

ЦИФРОВИЗАЦИЯ В ОБУЧЕНИИ АКАДЕМИЧЕСКОЙ ЖИВОПИСИ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ХУДОЖЕСТВЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ

К. А. Пархоменко

Луганская государственная академия культуры и искусств имени Михаила Матусовского, Луганск, Российская Федерация

k84_kocta@mail.ru

Аннотация

В статье рассмотрено такое направление в искусстве, как Digital art, или цифровое искусство. Данное исследование проводилось в Луганской государственной академии культуры и искусств имени Михаила Матусовского на факультете изобразительного и декоративно-прикладного искусства на кафедре станковой живописи. Целью статьи является анализ и сравнительная характеристика традиционной и цифровой форм живописи, а также рассмотрение комбинированного метода, который способствует повышению качества образования. В процессе исследования выделены методы и приёмы, которые применяются на практических занятиях по дисциплинам «Академическая живопись», «Станковая композиция», «Пластическая анатомия» для подготовки студентов по специальности «Станковая живопись». Также в статье определена проблематика и актуальность использования цифровых технологий в изобразительном искусстве и образовательном процессе. Рассматриваются специфические особенности цифровой живописи в сравнении с традиционной. Исследование затрагивает вопросы перемен в системе образования с приходом и распространением компьютерных технологий. Максимальный контакт со зрителем происходит с помощью традиционных произведений. Они настраивают тактильную и физическую связь. Прослежена взаимосвязь и взаимодополнение между цифровой и традиционной формой, исследуются проблемы совмещения традиционных и цифровых технологий. Обосновано, что фундаментом в образовательном процессе и на всех стадиях обучения является академическая живопись. В качестве вывода автор указывает на важность комбинированного подхода в процессе обучения, который позволит студенту стать профессионалом, обладающим современным инструментарием.

Ключевые слова: цифровизация, цифровая живопись, компьютерные технологии, академическая живопись, методы обучения

КӘСІБИ КӨРКЕМДІК БІЛІМ БЕРУДЕГІ АКАДЕМИЯЛЫҚ КЕСКІНДЕМЕНІ ОҚЫТУДАҒЫ ЦИФРЛАНДЫРУ

К.А. Пархоменко

Михаил Матусовский атындағы Луганск мемлекеттік мәдениет және өнер академиясы, Луганск, Ресей Федерациясы

k84_kocta@mail.ru

Аңдатпа

Мақалада өнердегі цифрлық өнер немесе цифрлық өнер сияқты бағыт қарастырылған. Бұл зерттеу Михаил Матусовский атындағы Луганск мемлекеттік мәдениет және өнер академиясында мольберттік кескіндеме кафедрасының бейнелеу және сәндік-қолданбалы өнер факультетінде

жүргізілді. Мақаланың мақсаты - дәстүрлі және цифрлық формаларды талдау және салыстыру. Сонымен қатар, білім сапасын арттыруға ықпал ететін аралас әдісті қарастыру. Зерттеу барысында «Мольберттік кескіндеме» мамандығы бойынша студенттерді дайындау үшін «Академиялық кескіндеме», «Мольберт композициясы», «Пластикалық анатомия» пәндері бойынша тәжірибелік сабақтарда қолданылатын әдістер мен тәсілдер анықталды. Мақалада сонымен қатар бейнелеу өнері мен оқу үдерісінде цифрлық технологияларды қолданудың мәселелері мен өзектілігі айқындалған. Сандық кескіндеменің дәстүрлі кескінмен салыстырғандағы ерекшеліктері қарастырылады. Зерттеуде компьютерлік технологиялардың пайда болуы мен таралуына байланысты білім беру жүйесіндегі өзгерістер мәселелері қозғалады. Көрерменмен максималды байланыс дәстүрлі туындылардың көмегімен жүзеге асады. Олар тактильді және физикалық байланыс орнатады. Цифрлық және дәстүрлі форма арасындағы байланыс пен бірін-бірі толықтыру байқалады. Дәстүрлі және цифрлық технологияларды біріктіру мәселелері зерттеледі. Академиялық кескіндеме оқу үрдісінде және білім берудің барлық кезеңдерінде іргетас болып табылатыны дәлелденген. Қорытындылай келе, автор оқу процесінде студенттің заманауи құралдармен кәсіби маман болуына мүмкіндік беретін біріктірілген тәсілдің маңыздылығын атап көрсетеді.

Түйін сөздер: цифрландыру, цифрлық кескіндеме, компьютерлік технология, академиялық кескіндеме, оқыту әдістемесі

DIGITALIZATION IN TEACHING ACADEMIC PAINTING IN PROFESSIONAL ART EDUCATION

K. A. Parkhomenko

Luhansk State Academy of Culture and Arts named after Mikhail Matusovsky,
Luhansk, Russian Federation

k84_kocta@mail.ru

Abstract

The article considers such a trend in art as Digital art, or digital art. This research was conducted at the Luhansk State Academy of Culture and Arts named after Mikhail Matusovsky at the Faculty of Fine and Applied Arts at the Department of Easel Painting. The purpose of the article is to analyze and compare the characteristics of traditional and digital forms, as well as to consider a combined method that contributes to improving the quality of education. In the course of the research, the methods and techniques that are used in practical classes in the disciplines of "Academic Painting", "Easel composition", "Plastic anatomy" for the preparation of students in the specialty "Easel painting" are highlighted. The article also defines the problems and relevance of the use of digital technologies in the visual arts and the educational process. The specific features of digital painting in comparison with traditional painting are considered. The study addresses the issues of changes in the education system with the advent and spread of computer technology. Maximum contact with the viewer occurs with the help of traditional works. They set up tactile and physical communication. The interrelation and complementarity between digital and traditional forms is traced, the problems of combining traditional and digital technologies are investigated. It is proved that the foundation in the educational process and at all stages of learning is academic painting. As a conclusion, the author points out the importance of a combined approach in the learning process, which will allow the student to become a professional with modern tools.

Key words: digitalization, digital painting, computer technology, academic painting, teaching methods

Введение

Ритм развития событий в мире и в частности в образовательном процессе выдвигает новые требования. Происходит модернизация мировых и региональных систем профессионального обучения. Активную роль на данном этапе развития занимает цифровизация.

Современные технологии позволяют расширить рамки образовательного процесса, придать комбинированный характер и добиться более высоких результатов в профессиональном становлении художников.

На мировой арене закрепляется и постоянно развивается такое направление в искусстве, как Digital art, или цифровое искусство.

Цифровизация предоставляет и раскрывает ряд новых возможностей, прежде всего – это возможность получения доступа к онлайн-библиотекам, разным источникам информации, позволяет проявить мобильность в условиях дистанционного обучения, а также применить в профессиональном практическом обучении. Происходит взаимодействие и объединение всемирного культурного пространства.

