

ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ ОСНОВ ЦИФРОВОГО И ТРАДИЦИОННОГО ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ТВОРЧЕСТВА В ПРОЦЕССЕ ПОДГОТОВКИ СТУДЕНТОВ ВУЗА

Саданова В.Н.¹, Драгунова Е.П.¹, Шнейдер Е.М.²

¹РТУ МИРЭА – Российский технологический университет», Москва;

²ГАОУ ВО «Невинномысский государственный гуманитарно-технический институт», Невинномысск, e-mail: elwil@yandex.ru

В данной статье исследуются вопросы, связанные с трансформацией системы художественного образования, находящейся под влиянием инновационных подходов к обучению изобразительному искусству. Также рассматриваются базовые принципы и инструменты традиционного и цифрового изобразительного творчества путем противопоставления между собой этих видов искусства. Основной задачей авторов является анализ изменения инструментов и языка искусства при переводе его из поля традиций художественного академического образования в область цифровых носителей, а также возможной утраты главных выразительных средств. Авторы пришли к выводу, что глобализация в цифровой среде оказывает существенное как положительное, так и отрицательное влияние на систему художественного образования, трансформируя традиционные подходы к преподаванию дисциплин. Это требует от педагогов дополнительного осмысления. В результате происходят изменения в практической деятельности студентов художественных вузов, будущих художников и дизайнеров, теряются академические знания, которые были заложены в традиционной системе обучения студентов 1–2-х курсов. Несмотря на то что цифровые технологии могут быть интегрированы в преподавание некоторых дисциплин, практическая работа с моделями и творческими установками остается основой обучения изобразительному искусству. Поэтому очень важно продолжать уделять внимание непосредственному взаимодействию между преподавателем и студентом. Именно контактная форма обучения остается наиболее эффективной в творческих областях подготовки, особенно в сфере изобразительного искусства.

Ключевые слова: живопись, графика, академический рисунок, цифровая живопись, цифровое творчество, компьютерная графика, язык искусства, цифровое искусство, дизайн, творчество.

FEATURES OF THE APPLICATION OF THE BASICS OF DIGITAL AND TRADITIONAL VISUAL ART IN THE PROCESS OF PREPARING UNIVERSITY STUDENTS

Sadanova V.N.¹, Dragunova E.P.¹, Schneider E.M.²

¹RTU MIREA – Russian Technological University, Moscow;

²GAOU VO «Nevinnomyssk State Humanitarian and Technical Institute» Nevinnomyssk, e-mail: elwil@yandex.ru

This article examines issues related to the transformation of the art education system influenced by innovative approaches to teaching fine arts. The basic principles and tools of traditional and digital visual art are also considered, contrasting these types of art with each other. The main task of the authors is to analyze the changes in the tools and language of art when transferring it from the field of traditions of artistic academic education to the field of digital media, as well as possible losses of the main expressive means. The authors concluded that globalization in the digital environment has a significant positive and negative impact on the art education system, transforming traditional approaches to teaching disciplines. Which requires additional thinking from teachers. As a result, changes are taking place in the practical activities of students of art universities, future artists and designers, where academic knowledge that was embedded in the traditional system of education for students of 1–2 courses is being lost. Despite the fact that digital technologies can be integrated into the teaching of some disciplines, practical work with models and creative installations remains the basis of teaching fine arts. Therefore, it is very important to continue to pay attention to the direct interaction between the teacher and the student. It is the contact form of education that remains the most effective in creative areas of training, especially in the field of fine arts.

Keywords: painting, graphics, academic drawing, digital painting, digital creativity, computer graphics, language of art, digital art, design, creativity.

Введение. В последние годы процесс цифровой трансформации охватил не только технические и естественно-научные области подготовки студентов, но и сферы, связанные с

художественным творчеством, дизайном и изобразительным искусством.

Первоначально компьютер воспринимался исключительно как инструмент для выполнения вычислений и решения рутинных задач. Однако стремительное развитие технологий привело к его интеграции в сферу художественного творчества.

Студенты российских вузов, обучающиеся художественным специальностям, демонстрируют высокую техническую компетентность и умение эффективно использовать информационные технологии в своем творческом процессе. Применение компьютеров, телефонов и планшетов стало неотъемлемой частью их ежедневной практики, охватывающей не только поиск информации, но и удовлетворение потребностей в самовыражении, саморазвитии и самопрезентации.

