



Date : 29/07/2008

Библиотеки без границ: на пути к глобальному пониманию. «Не ограничивайте меня!». Пересматривая роль библиотечного работника в век глобальных исследований в области искусства и дизайна.

Хизер Джендрон

Вирджиния Тех., Блэксбург, Вирджиния ,
США (до 10 мая).

Университет Северной Каролины, Чепел Хилл, Северная
Каролина (с 21 мая 2008).

Meeting:

71. Art Libraries

Simultaneous

English-French and French-English only

Interpretation:

WORLD LIBRARY AND INFORMATION CONGRESS: 74TH IFLA GENERAL CONFERENCE AND COUNCIL
10-14 August 2008, Québec, Canada
<http://www.ifla.org/IV/ifla74/index.htm>

Введение

Когда мы определяем сегодняшнее общество как «глобальное», это выглядит, как если бы мы называли себя, или, по крайней мере, старались быть, *единым* обществом. Даже более того – как если бы мы назвали наше общество «всемирным». В «глобальном обществе» границы нарушены, и данное выражение подразумевает взаимодействие и взаимное участие. Будучи одновременно продуктом глобального общества и ответом этой глобальности соответствующих областей, это условие подталкивает художников и дизайнеров к нарушению двух типов границ: физических и методологических. В настоящем докладе мы сфокусируем внимание на границах методологических. В добавление к этому, в высшей степени индивидуальная природа изучения искусства и дизайна признаётся и служит отправной точкой для исследования вопроса: каким образом библиотекари выстраивают свою работу, чтобы она отвечала нуждам современных художников и дизайнеров?

Творческий поиск знания.

Многие художники и дизайнеры заимствуют творческие методы и философию из широкого круга областей и изобретают собственные методы исследования, способствующие их творческой работе. Так, в одном из интервью художница Джейн Мерету рассказывает, как развивается её работа на начальном этапе. Мерету стала участником проекта «Self-Ethnographic», в котором «начала изучать свои корни и родословную, собирая и систематически организуя истории и фотографии своей семьи, делая обзор генеалогии, обрисовывая географию каждой ветви и объединяя всё это в архив»¹. Этнографические методы также используются в промышленном дизайне, где художники создают «быстрые этнографии» - например, краткие описания шоппинга или использования того или иного продукта. Дизайнеры также проводят фотоисследования.

Например, дизайнер может фотографировать салоны автомобилей или снимать, как люди ведут себя в машинах, чтобы собрать данные для разработки нового продукта. Эти методы помогают лучше понять контекст, в котором создаются произведения искусства и дизайна.

Междисциплинарный подход также популярен среди дизайнеров и художников. Афроамериканская художница Кара Уокер описывает свои работы как методологически «хаотичные», но то, что она называет «хаотическим», выглядит просто мультидисциплинарным. Она говорит: «Я читала ... обращая внимание на книги о ранней американской живописи, в том числе портретной ... и о произведениях чёрных художников двадцатого века»². Уокер говорит о годах формирования своего творчества в школе дизайна в Род-Айленде как о времени, когда она должна была «полагаться на себя, чтобы найти материал, связанный с понятием расы и расизма»³. Кажется, её «хаотичный», междисциплинарный творческий метод и помог ей отразить расовые конфликты, став открытием, через которое она смогла «выглянуть наружу» в поисках подходящего материала.

Рекламный дизайнер Симона Паттерсон описывает мультидисциплинарный подход к работе как включающий в себя «конструирование образов с помощью погружения в поп-культуру, просматривание интернет-сайтов, телевизора и кинофильмов»⁴. Паттерсон поясняет, что «ни один метод сам по себе не гарантирует успеха в изучении искусства, основанном на практике. Такой подход не является анти-теоретическим или только бездумным эмпиризмом; это метод гибкий и открытый для нужд художественного производства»⁵. Литературный вкус, который Паттерсон считает таким влиятельным, включает в себя весь спектр подходов, в том числе феминистическую теорию и философию (Дворкин, Деррида, Фуко), визуальную культуру и новейшие исследования в области масс-медиа. Паттерсон готовила свою PhD диссертацию в области художественного творчества в Австралии. Она описывает свою докторскую диссертацию как «созидание произведения искусства скорее по принципу исследования, нежели как художественного произведения, которое являлось бы просто иллюстрацией или дополнением к тексту диссертации»⁶. Докторские программы в области художественного творчества существуют и утверждены в нескольких странах мира, но только сейчас начинают появляться в США. Такие программы подчёркивают ценность работы, основанной на практике, которую описывает Паттерсон. Существование докторских программ в области искусства ставит новые задачи перед работниками библиотек.