Необходимо постепенно или в комбинированных решениях погружать студента в новейшие формы обучения.

Одной из задач в условиях цифровизации выступает способность сформировать определенные практические навыки, которые способны помочь в получении необходимой информации, ее анализу и возможности использования в практической деятельности. Также появляется возможность распространения информации.

Современные цифровые технологии занимают все больше культурного пространства – они применяются в музеях, при проведении виртуальных выставок, в организации художественных конкурсов, фестивалей, пленэров и в концертных залах. Следовательно, искусство становится доступным для многих.

Материалы и методы

Цель статьи - провести сравнительную характеристику традиционной и цифровой формы, раскрыть возможности цифровизации в образовательном процессе, изучить и проанализировать возможности, перспективы и проблемы цифровой живописи.

Постановка проблемы. Развитие современных компьютерных технологий и техник позволяют раскрыть новейшие возможности в области изобразительного искусства и дизайна. Многие исследователи изучали проблему цифровизации, применения цифровых компьютерных технологий и в частности, цифровой живописи в образовательном процессе, но недостаточно прослеживается систематизация и сравнительная характеристика между традиционной формой и цифровой. Поэтому, считаем важным систематизировать накопленный опыт, провести сравнительную характеристику между двумя формами, выделить отрицательные и положительные стороны, определить проблемы влияния компьютерных технологий на реалистичную живопись.

Цифровизация в образовательном процессе является одним из актуальных вопросов современного образования. Создание цифровой живописи раскрывается в совершенно ином мыслительном процессе и создании нового художественного образа.

Современные жизненные условия побуждают внедрять в систему образовательного процесса новые формы и методы, что способствует формированию творческой личности, раскрытию и развитию творческого потенциала. В свою очередь, формирование творческой,

всесторонне развитой личности, наделенной определенными глубокими идеями, является одной из наиболее актуальных задач общества.

Благодаря быстрому развитию компьютерных технологий появился глобальный прорыв и происходит становление новой формы в изобразительном искусстве и это форма – цифровая живопись, которая отображает современное требование времени.

Безусловно, она не сможет заменить академическую живопись, которая является основой при обучении. Без освоения колорита, формы, композиции – цифровая живопись может выглядеть поверхностной, без фундаментальной основы. Образ и эмоции цифровая живопись не может отобразить в полной мере.

Одно из основных отличий цифровой живописи от академической – это тиражирование, расширение возможностей в эскизировании и применение эффектов.

Электронные изображения, которые созданы в виртуальном пространстве при помощи инструментария и приемов, напоминающих техники традиционных форм, раскрывают сущность цифровой живописи [1, с. 12].

Согласимся с мнением, изучив возможности материала при работе в традиционной технике, появляется возможность наиболее точно передать технические особенности его в цифровой форме. Имитация традиционных техник с помощью технологий виртуальной реальности способствует раскрытию «новой» художественной формы.

Рассмотрим еще одно значение цифровой живописи. Одним из основных отличий от других видов компьютерной графики является то, что используются приёмы, идентичные традиционным техникам и материалам, которые достигаются благодаря графическим редакторам [2].

Остановимся еще на одном высказывании. Цифровая живопись раскрывает преимущества процесса создания художественной работы. На любой стадии создания, появляется возможность вносить изменения с помощью графических редакторов [3].

Выделим положительные стороны цифрового искусства, к которым следует отнести – легкость в публикации, управлении и внесении изменений при создании, распространении информации и продукции, возможность нанесения изображения на различный ряд материальных носителей информации, доступность для масс, возможность быстрой замены или корректировки цветового и тонального строя, редактирование размеров и величин, как целых объектов, так и их элементов, создаётся в наиболее кратчайшие сроки, возможность работы по всему миру, использовать минимальные затраты на создание, что является экономически выгодным.

Из положительных особенностей, в первую очередь – наименьшее сопротивление материала и затрат ресурсов: компьютерная графика не требует закупки красок и инструментов, художнику не приходится подготавливать холсты и ждать высыхания слоёв, он не ограничен количеством кистей и пигментов [4, с.127].

В отличие от традиционных методов выражения, наиболее важным преимуществом цифровых моделей является то, что модели, созданные на компьютере, можно наблюдать как трехмерные и с любой желаемой точки [5, с. 73].

Многие графические редакторы, позволяют создавать и просматривать изображение в 3D пространстве. Появляется возможность создания объекта и просмотр его с разных ракурсов, что способствует более качественному пониманию формы и конструкции.

Одной из отрицательных сторон цифровой живописи является то, что при печати качество цвета не соответствует реальному изображению, теряются цветовые и тональные нюансы, которые на мониторе воспринимаются приближенными к авторской работе.

Цифровая живопись является трансформацией современного этапа развития традиционной формы. Ее активное развитие связано с новым глобальным потребительским

рынком. Можно рассмотреть цифровое искусство как двоичный код традиционной формы, с помощью которого происходит визуализация на экране или другом носителе.

Современные компьютерные технологии позволяют имитировать работу художественных материалов и их фактур. Необходимо отметить, что данные технологии лишь имитируют и, безусловно, основываются на законах и принципах академической живописи. Благодаря академической живописи обретаются достоверные практические знания о приемах и техниках, которые в дальнейшем можно применить в цифровой живописи, и работа будет выглядеть более убедительной, правдоподобной. При этом художественный образ обретает более специфические черты.

При создании традиционных произведений происходит контакт, взаимосвязь между создателем, идеей и материалом. Практический опыт позволяет раскрыть структуру мазка, ритмику, характерность, и благодаря этому опыту появляется понимание о том, как применить и использовать материал уже в цифровой форме. Смешивание цветов, «замес» колорита является определенным опытом и результатом, который возможен в традиционной форме и отсутствует в цифровой.

Цифровое искусство позволяет сделать мазок, приближенный к акварельному или масляному, но те, кто изучают традиционную технику, глубже понимают и раскрывают материал.

Традиционная живопись уникальна и неповторима, так как создана лишь в одном экземпляре. Поэтому произведения обретают огромную ценность.

При цифровой форме произведения обретают условность, похожесть между серией работ, выполненных в одной технике. И результатом является готовый продукт, в отличие от традиционного произведения, в котором результатом выступает уже творческая авторская находка и «новое» открытие.

Положительной стороной традиционной формы является то, что при обнаружении ошибки художник физически ее исправляет, пытаясь не нарушить общий строй работы и сохранить целостность. Маленькая ошибка способна изменить общую структуру и привести к разрушению картинной плоскости. Физическое исправление и нахождение путей исправления являются навыками в совершенствовании.

