самого разума. Герменевтический разум, готовый к самым непредсказуемым интерпретациям, более соответствует легкости как новой культурной ценности.

Еще одной ценностью культуры постмодерна, на которую хотелось бы обратить внимание, является гибкость, как открытость многообразию мира современной культуры и многовариантности ее развития.

Гибкость образа существования человека достигается с помощью новых возможностей, появившихся с возникновением новых технологий. Она может осуществляться на различных уровнях:

- Эстетическое улучшение тела. Благодаря фитнес-центрам, гимнастическим залам человек может моделировать свое тело по образцам, которые ему предлагаются. Возможно и оперативное изменение своей внешности. Так, мода на пирсинг и татуировки говорит о

стремлении стилистически моделировать свое тело, подходить к своему внешнему образу гибко.

- Психологическое моделирование. С развитием психоанализа стала возникать потребность в моделировании своей душевной жизни, что достигается, например, с помощью различных курсов медитации.

Гибкость как культурная ценность позволяет существовать в открытом мире, воспринимать иное не как чуждое, а как нечто интересное, достойное восприятия.

Таким образом, проектное мышление и стратегия краткосрочного проекта, в которых приоритетным является процесс реализации, а не результат, позволяют нам отобразить принципы мышления современного человека, удовлетворяют требованиям современного культурного сознания и раскрывают новые тенденции современной культуры. При этом именно рассмотрение проектного мышления позволяет нам пояснить изменения в современной культуре.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Бодрийяр Ж.* Прозрачность зла. М., 2000.
2. *Calvino I.* Sechs Vorschläge für das nächste Jahrtausend. München, Wien, 1991.
3. *Губман В.Л.* Общечеловеческие ценности и эпоха постмодернизма // Культура и ценности. Тверь, 1992.

LITERATURE

1. *Baudrillard J.* La Transparence du Mal. M., 2000.
2. *Calvino I.* Sechs Vorschläge für das nächste Jahrtausend. München, Wien, 1991.
3. *Gubman V.L.* Obcshtchelovetcheskie zennosty i epoha postmodernisma // Kultura i zennosti. Tver, 1992.

Национальный исследовательский

Томский политехнический университет

19 сентября 2012 г.