Междисциплинарный подход чрезвычайно важен для процесса созревания замысла. В одном курсе промышленного дизайна существует столько вариантов решения задачи, сколько студентов в группе, начиная с усовершенствования моделей женской спортивной одежды и заканчивая средствами для снижения веса у детей; от создания комфортной среды для больных, страдающих слабоумием, до приспособлений, позволяющих повысить эффективность работы бытовой техники. Работа дизайнера часто соединяет знания из области маркетинга и инженерных специальностей и учитывает «человеческий фактор» (эндокринология, спортивная медицина, раннее развитие ребёнка, старение и т. д.). В дополнение к этому, на глобальном рынке сегодня нужны дизайнеры, способные создавать товары для общества, отличного от их собственного. Чтобы лучше понимать иностранного потребителя, совершенствовать продукцию и увеличивать оборот, многие компании считают исследования нужд потребителя ключом к успешному замыслу. Недавно вышедшая статья в электронном журнале по дизайну «Metropolis» рассказывает о проекте группы Size China. Удовлетворяя необходимость Китая в создании более удобных защитных шлемов (для езды на велосипеде, сноубординга и других видов спорта), эта команда создала первую базу данных, содержащую информацию о специфических физиологических характеристиках жителей Азии. Результат – не только более удобное

спортивное снаряжение, но также средства обеспечения здоровья и безопасности – такие, как маски для защиты от птичьего гриппа для покупателей стран Азии⁷.

Именно эта в высшей степени индивидуальная и междисциплинарная природа исследований в области искусства и дизайна предоставляет интересные возможности для работников библиотек. Утверждение, что «потребности в информации у художников слишком разнообразны, чтобы реализовать их в рамках библиотечной работы», выглядит теперь не так убедительно (если вообще когда-нибудь было правдой), так как информационное поле становится всё более единым⁸.

Библиотекарь-исследователь.

Процесс исследования, открытия и дальнейшего изучения очень индивидуален, и рассмотреть его на занятиях в библиотеке – задача сложная. Для библиотекаря участие в нём необыкновенно увлекательно. Искусство и дизайн только выигрывают, если работники библиотеки помогают художникам повысить грамотность и делают это в контексте творческого процесса. Так или иначе, этот уже укоренившийся подход не является чем-то новым или уникальным для библиотечного дела, когда речь идёт об искусстве и дизайне. Теория Sense-Making Бренды Дервин призывает нас ценить индивидуальность всех исследователей; признавать, что обучение построено на базе существующих и уникальных знаний и опыта индивидуумов; понимать, что у каждого исследователя свои перспективы, опыт, история и знания. Эта теория признаёт множество способов активного или пассивного сбора информации и тот факт, что библиотечные исследования редко (если вообще когда-либо) являются частью процесса собирания знаний. Дервин утверждает, что, чем больше сотрудники библиотек стараются организовать свою работу на основе этих идей, тем эффективнее будет наша помощь исследователям.

В статье, написанной Сандрой Кован, автор задаёт художнику вопросы о творческом процессе. Как итог этой беседы, Кован делает вывод, что понятие «поиск информации» упрощает наше представление о творческом процессе и сводит его к проблеме чисто технической⁹. Она называет этот процесс «созидательным, текучим, динамическим и создающим взаимосвязи между явлениями»¹⁰. Она говорит, что художники скорее полагаются на своё творческое понимание, нежели на поиск некой подготовительной информации. Это их состояние «желания знать» или «творческого постижения», а не просто «поиска информации», и предоставляет библиотекарю возможность пересечения привычных границ библиографического метода. Кэрол Култау в своей книге «В поисках значения» представляет результаты своих исследований того, как именно люди пользуются библиотеками. Она называет библиотекарей «посредниками» и подразделяет их роли на пять категорий: «организатор», «искатель», «идентификатор», «консультант», и «исследователь»¹¹. Опираясь на описания, сделанные Култау, я люблю представлять свою роль в этом контексте поиска знания как «исследователя». Мой опыт совместного преподавания курса по исследованиям в области искусства для студентов промышленного дизайна (один семестр) в течение последних трёх лет подтолкнул меня к пересмотру моей функции. Я не ассоциирую себя целиком и полностью с этим понятием «библиотекаря-исследователя» и предлагаю его просто как удобный способ изучать роль библиотекаря в поиске знания как противоположную более традиционному понятию о «поиске информации». В этой роли я не только учу студентов, как находить информацию, но и стараюсь быть консультантом в их собственном процессе обретения знания.