При создании традиционной живописи происходит тактильная и физическая связь, мы слышим звук угля, мазка, способны прощупать зернистость холста и выпуклость мазка, отличить разное плетение ткани, чувствовать запах. Как считает О. И. Белозёров: «живописец раскрывает и передает эмоциональный строй в картине через динамику, ритм мазка и линии. Полноценно достичь этих качеств, используя «пиксель», не получится [6, с.14].

Действительно, создание картины проходит через авторское переосмысление окружающей действительности.

Также отметим, что традиционную живопись невозможно в точности заснять на фотоаппарат. Происходит лишь поверхностное общее впечатление о произведении. Снимки и отпечатки не имеют такой же весомости, впечатления и правдоподобности, как оригинал.

Сами приемы и технология в традиционной живописи развивают творческое мышление и ставят задачи по усовершенствованию и поискам нового. Прочистка слоёв, наслоение, лессировки создают определенные фактуры, которые позволяют достичь и раскрыть глубину мысли. Динамика и ритм мазка раскрывают звучание произведения и передают авторский язык. В цифровой живописи данные колебания практически не заметны.

Цифровая живопись является новейшей ступенью в современном искусстве, призванной расширить возможности и открыть пути к комбинированному решению творческих задач. Появляется новый взгляд на художественно-эстетическую систему.

Развиваются арт-платформы, которые открыты для творческих экспериментов. Система выставок обретает дополнительное значение и расширяет возможности. Онлайн-выставки способны охватить огромное количество людей, при этом часто они являются бесплатными, что является дополнительным бонусом. При этом можно окунуться в мир искусства онлайн, но при этом следует осознавать, что активного взаимодействия между создателем, зрителем и произведением не будет. Картина является посредником между художником и зрителем. Эта невидимая взаимосвязь происходит непосредственно при контакте с картинной плоскостью в реальной среде.

Сегодня цифровое искусство стало частью повседневной жизни и сильно влияет на традиционное искусство [7].

Цифровая живопись может быть воспроизведена только на электронном носителе, печать на бумаге или холсте ограничена техническими возможностями принтеров и качеством самого изображения. Распечатанное изображение плоское и исключает объёмную фактуру. Актуальна проблема сохранения подобного искусства для будущих поколений: если изображение существовало только в единственном экземпляре, оно может быть уничтожено при повреждении техники или файла [8, с. 51].

Существует 3D-принтер, который способен раскрыть текстуру и рельеф, но и он не заменит реальное изображение.

Искусство начинает обретать новые черты, которые работают на основе электронного образа-символа, тем самым оно утрачивает материальную основу.

Одной из отличительных особенностей традиционной живописи является то, что она создается на основе красочного состава, ее основой служит белая поверхность, или белило. Безусловно, при создании произведения важную роль играет светосила и цветовая насыщенность. Белый цвет выступает неким камертоном и закладывает изначально пространственность. Цифровая живопись формируется на основе цветового света. Важной составляющей является определение нужной плотности поверхности и выявление освещенности с помощью активизации света в определенных частях, которые и будут раскрывать общую освещенность и создавать материальность. Излишняя пестрота и яркость приводят изображение к неправдоподобности, дробности, что начинает разрушать целостность восприятия.

Следует остановиться и на раскрытии образа. В традиционной форме живописи он начинает раскрываться через углубленное чувственное восприятие автором окружающей действительности. Глубина идеи начинает проявляться в произведении благодаря длительной работе над ним. В раскрытии образа играет фактура, цветовое решение, контрасты.

Цифровой образ, который создается с помощью графических редакторов, имеет возможность видоизменяться на любом этапе создания. В этом заключается одно из отличий от традиционных форм. Творческие работы, создаются из специальных материалов, которые не редактируются. Произведение, созданное в цифровой форме, не зависит от физических явлений окружающей действительности, что является положительным фактором для демонстрации [9].

Художникам-живописцам, которые работают в традиционной форме и имеют определенный запас работ, значительно проще оцифровать свои произведения, преобразовав их в виртуальное искусство. Тем не менее, оригинал остается важным и значимым.

Благодаря оцифровке повышается мобильность, художник может работать со многими стоками, интернет магазинами и галереями, тем самым реализовывая свой труд,

раскрывая творческую биографию и демонстрируя живописные наброски огромной аудитории.

Многие считают, что с развитием цифровой художественной системы происходит утрата культурных ценностей, техник и технологий, присущих традиционным формам искусства, что приводит к деградации искусства. Хотелось бы отметить, что эти две формы – традиционная и цифровая, развиваются практически параллельно, раскрывая новые возможности и совершенствуясь. Конечно, происходит и пересечение между ними, но и при этом остается доминанта.

В процессе обучения необходимо погружать студента в новейшие формы, так как они вовлекут его в открытие новых возможностей и помогут в реализации своих достижений на современном этапе развития и потребностей.

Отметим, что компьютерные технологии позволяют потребителю искусства получить взаимодействие с произведением через его цифровой вариант. Но при этом полноценное микровзаимодействие не произойдет. Оно проявляется при непосредственном контакте с оригиналом. Оригинал содержит и передает исторические данные, при котором создавалось произведение. Реальные события, при которых создается работа, диктуют тематическую направленность, раскрывают стилистические возможности и передают время. Оригинал является взаимосвязующим звеном между зрителем и эпохой [10, с. 194].

Проблема использования цифровых технологий в искусстве волновала многих искусствоведов, философов и теоретиков медиакультуры. Среди выдающихся исследователей: Г.Фернандес, Н.А.Яковлева, Ш.Бодлер, Дж. Дрюкер.

Н.А. Яковлева считает, что «иногда смена материала знаменует рубеж эпох в истории искусства и свидетельствует о потрясении основ мировидения, миропереживания, мировоззрения, о коренных изменениях в системе художественного мышления» [11, с. 37].

Безусловно, определенная трансформация традиционных форм и приёмов в изобразительном искусстве приводит к созданию, определению и переходу материального к невещественному материалу, происходит эволюция в изобразительном искусстве, переход форм от визуальной к виртуальной. Создаются новые стандарты понимания о красоте, художественности и мировосприятии действительности.

Г.Фернандес утверждает, что с развитием технических средств искусство утрачивает свою автономность, а главным критерием искусства становится использование высоких технологий [12, с.20].

Традиционное художественно-эстетическое мышление трансформируется под воздействием общественной среды, развитием новейших компьютерных технологий.

Ш. Бодлер считал, что «технические уловки, вторгаясь в искусство, становятся его смертельными врагами» [13, с. 52]. Согласимся с данным мнением, потому что, любые технические средства и приёмы способны привести к снижению творческой деятельности и ослаблению творческого мышления. Прежде всего, искусство основывается на творческом подходе.

По мнению Дж. Дрюкер, «компьютерный интерфейс также конструирует визуальную ткань определенным способом, выстраивая перцептивный опыт пользователя» [14, с. 39].