С наступлением XXI века цифровое искусство стало неотъемлемой частью традиционной изобразительной культуры. Цифровые технологии все чаще рассматриваются как основной инструмент художественного самовыражения, в том числе и в рисунке, и в живописи.

В большинстве исследований, посвященных цифровому изобразительному искусству, подчеркивается отсутствие принципиальных отличий в средствах художественной выразительности и приемах создания произведений в традиционном и цифровом искусстве. Важно отметить, что история искусства неоднократно демонстрировала, как появление новых материалов порождало новые технологии и, как следствие, развивались новые направления в искусстве. При этом все они, приобретая новые характеристики и возможности, основывались на фундаментальных принципах академического рисунка и живописи.

Несмотря на то что живопись и рисунок как академические дисциплины требуют глубоких теоретических знаний и практических навыков в различных областях (история искусства, химия, физика и физиология цвета, цветовые иллюзии и пространственные свойства цвета, законы воздушной и цветовой перспективы), в системе образования наблюдается тенденция к отказу от них в пользу цифровых навыков.

Будущий художник или дизайнер должен соответствовать современным требованиям и овладеть практическими приемами работы с различными материалами и инструментами, помимо того обширного теоретического багажа, который он получает на лекционных занятиях.

Целью настоящего исследования является рассмотрение практических аспектов внедрения преподавателями высшего художественно-педагогического образования компьютерных технологий в учебный процесс.

Материалы и методы исследования. Материалом данного исследования являются учебные работы студентов. В ходе исследования были применены эмпирические и

теоретические методы исследования. Также использованы различные виды педагогических технологий – предметно-ориентированные, развивающие, личностно-ориентированные, технологии критического мышления. В ходе исследования авторами был применен один из основных методов педагогических измерений – анализ творческих работ студентов.

Результаты исследования и их обсуждение

В ходе анализа трудов российских исследователей авторами была исследована научная работа И.Ю. Мамедовой, А.С. Чурина, И.А. Оранской, в которой акцентировано внимание на роли цифрового и традиционного искусства, находящего свое применение в учебных заданиях студентов, а также позиционируются два основных подхода к художественному творчеству, каждый из которых обладает своими достоинствами и особенностями [1, с. 62–69].

Авторы изучаемой статьи рассматривают сходства и различия между этими двумя формами искусства. Так, по их мнению, в обеих областях творчество и вдохновение играют ключевую роль, предоставляя будущим художникам и дизайнерам возможность выражать свои идеи и эмоции посредством графических изображений.

По мнению А.Э. Дрюковой, В.О. Чурляевой, в традиционном искусстве в процессе выполнения учебных практических заданий по пропедевтическим дисциплинам «Рисунок», «Живопись», и в творческих, и в академических работах возможно применение экспрессии и стиля: в обеих формах можно развивать свой уникальный стиль и творческую индивидуальность. Это позволяет создавать работы, отражающие собственную личность и неповторимый подход к искусству [2, с. 89–94].

В области цифровой живописи и рисунка компьютер выступает в качестве инструмента, аналогичного карандашу, кисти с красками. Пик популярности данного направления в России наблюдался в период с 2012 по 2015 годы [3].

Следует отметить, что для создания качественного цифрового рисунка или живописи необходимо владеть фундаментальными знаниями и навыками, накопленными поколениями художников.

В своих научных работах Ю.А. Бойко подчеркивала, что к ним, прежде всего, относятся понимание законов колористики, световоздушной перспективы, знание о форме и композиции, умение видеть объемную форму предмета и уметь ее логически последовательно изображать на плоскости листа бумаги, знания об освещении объектов и их стилизации. В своих исследованиях она подчеркивала, что создание цифрового графического изображения, как правило, осуществляется в три этапа.

Первый этап включает в себя разработку эскиза, которая может быть выполнена как на бумажном носителе, так и с использованием компьютерных инструментов. Второй этап предполагает компоновку элементов изображения и создание конструктивного рисунка с

использованием светлых тонов. На этом этапе происходят проработка формы объекта, передача объема, тональных отношений и световоздушной среды. Третий этап посвящен расстановке акцентов в изображении и коррекции технических неточностей.

