

Славных Анна Дмитриевна
преподаватель художественного отделения
МБУ ДО «Детская школа искусств №6»
Россия, Забайкальский край, г. Чита

Интеграция цифровой живописи в художественное образование

Сегодня можно с уверенностью говорить о глобальной цифровизации художественного образования, художественной и выставочной индустрии. Трансформации идут параллельно в методике преподавания художественных дисциплин, в пространстве создания произведений различных художественных практик и демонстрации этих произведений на выставочных площадках, поэтапно и системно взаимодействуя, и планомерно переплетаясь во всех деловых, производственных и социально-культурных формах [6, 7, 8, 12].

Промышленная революция изменила способ работы художников и их работу. Сегодня не обязательно быть привязанным к мастерской, мольберту, кистям, краскам и холстам. Художник может творить, имея под рукой только планшет и ручку [10].

Сегодня мы можем смело говорить о том, что интеграция цифровых образовательных ресурсов в современное художественное образование является вызовом времени. Это откликается в современных учебных программах по ФГОС (Б. М. Неменский) и ФГТ (ДПОП «Компьютерная графика»).

Цифровые компьютерные технологии определили целый ряд существенных изменений в современном изобразительном искусстве, и прежде всего: позволили ему выйти в совершенно новую виртуальную реальность электронного типа; открыли принципиально новые возможности по использованию в процессе создания художественных произведений интерактивного режима; привели к повышению мобильности

изобразительного искусства, которая находит проявление как в расширении экспозиционных возможностей, так и в росте скорости реакции изобразительного искусства на происходящие в мире события. При этом характер этих изменений полностью согласуется с изменениями в рамках информационного общества, обусловленными распространением цифровых компьютерных технологий [3, 5].

История развития цифрового компьютерного искусства начинается с 1960-ых годов и по сегодняшний день. Цифровое искусство прошло этапы разработки первых графических компьютерных интерфейсов, языки графического программирования, специальные графические расширения, специальные компьютерные программы для художников; была реализована первая компьютерная сеть; были заложены основы автоматизированной обработки изображений; обозначились различные области использования цифровых технологий в изобразительном искусстве (графика, живопись, скульптура, виртуальная реальность), а также существенно расширились возможности по синтезу визуальных и аудиальных искусств [1, 12, 14].

В зависимости от способа использования цифровых технологий в процессе создания художественных произведений и основной среды их существования в системе изобразительного искусства можно выделить следующие основные формы:

- традиционную, в рамках которой цифровые технологии не используются;
- псевдоцифровую, в рамках которой произведения создают с помощью традиционных материалов изобразительного искусства, но основной средой существования которых является компьютерная виртуальная среда;
- цифровую, в рамках которой художественные произведения создают с использованием только цифровых технологий;

- гибридные, в рамках которых используются как цифровые, так и традиционные (нецифровые) технологии [2, 4].

Важнейшей образовательной задачей в наши дни является формирование творческих качеств личности - активности, воли, любознательности, воображения, мышления, самоконтроля, от которых в значительной степени зависит будущее молодого человека, уровень его социальной самореализации в условиях формирующегося информационного общества.

В современных условиях есть возможность эффективного решения проблемы творческого развития школьников на предметах художественного цикла, что связано с обращением к цифровым технологиям. В качестве отправной точки их деятельности на этих предметах может стать цифровое искусство (digital art) - творческая деятельность, основанная на использовании информационных технологий, результатом которой являются художественные произведения в цифровой форме [13].

Опора на интегративный подход как методологическую базу позволяет рассматривать проблему интеграции искусства и цифровых технологий с позиции их наиболее эффективного сочетания для достижения целей художественного образования и развития личности учащихся. Освоение программы по цифровой живописи позволит удовлетворить потребности учащихся в изучении цифровых компьютерных технологий и изобразительного искусства.

На сегодняшний день лишь небольшая часть Детских школ искусств в Забайкальском крае реализует программу «Компьютерная графика», и ни одна не реализует (даже в рамках студийной работы) программу «Цифровая живопись». Данная проблема подвигла к созданию модульной программы «Цифровая живопись». Апробация программы проходит на базе художественного отделения МБУ ДО «Детская школа искусств №6» г. Чита.

Программа «Цифровая живопись» может реализовываться как самостоятельная дисциплина студии изобразительного искусства, так и как вариативная часть ДПОП «Живопись». Дисциплина опирается на знания предметов дополнительной предпрофессиональной образовательной программы «Живопись» и общеразвивающей программы «Изобразительное искусство»: «Рисунок», «Живопись», «Композиция станковая», «Композиция прикладная».

Целью освоение дисциплины является раскрытие творческого потенциала учащегося через приобретение в процессе освоения программы художественно-исполнительских и теоретических знаний, умений и навыков в создании цифрового изображения.