Традиционное искусство остается и несет определенную смысловую нагрузку, но с появлением эффектов, которых можно добиться с помощью технических средств, создается новый визуально-эстетический язык передачи информации. Эпоха и искусство являются объединенными понятиями. Эпоха создает искусство, а искусство раскрывает эпоху.

Искусство формируется на основе разнообразия материалов и творческих идей. Компьютерные технологии трактуют и производят смысл с иных позиций. Применяются другие формы визуализации и влияния на потребителя с сохранением естественного

визуального языка. Процесс создает и раскрывает новое понимание об окружающей действительности, с современными значениями и представлениями. Искусство обретает более широкую форму выражения [15, с. 109].

Согласимся с высказыванием, разнообразие применения материалов, фактур в творческой работе способствует передаче и раскрытию временного пространства. Применение компьютерных технологий совместно с традиционными формами позволяют раскрыть возможности искусства в более широких значениях.

Происходят активные попытки частичного или полного замещения традиционных форм. Разрабатывается и создается *новая* форма влияния на зрителя или потребителя, формируются новые механизмы восприятия конкретной виртуальной информации.

Экран в данном случае несет посредническую функцию. Происходит восприятие не самого искусства, а его «новой» формы через призму определенных знаковых систем, имитаций.

Цифровое искусство обретает всё большую популярность, развивается, но визуальное искусство сохраняет и сохранит свою ценность. Имитацией первоисточника является перенос изображения на цифровой носитель. С развитием компьютерных технологий произошла структурная трансформация изобразительного искусства.

Комбинированное освоение, изучение и применение академической и цифровой живописи определит новейшую эпоху оригинальных художественно-эстетических идей и социальной культуры.

Baoqi Wang считает, что при поддержке цифровых интерактивных технологий студенты смогут активнее участвовать в художественном процессе и теоретические знания с практическим опытом будут обретаться быстрее. Знания, которые студенты получили с помощью инновационных технологий, будут интегрироваться в традиционные формы и работать на эффективность образования [16, с. 7].

Также Wang отмечает, что применение цифровых технологий не столько меняет традиционное преподавание изобразительного искусства, сколько позволяет эффективно восполнить недостатки традиционной живописи и в определенной степени сэкономить финансовые и материальные ресурсы при обучении. У студентов появляется вдохновение, понимание живописи, повышается художественное профессиональное мастерство. Сочетание традиционной и цифровой живописи повысит эффективность преподавания изобразительного искусства и сформирует художественную грамотность студентов. Современное компьютерное искусство позволяет студентам по-новому посмотреть на линию, цвет, композицию и пространство. С помощью компьютерной живописи студенты легче и быстрее выполняют учебные задания, овладевают художественными понятиями и навыками. Обучение изобразительному искусству не сводится только к изучению навыков рисования, а включает в себя также умение распознавать форму, эстетику и другие аспекты [16, с. 7].

Акцентируем внимание на том, что художнику-живописцу следует искать баланс в применении традиционной и цифровой форм. При излишней увлеченности цифровой живописью возможна утрата «вкусовой» стороны и проявление поверхностных подходов к решению задач. Данная ситуация может привести к утрате индивидуальности.

Отметим, что цифровизация образования имеет ряд преимуществ, прежде всего – практически постоянно происходит взаимодействие со студентом, появляется возможность быстрой корректировки в практической работе с помощью новых технологий, которые позволяют попасть в рабочую компьютерную зону студента и провести конкретные изменения. Преподаватель имеет возможность систематического контроля над выполнением заданий и их качеством. Работа может проводиться как с индивидуальным

подходом, так и с охватом большой аудитории. Важным является и тот факт, что в большинстве вузов проходят обучение иностранные граждане и в связи со многими мировыми проблемами, очное обучение для многих из них затруднительно. Благодаря усовершенствованным технологиям происходит постоянный контакт, взаимодействие со студентом, что приводит к раскрытию его возможностей и формированию профессиональных качеств. Процесс обучения находится под постоянным контролем, сохраняя контингент и давая возможность обучения всем. Данная система образования не может полностью заменить классическую. Живое общение и работа в мастерской позволяют глубже освоить материал. Комбинированное применение могло бы дать хороший результат в образовательном процессе.

Результаты исследования и их обсуждение

В связи с динамичным развитием компьютерных технологий, образовательный процесс требует решительных, быстрых изменений и корректировок. Поэтому в Луганской государственной академии культуры и искусств имени Михаила Матусовского на факультете изобразительного и декоративно-прикладного искусства для подготовки студентов по специальности «Станковая живопись» при преподавании специальных дисциплин таких как: «Академическая живопись», «Станковая композиция», «Пластическая анатомия» внедрена система использования компьютерных технологий, что позволяет в большей мере заинтересовать студента, заставить мыслить по-новому, научить комбинированным приёмам, овладеть разными подходами при передаче пространства, раскрыть понимание о декоративной блочной системе, которая является композиционной структурой. Применяются графические программы SculptGL, ZBrush, Poser Figure Artis, [DAZstudio](#), Adobe Photoshop, 3D Studio MAX, 3D Studio Viz Canvas.

Основная работа в процессе обучения сводится к изучению окружающей действительности и рисованию с натуры. Природа содержит те необходимые законы и правила, без которых художник-живописец не может передавать правдоподобие в своих произведениях. Поэтому изучение реальности играет главенствующую роль. Отметим и тот факт, что законы необходимы всем для отображения достоверности. И здесь не имеет значение, идет подготовка художника-живописца, дизайнера или художника-аниматора. Активная работа у художников-живописцев проводится в работе над набросками, зарисовками и этюдами. Данный вид работ в большей степени помогает сформировать идею для создания станковой композиции. Подготовительный материал подводит художника к поиску наиболее характерного, образного, что раскрывает «глубину» идеи. Одним из основных заданий является изображение пластических поз с натуры. Студенты изучают модель с различных ракурсов, для наиболее полного понимания и представления о конструкции и объеме. Также студенты-живописцы занимаются лепкой, параллельно с написанием живописного этюда, что максимально повышает профессиональный уровень, формирует трехмерное пространственное представление, помогает освоить конструктивное строение фигуры, изучить пластику, раскрыть взаимодействие форм и конструкций, осознать наличие пласт-линии, заложить ее в каждую модель, почувствовать общую массу, гармоничный объем. Благодаря пластичному материалу, студент максимально имеет возможность ощутить мелкие формы, найти взаимодействие между ними, сплавить одну форму с другой, не нарушая анатомического строения. Осознав, что любая крупная форма состоит из ряда мелких пластичных форм, которые работают на единое целое этой большой формы, студент легче работает с объемом, лепит форму на занятиях по академической живописи. Она связана с рядом дисциплин и активно взаимодействует с ними, большое значение в образовательном процессе занимает пластическая анатомия.