Каждый из указанных пунктов является базой для целого спектра следующих знаний и умений, позволяющих расширять диапазон используемых средств и совершенствовать художественную технику.

В первую очередь, необходимо понимать основы физических законов цвета и света, поскольку без этих знаний невозможен анализ шедевров живописи, а следовательно, недоступно понимание механизмов, на которых строилась работа мастеров прошлого [4, с. 150–155].

Знание законов физиологии цветовосприятия и цветовоспроизведения позволяет определить круг возможностей сближения этих ключевых понятий. Эти знания дают возможность овладеть цветом как инструментом, но, помимо теоретических знаний и умений художника, в современной живописи существует зависимость от таких факторов, как материалы.

Компьютерная графика и ее активное применение в живописи, рисунке представляет собой для студентов новую форму творческого самовыражения. Обучаемый материал для компьютерной графики достаточно сложен, поэтому преподаватели придерживаются принципа доступности. Теоретические концепции и практические задания иллюстрируются плакатами, технологическими картами и демонстрациями на доске [5].

Отметим, что интеграция компьютерной графики и изобразительного искусства расширяет дидактический инструментарий педагога, способствуя интеллектуальному развитию студентов, активизации познавательного интереса, творческого самовыражения и воспитанию эстетического вкуса.

Также нужно сказать, что компьютерная графика продолжает законы и требования традиционной графики и живописи, перенесенные в виртуальное пространство. Именно в этой виртуальной среде заключаются как преимущества, так и сложности цифрового рисования. Программа Photoshop в настоящее время считается эталонным инструментом для работы с растровой графикой, предоставляя возможность манипулировать изображениями и их фрагментами, отделяя или комбинируя их в единое целое [6, с. 171–174].

Цифровое и традиционное искусство – это два уникальных подхода к художественному творчеству, каждый из которых имеет свои преимущества и особенности. В работе рассмотрены сходства и различия между этими двумя формами искусства.

Для этого авторами на базе РТУ МИРЭА были выбраны две группы студентов 2-го курса, кафедры компьютерного дизайна, в количестве 25 человек каждая.

В одной из групп (условно группа А) теоретический и практический материал по дисциплинам «Академический рисунок» и «Академическая живопись» был предоставлен в полном объеме в соответствии с учебным планом, в другой (условно группа Б) было проведено сокращение часов в учебном плане по данным дисциплинам, а освободившиеся часы были организованы в новую дисциплину «Изобразительные средства».

Итак, студентам групп А и Б при выполнении одинаковых по своим целям и задачам учебных заданий по изображению промышленного пейзажа в рамках изучения дисциплины «Изобразительные средства» было предложено выполнить работу как в традиционной академической технике, так и с использованием цифровых технологий. В результате при анализе традиционных и цифровых работ по промышленному пейзажу были получены следующие результаты.

У 60% студентов обеих групп прослеживались определенные сходства, также отмечено, что задания с элементами творчества вызвали больше вдохновения и креативного решения как при использовании цифровых средств, так и в традиционной технике.

Обе формы искусства позволяют будущим дизайнерам выражать свои мысли и чувства через графические изображения, но большая свобода и уверенность, а именно – 78% – были отмечены у студентов группы А, получивших начальные знания по дисциплине «Академический рисунок».

Одной из важных творческих характеристик при выполнении пейзажа является использование определенной стилевой экспрессии. При выполнении заданий как в цифровой, так и в традиционной технике только у 12% студентов группы Б и у 26% группы А были отмечены предпосылки к формированию и дальнейшему развитию своего уникального стиля и творческой индивидуальности в процессе дальнейшей творческой работы.

Использование цифровых и традиционных техник одновременно, по мнению 14% студентов группы Б и 32% группы А, позволяет им создавать работы, которые отражают их собственную личность и уникальный подход к искусству.

Следующим критерием профессиональных характеристик студентов является потребность вызвать у зрителя своими работами определенный эмоциональный отклик. Как цифровая, так и традиционная форма разработки пейзажа формируют у зрителя определенные эмоциональный отклик. Будущие дизайнеры свою интерпретацию пейзажа выражали через цвет, композиционное построение и детали, подчеркивающие тему произведения и создающие эмоциональный строй. Студенты группы Б справились с этой задачей лишь на 10%, а группы А – на 19%.

