

## РУБРИКА 2.

### КУЛЬТУРОЛОГИЯ

#### ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ КРЕАТИВНЫХ ПРОСТРАНСТВ

*Беспалая Анна Александровна*

*магистрант,*

*Белорусский государственный университет культуры и искусств,  
Республика Беларусь, г. Минск*

Для полного понимания особенностей образовательной составляющей в структуре деятельности креативных пространств, стоит разграничить понятия «креативное» и «арт-пространство», несмотря на условность отличительных признаков.

Приставка «арт» (от англ. «искусство») означает приоритет образного осмысления действительности над другими формами мышления, выражающийся в визуально-созерцательном характере деятельности. Данное обстоятельство может отражаться в превалировании выставочно-экспозиционных мероприятий, ориентированных на восприятие, а не собственное культуротворчество.

Подобная однозначность трактовки, принятой нами, однако не присуща большинству арт-пространств, которые могут совмещать в себе креативное начало и традиционную арендную площадку для организации различных торжеств. Тем не менее, специфика «креативного пространства» (также являющаяся логическим следствием из названия самого образования) состоит в коллективной интеллектуально-творческой работе по созданию креативного продукта либо переосмыслению текущих креативных практик.

Феномен «креативного пространства тесно связан с понятием «ревитализации промышленных зон». Изначально креативные пространства возникали в помещениях заброшенных заводских построек с целью их обновления и дальнейшего использования. Неэксплуатируемые промышленные пространства продолжали свое существование как места творческого взаимодействия представителей искусства. Востребованность креативных пространств непосредственно среди творческих работников была обусловлена низкой стоимостью арендной платы и особой внутренней организацией помещения, пригодного для оборудования в нем мастерской или студии.

В настоящий момент возникновение креативных пространств в городской среде связано не столько с потребностью приспособления заброшенных зон под изменившиеся нужды населения, но и стремлением к развитию творческого потенциала и прироста числа представителей креативного класса.

Креативные пространства обладают несколькими основополагающими характеристиками – свободой самовыражения, плюрализмом форм творчества и нацеленностью на производство креативных решений. Исходя из этого, формируется специфика креативной среды, находящая свое отражение в особенностях проектной деятельности на территории креативных пространств.

Так, форматы деятельности в условиях креативного пространства предполагают интеллектуально-творческую направленность на основе объединения общих потенциалов участников. Данным критериям соответствуют проекты по типу диалоговых площадок с определенной тематической заданностью, разноплановые постановки с привлечением аудитории для написания сценария и дальнейшего воплощения на сцене, интерактивные выставки, где зритель непременно актер действия и др. Из этого вытекает важное свойство арт-проектирования в креативных пространствах – вовлеченность, что также важно для рассмотрения образовательного потенциала подобных образований.

Стоит отметить, что в настоящий момент предназначение креативных пространств состоит в построении продуктивного творческого диалога между различными социальными слоями и профессиональными группами, а не исключительно людьми искусства. В этом отношении наблюдается расширение целевой аудитории от изначально исторически заданной до включительно любого входящего без особых отличительных черт.

Таким образом, цель существования креативных пространств заключается в создании креативных идей путем интенсификаций интеллектуально-творческих усилий человека. Данное идеализированное понимание целевого назначения дает ключ к пониманию образовательного ресурса креативных пространств, в совокупности с рекреационно-развлекательной компонентой.

Одним из методов обучения, наиболее доступных для реализации в условиях креативного пространства, является «геймификация» – внедрение игровых элементов в процесс обучения. Примером может послужить видеоизменение такой формы социально-культурной деятельности образовательной направленности как лекция, методика проведения которой незначительно отличается от места проведения.

Так, лекция предполагает наличие определенной темы выступления, лектора, использование демонстрационных материалов и сопутствующих вопросов со стороны зала. Однако результативность аудиовизуального восприятия без непосредственного погружения индивида в сущность обсуждаемого предмета значительно снижена. Возвращаясь к вышеупомянутому принципу включения – качество усвоения материала несравненно улучшается по мере возрастания доли участия аудитории в ходе программы.

Для лекции оптимальное применение метода геймификации состоит в задействовании проблемно-целевой ориентации. В начале лектор предлагает решить определенную задачу в зависимости от темы выступления, а далее награждает авторов лучших вариантов. К примеру, вопрос по теме «Проблемы устаревания музейного пространства в современном культурном ландшафте» может звучать как «предложите способы обновления и популяризации музеев для роста заинтересованности со стороны населения». Таким образом, будут мобилизованы интеллектуально-творческие усилия всех присутствующих.

Более масштабным выглядит способ разработки определенных правил игры и бальной системы. Лектор может работать в паре с ведущим, который будет организовывать непосредственную коммуникацию с залом и вести программу. Лекция как таковая приблизится по содержанию к квесту или викторине для более доступного понимания материала в соревновательной форме.

Сюжетно-ролевая модель с полным включением индивида в сам контекст тематики выступления также может быть применима при наличии достаточного количества времени для ее освещения.

Подводя итог, стоит сказать, что принципы существования креативных пространств (плюрализм, демократичность, доступность, приоритет самореализации, интерактивность) являются своеобразным ориентиром для видеоизменения общеприменимых образовательных методов. Активное задействование интеллектуально-творческих сил участников в коллективном взаимодействии позволяет полностью включить воспринимающего в процесс обучения, превратив процедуру получения знаний в игру.

Интерактивность, доступность и креативность подачи образуют собой основу образовательной составляющей в деятельности креативных пространств. Возможности образовательных технологий исходят из специфики креативных пространств как мест интеллектуально-творческой кооперации. Такая идейная установка может являться вектором как для создания нового креативного продукта, так и особой формы обучения, свойственной для подобных структур самообразования.