Параллельно студенты работают в графических программах. При изучении анатомии студенты работают в ряде программ, которые позволяют поворачивать модель, прикреплять мышцы к определенным узлам. Изучая и работая одновременно в трехмерном пространстве, студент ориентируется в среде, имеет возможность самостоятельно создавать и крепить мышечную массу, осознает, как будет происходить крепление с невидимой, в определенный момент стороны.

Компьютерные технологии применяются для создания, доработки композиционных эскизов, поиска композиционных конструкций в сюжетной композиции. Эффективным методом в обучении является коллажирование.

Студенты учатся работать с фотографией. Прежде всего, приучаются к художественному вкусу и видению. Фотографию применяют для уточнения детализации в картине и для восстановления визуальной памяти. При этом фотография служит как дополнительный источник информации, а основным остаётся работа с натуры.

Студенты-живописцы с помощью графических программ проводят анализ сложных форм, разбивая их на простые геометрические формы.

Компьютерные технологии позволяют живописцу расширить свой кругозор, посмотреть на то, что было увидено ранее, совершенно по-иному, дореализовать творческие идеи, найти необходимые формы и наиболее выразительный образ.

Огромной положительной стороной при работе в графических программах выступает то, что студент максимально быстро начинает осваивать силуэт, мыслить пятном.

Студенты создают иллюстрации в сочетании традиционной и компьютерной технологии.

Таким образом, что освоение всех дисциплин происходит благодаря накоплению опыта работы над поиском и передачей объема реальной формы на плоскости.

Применение классических подходов и цифровой формы в обучении формирует художественно-образное мышление, создает креативного, творческого и конкурентоспособного индивида.

Для анализа эффективности модели методической системы в процессе педагогического исследования был проведен контрольный этап педагогического эксперимента со студентами трех учебных групп.

Для проведения исследования был применен стратометрический способ моделирования выборки рабочей группы. В выборку вошли группы со следующими характеристиками: девушки от 18 до 23 лет, 5% имели дополнительное художественное образование. 93% студентов из провинции, 1,5% из других регионов. Количество участников в каждой группе составляло 10-12 человек. Студенты обучались на специальности «Станковая живопись».

В экспериментально-образовательном процессе использовался информационно-рецептивный метод обучения, в основу которого вошел анализ объектов окружающей действительности и изучение их во взаимодействии с окружением, воздушной средой. Изучалась структура объекта.

Поисково-преобразовательный этап эксперимента стал одним из основных при реализации методики работы над практическими заданиями. В него вошла разработка заданий и их систематической последовательности выполнения. Изучение проводилось от простого к сложному. Первым заданием стало изучение простых геометрических фигур с различных ракурсов и с применением разных художественных материалов. Параллельно изучение проводилось и с применением компьютерных технологий. Студенты создавали как отдельные геометрические объемные фигуры так и натюрморты из нескольких геометрических форм. Вёлся активный поиск взаимодействия между ними. Положительной

особенностью стало то, что студенты имели возможность разворачивать форму, изучая её в пространстве и просматривая невидимые стороны. Следующими заданиями были: натюрморт, голова человека, полуфигура, одетая фигура человека, обнаженная фигура человека.

Одним из основных заданий в учебном процессе является создание длительной работы «Фигура человека». Студентам было предложено: работать над академической постановкой без этюда, с этюдом, с изучением модели с двух ракурсов и с дополнительной работой в графических редакторах. Они имели возможность самостоятельного выбора. Был проведен сравнительный анализ результатов начального и контрольного этапов. Выявлено, что в результате двух экспериментов уровень по сравнению с первым этапом повысился с низкого до среднего, а некоторые группы достигли высокого уровня.

Результаты были оценены и обсуждены. Оценивание работ происходило по критериям: композиционное размещение в формате, линейно-конструктивное построение, организация тональных и цветовых отношений, передача пространства, владение линией и пятном, работа с моделировкой формы, раскрытие освещенности и передача материальности. При решении всех задач выставлялся максимальный балл.

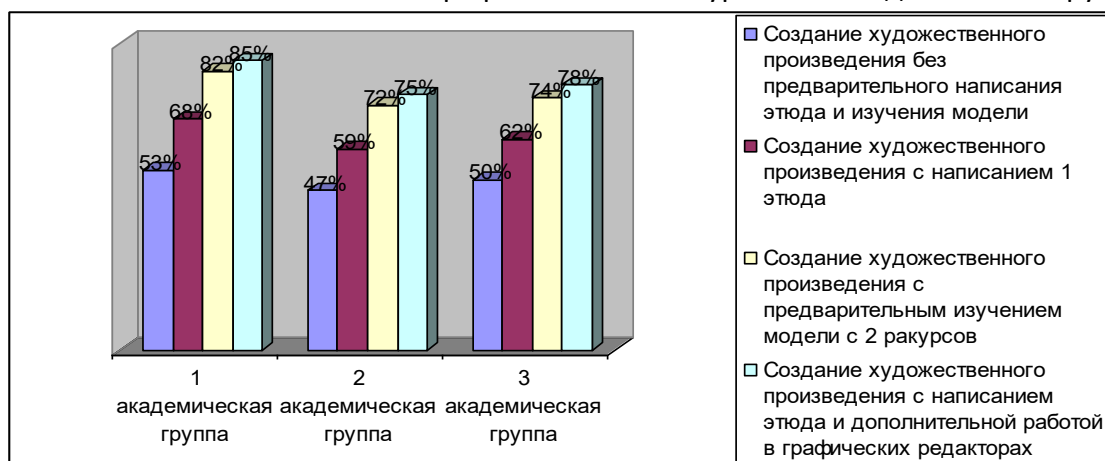
Так же, как и в ряде других заданий, студенты пользовались компьютерными технологиями. Они применяли фотографию, набросок, длительную зарисовку или длительный детальный рисунок на холсте. Заносили их в редактор и производили детальное изучение. Вносили скелет с детальной прорисовкой и с конкретного положения, далее следовало структурное наложение – мышцами, поверхностным слоем и элементами фигуры. Изначально фигура могла быть в одежде или обнаженной. Если фигура в одежде, то необходимо было проследить конструктивную основу, которая скрыта за верхним слоем. Отметим, что глубинные мышцы не брались за основу, но брались и разрабатывались лишь те, которые влияют на пластику.

Такой подход в системе образования является не систематическим и служит дополнением к основной академической форме.

Результаты эксперимента показали, что метод эффективен. После его применения повысился уровень восприятия воздушной среды, появился глубокий запас теоретических знаний. Студентам стало легче работать с объемом и передавать его в контексте с окружением.

Результаты можно проследить на рис. 1.