При соблюдении тех же предложенных условий между студентами 2-го курса в группах А и Б был проведен анализ работ по выполнению живописного городского пейзажа

традиционным и цифровым способами. Сопоставление работ студентов, получивших базовые знания и навыки по дисциплине «Академическая живопись» (условно группа А), и студентов, где эти часы были сокращены (условно группа Б), продемонстрировало разницу в выборе базовых воспроизводящих инструментов и принципиально разные подходы к ведению работы.

Так, студенты группы А, где дисциплина «Академическая живопись» была дана в полном объеме, работу красками строили последовательно на нескольких составляющих:

- создание общего колорита через использование имприматуры (последний слой грунта и первый слой рисунка);
- использование оптических свойств материалов (красок, промежуточных и покрывных лаков);
- использование художественных приемов, создающих оптическое смешение цвета (лессировки);
- использование законов живописи и создание цветовых иллюзий.

В работах, выполненных материалами, 80% студентов группы А в достаточной мере использовали знания о цветовых контрастах, тональной перспективе, фактуре мазка и т.д. Кроме того, более 50% работ, выполненных этой же группой в цифровых носителях, демонстрируют понимание законов цветовосприятия и попытку их применения электронными средствами.

Студенты группы Б в аналогичных заданиях, работая красками, только в 40% случаев попытались воспроизвести законы цветовых отношений, а работы, выполненные в цифровых носителях, на 80% были решены исключительно графическими средствами и напоминали раскрашенные векторные изображения.

Законы работы цветом при построении живописных изображений, не сформулированные и не закрепленные навыками, были использованы 10% студентов группы Б, имевших прежде опыт обучения в художественных школах. Остальными 90% студентов группы Б эти приемы и инструменты не были применены ни в традиционной, ни в цифровой живописи. Цифровая живопись отличается не только от материальных видов изобразительного творчества, но и от других форм цифрового искусства, во многих случаях – отсутствием необходимости компьютерного рендеринга модели.

Студенты всех курсов выделили несколько ключевых различий между выполнением работ в традиционной и цифровой формах.

Инструменты и материалы

Основное различие между этими двумя видами искусства заключается в использовании различных инструментов и материалов. Традиционное искусство требует не только кистей,

красок, карандашей и бумаги, но и понимания физических и химических свойств художественных материалов, в то время как цифровая иллюстрация создается с помощью программного обеспечения и графических планшетов.

Изменения и исправления

В цифровой иллюстрации художник может легко отменить последние действия или внести изменения в свою работу без видимых следов исправлений. В традиционном искусстве исправление ошибок может быть более сложным и затратным процессом, однако опыт, полученный в результате исправлений, часто становится основой для дальнейших творческих поисков. В мировой живописи есть множество примеров, подтверждающих это.

Физическое ощущение

Традиционное искусство предоставляет художнику возможность физически взаимодействовать с материалами, которые могут как помогать, так и сопротивляться автору, а также с поверхностью бумаги или холста. Это создает ощущение непосредственной и естественной реализации идеи. Кроме того, оптические эффекты красочного слоя могут иметь самостоятельную эстетическую ценность, вызывая у зрителя сильные эмоции.

Например, кристаллические пигменты, использовавшиеся старыми мастерами, такие как киноварь, лазурит и горный хрусталь, оказывали значительное воздействие на оптику красочного слоя, создавая иллюзию подвижности изображения [7, с. 25–38].

В традиционной живописи оптическое смешение цвета воспринимается как «подвижное», тогда как в цифровом исполнении наблюдается более механистичное и упрощенное восприятие. Хотя экран монитора может создавать иллюзию оптического смешения цветов, относительная простота цветowych пятен не позволяет использовать палитру как ключевой инструмент цифровой живописи.

Хотя, законы живописи и создание цветowych иллюзий, основанные на:

- валёрах (оттенках цвета, зависящих от освещения);
- симультанности (одновременном цветовом контрасте);
- температурной полярности света и тени;
- цветовой перспективе;
- воздушной перспективе,

могут значительно улучшить качество цифровых изображений, поскольку они хотя бы имитационно воспроизводят сложность восприятия света и цвета, приближая изображение к реалистичному отображению окружающей действительности.