Курс представляет собой объединение теоретического лекционного материала с использованием наглядного материала, а также предусмотрено выполнение практических заданий.

Программа состоит из 5 модулей: «Основы цветоведения», «Основы живописи», «Знакомство с цифровой живописью», «Графические программы», «Цифровая живопись, практика». В конце каждого модуля предусмотрен рейтинг – контроль.

Теоретическая часть включает в себя соединение лекционного и наглядного материалов. Обучающиеся познакомятся с интерфейсом и возможностями графических редакторов, основами цветоведения и живописи, и научатся использовать их цифровой живописи.

Практическая часть включает в себя выполнение заданий по освоению графического планшета, инструментов графического редактора, приемов создания цифровой картины. Практическая часть предусматривает выполнение обучающимися заданий с последующим обсуждением на занятиях. В период практических занятий формируется портфолио работ обучающихся, которая будет представлена на итоговом занятии.

Как показывает практика, такое внедрение цифрового искусства в художественное образование меняет представление о возрастной сензитивности к различным ее видам, а также позволяет преодолеть спад интереса к художественному творчеству, характерный для подросткового возраста.

1. В процессе апробации модульной программы «Цифровая живопись» подтверждается гипотеза о том, что условия интеграции цифрового искусства в художественное образование создают эффективную среду для творческого развития подростков (включая развитие интеллектуального мышления, повышение мотивации к творческой деятельности, познавательную мотивацию и др.).

2. Основными показателями повышения уровня творческого развития обучающихся, осуществляемого в процессе реализации образовательной программы, являются рост интереса к содержанию учебной программы; высокий уровень деятельностной мотивации учащихся (инициативность, активное участие в обсуждениях и др.); преодоление социального отчуждения; интеллектуализация мышления (глубина концептуального осмысления полученной информации, ее смысловая интерпретация - метафоричность, структурная сложность проектов, знаково-символическая насыщенность и т.п.); проявления чувств собственной полноценности и собственного достоинства; высокий уровень овладения навыками организации своего самообразования; использование всевозможных форм самостоятельной познавательной деятельности.

Компьютерные технологии позволяют художникам не только перенести в цифровую среду свой авторский стиль, манеру и почерк, но могут стать основой для формирования нового «большого» стиля в искусстве. Эта проблема требует отдельного глубокого исследования [9, 11].

Список литературы

1. Баяковский Ю.М., Галактионов В.А. Современные проблемы компьютерной (машинной) графики. // Робототехника, прогноз, программирование. (Будущее прикладной математики. Избранные лекции). М.: Издательство ЛКИ, 2007. С. 139-167.
2. Беньямин В. Производство искусства в эпоху его технической воспроизводимости // Производство искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе / Под. ред. Ю. А. Здороваго. М.: Медиум, 1996.
3. Бергсон А. Творческая эволюция / пер. с фр. Жуковский, М.: Кучково поле, 2006. 384 с.
4. Галкин Д.В. Техно-художественные гибриды, или Производство искусства в эпоху его компьютерного производства (V.1.0) // Гуманитарная информатика. 2006. Вып. 3. С. 22-38.
5. Гельман М. О цифровом искусстве. // Персональный сайт М.Гельмана. URL: <http://www.guelman.ru/artists/mg/original> (дата обращения: 09.09.2023).
6. Захаров А.В. Массовое общество и культура в России: социально-типологический анализ. // Вопросы философии. 2003. № 9. С. 3-16.
7. Иванченко, Г.В. Принцип необходимого разнообразия в культуре и искусстве. Таганрог: ТРТУ, 1999.
8. Искусство в контексте информационной культуры. Вып. 4. М.: Смысл, 1997. 205 с. (Проблемы информационной культуры).
9. Каган М.С. Художественная деятельность как информационная система. //Искусство кино. 1975. № 12.
10. Колин К. Информационная глобализация общества и гуманитарная революция. // Alma Mater (Вестник высшей школы). 2002. № 8. С. 3-9.
11. Лившиц В.М. Новация в области изобразительного искусства и ее научное объяснение. // [Psychology OnLine. Материалы по психологии] 2005.

URL: <http://www.psychology-online.net/link.php?id=289> (дата обращения: 09.09.2023).

12. Михайлов В.А., Михайлов С.В. Особенности развития информационно-коммуникативной среды современного общества. // Сб. научн. тр. «Актуальные проблемы теории коммуникации». СПб.: Изд-во СПбГПУ, 2004. С. 34-52.

13. Петровская Е. Методология и современное искусство. // Художественный журнал. 2003. № 48 (4).

14. Строзотт Т., Шлехтвег Ш. Нефотореалистичная компьютерная графика: моделирование, рендеринг, анимация. / Пер. с англ. М.: КУДИЦ-ОБРАЗ, 2005. 416 с.