Рис. 1 – Степень повышения профессионального уровня в академических группах

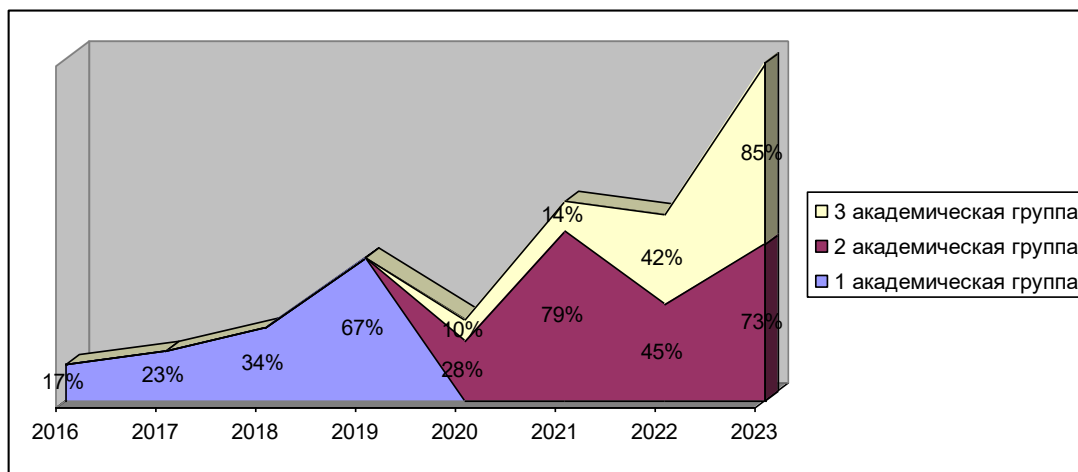


Источник: составлено автором

Итак, можно проследить, что изучение модели с двух ракурсов и параллельная работа в графических редакторах способствует повышению качества образования. Хотя, на первый взгляд, динамика между цифрами не значительна, но результативность есть и оба варианта являются рабочими.

Рассмотрим рост интереса к овладению студентами графическими программами на рис. 2.

Рис. 2 – Динамика развития навыков овладения графическими программами и применение их в комплексе с традиционной формой у студентов в разные периоды



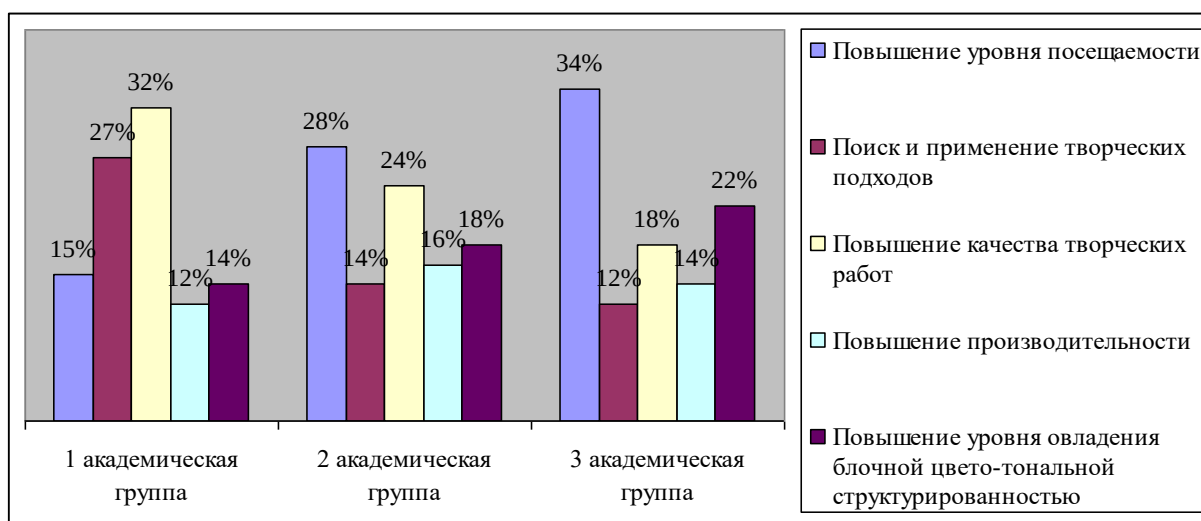
Источник: составлено автором

По результатам можно отметить, что интерес к освоению новых техник и технологий достиг пика в 2023 году, при этом в 2021 году показатель приближается к лидирующему значению.

Целью всех заданий было формирование у студентов художественно-пространственного мышления и логической последовательности. При анализе формообразования предметов использовались следующие методы обучения: метод конструктивной структуры и анализа большой формы, метод пропорционального сравнения и формирования объемной и плоскостной формы, метод обобщения.

Контрольный этап эксперимента стал завершающим в исследовании. Он доказал эффективность проделанной работы в виде сравнительного анализа между начальным и контрольным этапами.

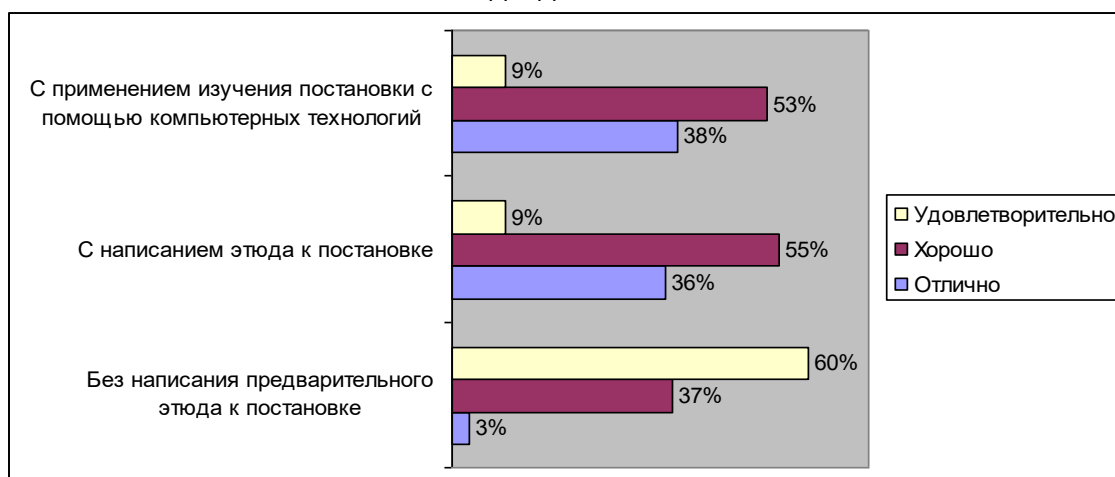
Наблюдение проводилось за студентами в разные периоды времени. На основании анализа активности студентов при работе и качества творческих работ можно определить заинтересованность их в освоении новых технологий (рис. 3).