Сравнительный анализ контрольных групп показал, что студенты группы Б, лишённые дисциплины «Академическая живопись», испытывают нехватку практических знаний и законов, на которых строится цветовой реализм.

Студенты контрольной группы А, обладая определенным техническим арсеналом, даже работая в цифровых носителях, искали способы применения этих знаний к своим изображениям, несмотря на то, что цифровая живопись, в лучшем случае, лишь имитирует эти действия и приемы (например, имитация масляной краски, цветовых переходов и т.д.).

Компьютер как инструмент живописи имеет значительные ограничения в изобразительных средствах, поскольку цифровые носители изначально не создавались как инструменты для творческих решений, а лишь адаптировались к решению этих задач. Безусловно, если будут четко сформулированы задачи по расширению изобразительных цифровых средств, то рано или поздно будут найдены и способы их применения, и инструменты для этого. Однако основой этих поисков остаются знание законов и изобразительная грамота.

Цифровое и традиционное искусство представляют собой две формы творчества, каждая из которых обладает своими уникальными особенностями и преимуществами. Некоторые художники предпочитают комбинировать оба вида, используя традиционные материалы для эскизов и концепций, а затем доводя их до совершенства с помощью цифровой иллюстрации. В конечном итоге, выбор метода зависит от личных предпочтений и стиля каждого художника.

В области профессионального образования цифровая образовательная среда предлагает ценные инструменты, потенциально упрощая и обогащая преподавание некоторых дисциплин изобразительного искусства. Однако этот процесс сопряжен с определенными рисками как технического, так и профессионального характера.

Во-первых, не все учебные заведения обладают необходимыми ресурсами и подготовкой для обеспечения учащихся соответствующей техникой, что требует значительных финансовых вложений с неопределенным сроком окупаемости.

Во-вторых, разница характеристик мониторов цифровых носителей допускает значительные искажения в цветопередаче на разных устройствах, что значительно усложняет оценку знаний студента педагогом, поскольку одна и та же работа может выглядеть по-разному у передающей и принимающей стороны.

В-третьих, педагогический персонал может испытывать недостаток квалификации и готовности к работе с современной технологией.

Заключение

Исходя из вышеизложенного, можно сказать, что даже при наличии необходимой техники отсутствие у преподавателей соответствующих навыков может помешать эффективному использованию ее в учебном процессе.

Несмотря на то что цифровые технологии могут быть интегрированы в преподавание некоторых дисциплин, практическая работа с моделями и творческими установками остается

основой обучения изобразительному искусству. Поэтому важно продолжать уделять большее внимание непосредственному взаимодействию между преподавателем и студентом.

Контактная форма обучения остается наиболее эффективной в творческих областях подготовки, особенно в сфере изобразительного искусства.

Список литературы

1. Павловская Е.Э., Графический дизайн. Современные концепции. Учебное пособие для вузов. 2-е изд., переработанное и дополненное. М.: Издательство Юрайт, 2024, 119 с.
2. Гриц Н.В., Основы ландшафтного дизайна. Учебное пособие для вузов. Москва: Издательство Юрайт, 2024, 116 с.
3. Зябнева О.А. Шнейдер Е.М., Саданова В.Н. Исследование основных принципов преподавания основ информационной архитектуры web-сайта для студентов направления дизайн // Современные проблемы науки и образования. 2023. № 1. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=32366> (дата обращения: 30.10.2024). DOI: 10.17513/spno.32366.
4. Литвина, Т. В., Дизайн новых медиа. Учебник для вузов. Москва: Издательство Юрайт, 2024, 182 с.
5. Саданова В.Н., Попов Е.И., Шнейдер Е.М. Особенности применения современных педагогических и информационных технологий в процессе обучения студентов графическому дизайну // Современные проблемы науки и образования. 2023. № 2. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=32551> (дата обращения: 30.10.2024). DOI: 10.17513/spno.32551.
6. Купцова Е.В., Антонов В.Г., Купцова Е.С. Организационный дизайн. Учебник и практикум для вузов. М.: Издательство Юрайт, 2024. 397 с.
7. Жданов Н.В., Скворцов А.В. Архитектурно-дизайнерское проектирование: виртографика. Учебное пособие для вузов. М.: Издательство Юрайт, 2024. 78 с.