Многообразие мысли.

Когда этот курс только появился, мы просили студентов рассмотреть следующие вопросы: что есть знание? что такое информация? что такое данные?¹² Именно с помощью этого упражнения студенты начали лучше понимать разницу между их собственными идеями и идеями других, а также представлением о «генерировании нового знания». В этом курсе знание определяется как «нечто, что ты знаешь», данные – как то, что находится в библиотеке, а информация – как нечто, что происходит со знанием. Это более целостный взгляд на информационное поле, обсуждаемый в библиотечной практике, и он даёт нам несколько возможностей для посредничества. В первую очередь, говоря о том, как важно различать идеи одного человека и других людей, мы можем обсуждать цитирование, библиографию и этические моменты (такие как плагиат), так присущие дискуссиям о творчестве и замысле.

Вторая возможность для посредничества – в обсуждении Знания, или «того, что мы знаем». В ходе этой дискуссии я пользуюсь случаем представить идею о способности *мыслить широко*, когда речь идёт об исследованиях и источниках, или о том, что мы любим называть «многообразием мысли» или «способностью мыслить открыто». Я привожу цитату из Марсиа Бейтса: люди в целом склонны «недооценивать значение того, чего они не знают, и переоценивать то, что знают»¹³. В результате мы наблюдаем тенденцию прилагать меньше усилий к поиску новой информации. Видя свою задачу слишком узко, студенты зачастую создают концепцию продукта, не отвечающего нуждам потребителей. Они руководствуются ложным представлением о том, что нужно пользователю. Так, многим из них интересно разрабатывать продукцию для людей, больных диабетом, но при этом они не знают различия между инсулиновым шприцом и прибором для определения уровня сахара в крови или определений первого и второго типов диабета. Создатели продукта могут быть глубоко заинтересованы в своем потребителе и заботиться о нём, но обычно чересчур уверены в тех знаниях, которыми уже располагают, упуская из виду важные проблемы и возможности.

Многообразие вопросов.

Чтобы помочь студентам обнаружить эти пробелы в знаниях, предлагается упражнение на генерирование идей (иллюстрация А). Они рисуют специальные карты, которые помогают выделить основные категории потребителя (например, «дети, больные диабетом и их врачи, родители, учителя, etc.»), подходы (изучение потребителя, обзор продукции, статистика, маркетинговое исследование, эргономические исследования и т. д.) и провести связи между ними. Затрагиваются и другие области исследования, такие как экологический и социокультурный аспекты. Оно помогает студентам выстраивать связи между факторами, определяющими ситуацию, и замыслом. Я также работаю со студентами индивидуально, чтобы помочь им выявить пропущенные моменты. Идёт и разработка ещё одного задания – ролевой игры, в которой студенты смогут почувствовать себя в качестве потребителя – это также помогает им выявить свои пробелы. В связи с вопросом «Что нужно знать для разработки продукта, подходящего для данной конкретной ситуации?» у них возникает множество новых вопросов. Основная задача – вовлечь учащихся в дискуссию о том, чего они ещё *не* знают, и что они *должны знать* о предмете. Кроме этого, важная цель – помочь им осознать, что правильное формулирование вопросов (особенно о том, чего они ещё не знают) поможет сделать творческий процесс богаче и осмысленнее и, соответственно, прийти к замыслу, который действительно отвечает ситуации и решает реальные проблемы. Это упражнение дополняется ещё одним заданием, связанным с поиском статей по теме и оформленным как дискуссия о необходимости располагать «многообразием источников».

Многообразие источников.