Рис. 3 – Отображение критериев уровня повышения заинтересованности при освоении новых технологий

Источник: составлено автором

Повысился уровень посещаемости занятий, заинтересованность в учебном процессе и творческие способности. Студенты стали осознанно подходить к организации колорита и передаче декоративного пятна.

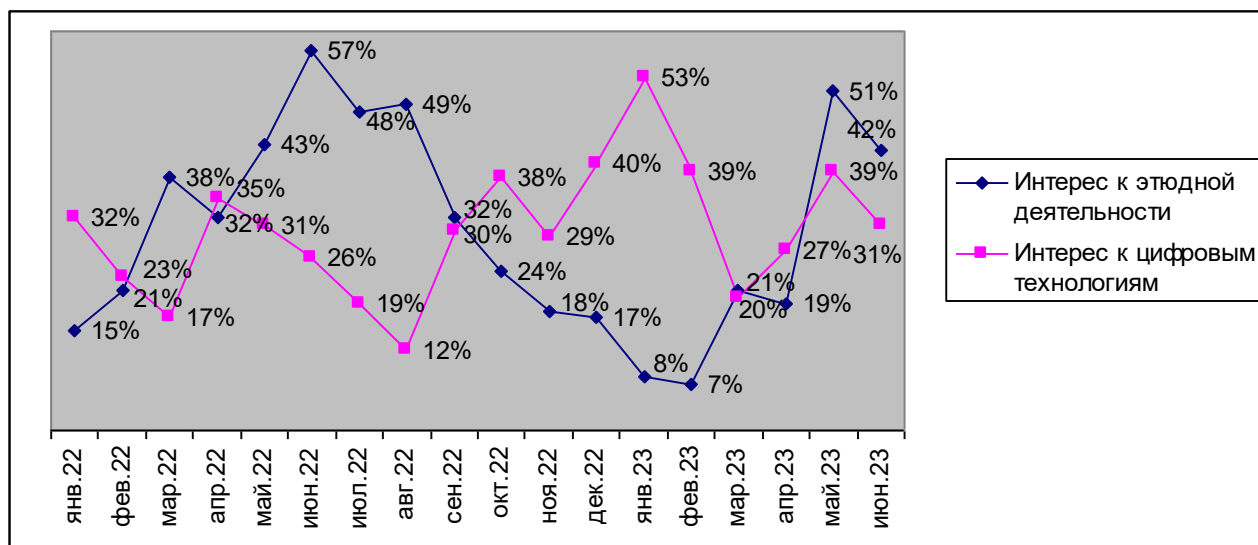
Проследим изменение качества освоения материала с применением разных подходов при выполнении учебно-творческой работы на рис. 4.

Рис. 4 – Изменение показателей уровня повышения качества при использовании трёх подходов

Источник: составлено автором

Данные демонстрируют повышение уровня и качества работ. Наиболее низкий результат показан, если студент не работает над этюдами и предварительно не изучает модель. Показатели с методическим подходом, при котором изучается модель и создается предварительный этюд, и методика с применением инновационных технологий приближены.

Рассмотрим преобладание интересов за определенный период на рис. 5.

Рис. 5 – Изменение интересов за определенный период

Источник: составлено автором

Рост интереса студентов к этюдной деятельности наблюдается в летние месяцы, интерес к освоению компьютерных технологий приходится на зимние месяцы. С весенними и осенними периодами не все однозначно, показатели приближаются или активизация в определенном направлении происходит помесечно.

Заключение

Таким образом, с активным развитием компьютерных технологий происходит трансформация в изобразительном искусстве. В связи с этим приходит переосмысление действительности, определяются новые взгляды и художественное мышление. В традиционной форме мы сталкиваемся с реально существующими, воспринимаемыми глазом объектами, которые материальны и несут информацию о себе, конечно же, через определенные знания, которые были получены ранее. Эти предметы конкретны и расположены в пространственной среде. В свою очередь цифровое искусство – информация о предмете, полученном при изучении традиционной формы. Цифровые технологии имитируют приёмы и техники классической формы, основываются на законах и принципах академической живописи. С помощью изучения академической живописи, и в частности, работы с натуры, обретаются достоверные практические знания о приемах, техниках, законах, которые заложены в окружающей действительности. Изучая законы природы, студент понимает и раскрывает понятие о колорите, воздушной и линейной перспективах, силуэте, освещенности, взаимодействии между элементами. Изучение и практический опыт позволяют заложить в авторское произведение достоверность, правдоподобность. В дальнейшем, при применении накопленного опыта при создании цифровой живописи будет присутствовать убедительность, без которой не может существовать искусство. Художественный образ претерпевает изменения и наделяется более специфическими чертами.

Излишняя увлеченность цифровой живописью влечет за собой негативные последствия, которые перетекают в академическую живопись и чаще всего, это связано с утратой художественно-эстетического вкуса и применением поверхностных подходов в решении творческих задач.

Основой в образовательном процессе является рисование с натуры, а применение цифровой формы имеет дополнительное значение.

На наш взгляд, комбинированное применение традиционной и цифровой форм в процессе обучения расширит творческие возможности у студента и позволит достичь максимального профессионального становления.

Развитие цифровых образовательных технологий позволяют производить ряд манипуляций, которые раньше были недоступны. Процесс образования может оставаться под постоянным контролем, помогая повысить уровень как отдельного студента, так и всей системы образования в целом.

Для того, чтобы гармонично вписаться в новую реальность, формирующуюся новейшую мировую цифровую систему, необходимо переосмыслить накопленный опыт, преобразовав его в потребности современности. Процесс цифровизации не стоит на месте, и мы развиваемся вместе с ним. Применение технологий способствует усилению мотивации, развитию самостоятельности, раскрытию творческого и критического мышления художника. Данный подход делает образование более эффективным.

При этом классические подходы остаются фундаментом для всех последующих трансформаций в любых сферах человеческой деятельности.

