

Стратегия А. Эйнштейна — визуализация, формирование образов и зрительных конструкций как источника «продуктивного интеллекта». Стратегия А. Эйнштейна основана на утверждении Л. да Винчи, которое выражает совершенно явное предпочтение визуальной репрезентативной системы в его мышлении. Как и для Леонардо, для Эйнштейна вербальный язык играл второстепенную роль. Он рассматривает язык как средство для описания открытий, но не для того, чтобы их делать. Эйнштейн крайне редко прибегал к словам или математике при создании теории относительности, а, в первую очередь, использовал визуальные стратегии. По его словам, теория относительности выросла из своего рода юношеской фантазии. Эйнштейн задал себе вопрос: «Как выглядела бы реальность, если бы я сидел верхом на световом луче?». И затем попытался создать четкую картину этого воображаемого путешествия. Эйнштейн утверждал, что всеми своими открытиями обязан именно визуальным стратегиям.

Эйнштейн различает:

- 1) «сенсорные опыты» как информацию об окружающей среде;
- 2) «картины воспоминаний» или впечатления, оставшиеся от полученных сенсорных опытов;
- 3) «образы» (предположительно внутреннего происхождения);
- 4) «чувства» (субъективные реакции на сенсорные опыты, воспоминания и образы).

Эйнштейн считает, что эти четыре категории формируют совокупность опытов, из которых выстраиваются собственные ментальные модели мира.

В стратегии Эйнштейна организация и исследование информации проходят в форме «комбинаторной игры» визуальных образов и телесных ощущений. Аудиально-двигательная (или вербальная) система используется преимущественно для оценки результатов этой «игры» в соответствии с «логическими» правилами соединения элементов, а позднее — для описания полученных через визуально-кинестетическую петлю конструкций [45].

Развитие стратегии нашло свое продолжение в концепциях ментальных (системных) карт. *Аналогии*: карта ума (mind maps) — интеллект карта (Т. Бьюзен); карта сознания (Девид Хокинс); ассоциативное пространство; системный кластер проблемы; цветок Лотоса (Ясуо Мацумура); диаграмма Исикавы (диаграмма «рыбьей кости» (англ. *Fishbone Diagram*) или «причинно-следственная» диаграмма (англ. *Cause and Effect Diagram*), известная также как диаграмма «анализа корневых причин», графический способ исследования и определения наиболее существенных

причинно-следственных взаимосвязей между факторами и последствиями в исследуемой ситуации или проблеме).

Создание системной карты социальной проблемы включает две стадии: генерирующую (создание карты) и исследовательскую (поиск новых интерпретаций и идей).

Какие возможности в социальном контексте предоставляет визуализация и создание системной карты проблемы?

Системное создание карты имеет несколько преимуществ:

- рассказывает определенную многополярную (а не линейную) «историю» социальной проблемы;
- помогает увидеть и зафиксировать общую картину социальной проблемы;
- помогает видеть отношения и связи между главной и дополнительной информацией;
- помогает выявить динамику, процессы изменений, «процессы, дающие результаты», а не «результаты процесса» (Л. да Винчи);
- помогает видеть детали, которые как часть любой системы некоторым образом выражают целое.