В нашем представлении о библиотечных ресурсах понятие «информация» рассматривается в более широком смысле слова (то, что определено как «данные» в начале курса). Чтобы подчеркнуть мысль о необходимости иметь доступ к разным источникам, мы говорим об информации и о «данных» как о чём-то, что выходит за рамки только библиотечных ресурсов и может включать источники, создаваемые самими студентами. Примером этого служат интервью, заметки, сделанные в ходе наблюдения, и фоторепортажи. Задача – представить библиотечные ресурсы в контексте более широкого информационного поля. Работая с картами и с вопросами, которые при этом возникают, студенты пересматривают свой замысел. Они делают краткое описание своего проекта и, исходя из него, выделяют ряд ключевых слов и понятий, которые затем используют при поиске данных. Этот первоначальный набор может и не включать в себя повседневный словарь потребителя, т. к. вначале студенты могут иметь ограниченное представление о мире пользователя. Их словарь пополняется по мере более глубокого ознакомления с предметом. Когда список терминов составлен, я рекомендую студентам найти хотя бы три статьи по данной теме, пользуясь при этом тремя базами данных, в которых представлена информация по трём различным дисциплинам (например, ABI/Inform – бизнес; CSA Art & Humanities – дизайн; Medline – медицина) (иллюстрация В). Это требование подчёркивает междисциплинарный характер их исследований. Этот процесс открытия помогает студентам переосмыслить свои вопросы, возникшие вначале, всю концепцию своего замысла, а также лучше сформулировать новые вопросы. Исследуя свои темы, многие из них решают пересмотреть и переделать свои карты перед тем, как продолжить изучение.

Эти два задания – «Карты понятий» и «Многообразие источников» - могли бы быть так же легко использованы в курсе по искусству, особенно в таком, который подразумевает длительную совместную работу над проектами – такими как дипломы и диссертации. Некоторые художники находят полезным делать записки, отражающие творческий процесс. Во время библиотечных учебных сессий, студенты могут обращаться к своим дневникам, помогающим собирать иллюстрации, составлять списки ключевых слов, искать новые идеи.

Заключение.

Когда мы рассматриваем нашу работу как часть поиска знаний в более широком смысле этого слова, появляются новые возможности для взаимодействия с читателями. Индивидуальная и междисциплинарная природа исследований в области искусства и дизайна предоставляет работникам библиотеки возможность лучше оснастить дизайнеров и художников навыками грамотной работы с информацией, которые являются неотъемлемой частью творческого процесса. Тогда как описанные упражнения полезны и для более сложных проектов, понятие о библиотекаре как об исследователе даёт нам ту структуру, в рамках которой библиотечные работники могут принять участие в генерировании новых идей и вопросов, в дополнение к участию в поиске данных. В библиотечном деле мало внимания уделялось исследованию того, как художники и дизайнеры ищут информацию и приобретают знания. В дальнейшем полезным представляется исследовать учебный процесс студентов практических докторских программ по искусству, т. к. это имеет отношение к работе библиотекаря. Также можно изучить работу специалистов в области промышленного дизайна и их потребности, касающиеся поиска знаний.

Сноски

¹ Douglas Fogle, ed. "Looking Back: E-mail Interview Between Julie Mehretu and Olukemi Ilesanmi, April 2003", in *Julie Mehretu: Drawing into Painting* (Minneapolis, Minn.: Walker Art Center, 2003), 11.

² Gwendolyn DuBois Shaw. *Seeing the Unspeakable: the art of Kara Walker* (Durham: Duke University Press, 2004), 13.

³ Ibid.

⁴ Interview with the artist, Simone Patterson. April 8, 2008.

⁵ Ibid.

⁶ Ibid.

⁷ Peter Hall. "Sizing China: The world's first digital database of Asian head and face shapes could help change the way all industrial designers think about ergonomics and fit." *Metropolis* (online) March 19, 2008, <http://www.metropolismag.com/cda/story.php?artid=3195>. Accessed April 29, 2008.

⁸ Susie Cobbledick. "The Information-Seeking Behavior of Artists: Exploratory Interviews", *The Library Quarterly* 66:4 (1996): 365.

⁹ Sandra Cowan. "Informing Visual Poetry: Information Needs and Sources of Artists", *Art Documentation* 23:2, 2004: 18.

¹⁰ Ibid, 19.

¹¹ Carol Kuhlthau. *Seeking Meaning...*

¹² Heather Ball (Gendron) and Mitzi Vernon. "What's in Your Toolbox? Rethinking User-Centered Research", *Eastman IDSA National Education Symposium Proceedings*, 2006: 9-16.

¹³ Marcia Bates. "An Introduction to Metatheories, Theories, and Models" in *Theories of information Behavior* (Medford, NJ: ASIS&T, 2005), 5.

Другие работы для сведения:

Bates, Marcia J. "An Introduction to Metatheories, Theories, and Models" in *Theories of Information Behavior* (Medford, NJ: ASIS&T, 2005), 5.

Dervin, Brenda. *Sense-Making Methodology Reader* (Cresskill, N.J.: Hampton Press, 2003).

Gray, Carole and Julian Malins. *Visualizing Research: A Guide to the Research Process in Art and Design* (Aldershot, Hants, England; Burlington, VT: Ashgate, 2004).