Список литературы

1. Воложанина Е.А. (2019). Проблематика цифровой живописи // Архитектура и дизайн. № 1. С. 9-13.
2. Исаева О. А. (2017). Цифровая живопись как актуальное направление отечественного искусства. // Вестник СПбГУК. № 1 (30). [Электронный ресурс]. // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovaya-zhivopis-kak-aktualnoe-napravlenie-otechestvennogo-iskusstva> (дата обращения: 11.07.2023).
3. Прохоров С. А. (2012). Компьютерные технологии в современной живописи. // Известия АлтГУ. № 2 (74). [Электронный ресурс]. // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-tehnologii-v-sovremennoy-zhivopisi> (дата обращения: 11.07.2023).
4. Шульдова С.Г. (2020). Компьютерная графика. Минск: РИПО, – 299 с.
5. Tayfun Yildirim, Arzu Ozen Yavuz. (2012). Comparison of Traditional and Digital Visualization Technologies in Architectural Design Education, Procedia - Social and Behavioral Sciences, Volume 51, pp. 69-73, ISSN 1877-0428, <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.08.120>. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042812032582>.
6. Белозеров О.И., Селина А.М. (2019). Цифровая живопись - замена современному искусству? // Academy. № 2(41). С. 12-16.
7. Schukei A. (2019). Digital Vs. Traditional Art: Is One Better than the Other? [online]. Available at: <https://theartofeducation.edu/2019/05/29/digital-vs-traditional-art-is-one-better-than-the-other/> [Accessed date: 05.07.2023].
8. Лепская Н.А. (2013). Художник и компьютер. М.: Когито-Центр, – 172 с.
9. Турлюн Л.Н. (2011). Компьютерное искусство в мировой художественной культуре // Alma mater (Вестник высшей школы). № 11. – С.216-218.
10. Ашин Г. (1985). Элитарная и "массовая" культуры // Общественные науки. № 6. С. 147-194.
11. Яковлева Н.А., Чаговец Т.П. и др. (2019). Анализ и интерпретация произведения искусства. Художественное сотворчество: учебное пособие. 5-е изд., СПб.: Лань, Планета Музыки, — 720 с.
12. Fernandez G. (1986). Art et science, pour quel dessein? La part de l'oeuil, 2.
13. Бодлер Ш. (1986). Об искусстве. М.: Искусство, — 423с.
14. Drucker J. (2014) Graphesis: visual forms of knowledge production. Harvard University Press.
15. Bourse M., Yücel H. (2012). İletişim Bilimlerinin Serüveni. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
16. Wang B. (2022). The Application of Modern Computer-Aided Technology in Fine Art Education. Security and Communication Networks, vol. 2022, Article ID 8038178, 10 pages. <https://doi.org/10.1155/2022/8038178>.

References

1. Volozhanina E.A. (2019). Problematika tsifrovoy zhivopisi. *Arkhitektura i dizajn*. [Problematics of digital painting. *Architecture and design*] № 1, pp. 9-13 [in Russ.]
2. Issaeva O. A. (2017). Tsifrovaya zhivopis' kak aktual'noe napravlenie otechestvennogo iskusstva. [Digital painting as an actual direction of Russian art] // *Vestnik SPbGUK*. № 1 (30). Retrieved from: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovaya-zhivopis-kak-aktualnoe-napravlenie-otechestvennogo-iskusstva> (Accessed: 11.07.2023) [in Russ.]
3. Prokhorov S. A. (2012). Komp'yuterny'e tekhnologii v sovremennoj zhivopisi [Computer technologies in modern painting]. *Izvestiya AltGU*. № 2(74). Retrieved from: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-tehnologii-v-sovremennoy-zhivopisi> (Accessed: 11.07.2023) [in Russ.]
4. Shuldova, S.G. (2020). Komp'yuternaya grafika [Computer graphics]. Minsk: RIPO. 299 p. [in Russ.]
5. Yildirim T., Yavuz A. O. (2012). Comparison of Traditional and Digital Visualization Technologies in Architectural Design Education, *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, Volume 51, pp. 69-73. Retrieved from: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042812032582>
6. Belozarov O.I., Selina A.M. (2019). Tsifrovaya zhivopis' - zamena sovremennomu iskusstvu? [Is digital painting a substitute for modern art?]. *Academy*. № 2(41), pp. 12-16. [in Russ.]
7. Schukei A. (2019). Digital Vs. Traditional Art: Is One Better than the Other? Retrieved from: <https://theartofeducation.edu/2019/05/29/digital-vs-traditional-art-is-one-better-than-the-other/> [Accessed: 05.07.2023].
8. Lepskaya N.A. (2013). Khudozhnik i komp'yuter [Artist and computer]. M.: Kogito-Centr. 172 p. [in Russ.]
9. Turlyun L.N. (2011). Komp'yuternoe iskusstvo v mirovoj xudozhestvennoj kul'ture [Computer art in the world art culture]. *Alma mater (Vestnik vy'sshej shkoly)*. № 11, pp.216-218. [in Russ.]
10. Ashin G. (1985). E'litarnaya i "massovaya" kul'tury [Elite and "mass" cultures]. *Obshchestvenny'e nauki*. № 6, pp. 147-194. [in Russ.]
11. Yakovleva N.A., Chagovets T.P. et al. (2019). Analiz i interpretatsiya proizvedeniya iskusstva. Hudozhestvennoe sotvorchestvo: uchebnoe posobie. 5-e izd. [Analysis and interpretation of a work of art. Artistic co-creation: a textbook. 5th ed.]. SPb.: Lan, Planeta Muzyki. 720 p. [in Russ.]
12. Fernandez G. (1986). Art et science, pour quel dessein? La part de l'oeuil, 2.
13. Baudelaire Ch. (1986). Ob iskusstve [About art]. M.: Iskusstvo. 423p. [in Russ.]
14. Drucker J. (2014) Graphesis: visual forms of knowledge production. Harvard University Press.
15. Bourse M., Yücel H. (2012). İletişim Bilimlerinin Serüveni [The Adventure of Communication Sciences]. İstanbul: Ayrıntı Yayınları [in Turkish]
16. Wang B. (2022). The Application of Modern Computer-Aided Technology in Fine Art Education", *Security and Communication Networks*, vol. 2022, Article ID 8038178. <https://doi.org/10.1155/2022/8038178>.

АВТОР ТУРАЛЫ АҚПАРАТ

Пархоменко Константин Александрович - станоктық кескіндеме кафедрасының оқытушысы; Михаил Матусовский атындағы Луганск мемлекеттік мәдениет және өнер академиясының графикалық дизайн кафедрасы. Мекенжайы: Ресей Федерациясы, Луганск, көш. Годуванцева, 3; k84_kosta@mail.ru
ORCID: 0000-0002-2885-779X

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

Пархоменко Константин Александрович – преподаватель кафедры станковой живописи кафедры графического дизайна, Луганская государственная академия культуры и искусств имени Михаила Матусовского. Адрес: Российская Федерация, г. Луганск, ул. Годуванцева, 3; k84_kosta@mail.ru
ORCID: 0000-0002-2885-779X

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Konstantin A. Parkhomenko - teacher of the Department of easel painting, Department of graphic design, Lugansk State Academy of Culture and Arts named after Mikhail Matusovsky. Address: Russian Federation, Lugansk, Goduvantseva str.;. k84_kocta@mail.ru

ORCID: 0000-0002-2885-779X

Редакцияға түсті / Поступила в редакцию / Received 12.07.2023
Жариялауға қабылданды / Принята к публикации / Accepted 13.09.2023