

УДК 372.87

## ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАНИЕ В ПЕРИОД ЦИФРОВОЙ ГЛОБАЛИЗАЦИИ

<sup>1</sup>Савлучинская Н.В., <sup>1</sup>Лыкова Е.С., <sup>2</sup>Морозкина Е.А.<sup>1</sup>ФГБОУ ВО «Омский государственный педагогический университет», Омск,  
*e-mail: mail@omgpu.ru;*<sup>2</sup>ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет», Краснодар,  
*e-mail: rector@kubsu.ru*

В статье рассмотрены вопросы художественного образования, в которых происходят большие перемены, связанные с инновационными подходами в обучении изобразительному искусству и организацией выставочной деятельности учащихся, педагогов и профессиональных художников. В связи с этими тенденциями современности важность изучения цифровой живописи в художественном образовании давно уже стала неизбежной и насущной необходимостью, а также исследование возможностей выставочной деятельности в современном социокультурном пространстве становится все более актуальным. Как ориентироваться в таком информационном потоке, как уметь предложить свои работы, проявить себя, реализовать свой потенциал экономически выгодно – все эти вопросы актуальны для людей художественно-творческих профессий. Целью работы является рассмотрение практических вопросов внедрения в образовательный процесс для студентов, школьников дополнительного образования компьютерных технологий на примерах работы над заданиями по цифровой живописи, анализа возможностей выставочной деятельности с учетом современных тенденций и практики вузов художественной направленности. К используемым методам относятся цифровые технологии, которые авторы статьи практически использовали в проведении группового арт-проекта 2022 г., а именно онлайн-выставки «Художники-педагоги о весне». Одним из продуктов нашего исследования стал обзор современных существующих сайтов для визуальной коммуникации художников, зрителей, педагогов, студентов, учащихся с целью продажи, покупки произведений любых видов искусства, в том числе выполненных с применением цифровых технологий. Авторы статьи пришли к следующим выводам: современная цифровая глобализация оказывает влияние на сложившуюся систему художественного образования страны, заставляя деформировать сложившиеся традиции в преподавании художественных дисциплин. Происходят изменения в практике выставочной деятельности вузов, профессиональных художников, предоставляя возможности международной художественной коммуникации и экономически выгодной реализации всех уровней творческих личностей – учащихся школ, студентов, педагогов, профессиональных художников.

**Ключевые слова:** художественное образование, изобразительное искусство, цифровая живопись, компьютерная графика

## ARTS EDUCATION IN THE PERIOD OF DIGITAL GLOBALIZATION

<sup>1</sup>Savluchinskaya N.V., <sup>1</sup>Lykova E.S., <sup>2</sup>Morozkina E.A.<sup>1</sup>Omsk State Teachers University, Omsk, *e-mail: mail@omgpu.ru;*<sup>2</sup>Kuban State University, Krasnodar, *e-mail: rector@kubsu.ru*

The article deals with the issues of art education, in which there are big changes associated with innovative approaches to teaching fine arts and the organization of exhibition activities of students, teachers and professional artists. In connection with these trends of our time, the importance of studying digital painting in art education has long been an inevitable and urgent necessity, as well as the study of the possibilities of exhibition activities in the modern socio-cultural space is becoming increasingly relevant. How to navigate in such an information flow, how to be able to offer your work, express yourself, realize your potential economically profitably – all these questions are relevant for people of artistic and creative professions. The purpose of the work is to consider practical issues of introducing computer technologies into the educational process for students, schoolchildren of additional education, on examples of work on digital painting tasks, analysis of the possibilities of exhibition activities, taking into account modern trends and practices of universities of artistic orientation. The methods used include digital technologies that the authors of the article practically used in conducting a group art project in 2022, namely the online exhibition “Artists-teachers about spring”. One of the products of our study was a review of modern existing sites for visual communication of artists, viewers, teachers, students, students for the purpose of selling, buying works of any kind of art, including those made with the use of digital technologies. The authors of the article came to the following conclusions, modern digital globalization has an impact on the existing system of art education in the country, forcing to deform those established traditions in the teaching of art disciplines. There are changes in the practice of exhibition activities of universities, professional artists, providing opportunities for international artistic communication and cost-effective implementation of all levels of creative personalities – school students, students, teachers, professional artists.

**Keywords:** art education, fine arts, digital painting, computer graphics

В современном мире, наряду с другими глобальными экономико-политическими и социально-культурными процессами, в вопросах художественного образования происходят большие перемены, связанные

с инновационными подходами в обучении изобразительному искусству и организацией выставочной деятельности педагогов, студентов и учащихся. Сегодня трудно представить образовательную деятельность

без применения глобальной сети Интернет, которая объединяет разные системы, сайты, миллионы потребителей информационных продуктов на разных континентах. Благодаря развитию информационного пространства легко получать ответы на любые вопросы, узнать научные, методические, искусствоведческие взгляды исследователей в электронных образовательных ресурсах: электронных библиотеках, виртуальных музеях, образовательных порталах или иных формах подачи информации.

Современный педагог готовится к профессиональной деятельности с применением тех возможностей развитой инфраструктуры образовательной системы, которые продиктованы потребностями и переменами социокультурного пространства. Работа преподавателей в области высшего художественного образования направлена на формирование у студентов образовательных результатов, которые можно разделить на исполнительское мастерство и опыт художественно-педагогической деятельности. Эти результаты проявляются в продуктах собственно творческой деятельности будущего педагога и творческих работах учащихся, которые экспонируются на выставках различного уровня. Поэтому в современном художественном образовании интерес к выставочной деятельности возрастает, выставка рассматривается как продуманное мероприятие с определенными задачами педагогического, творческого, учебного характера и является предметом исследования в методическом, научном, искусствоведческом направлении. Для нашего исследования интерес представляет классификация выставок: преподавателей высшего художественно-педагогического образования; студентов, будущих педагогов-художников; учащихся общеобразовательных школ и дополнительного образования. Выставка представляет собой организованное общение художника и зрителя в определенном пространстве или среде, в том числе и информационной. Участие в выставках различного уровня представляет собой мониторинг способностей, оценку уровня подготовки, художественного таланта или творческих способностей участников (преподавателей высшего художественно-педагогического образования; студентов, будущих педагогов-художников; учащихся общеобразовательных школ и учреждений дополнительного образования) [1].

Все эти процессы подвергаются воздействию технических новшеств, и сегодня можно с уверенностью говорить о глобальной цифровизации художественного образования и выставочной индустрии. Транс-

формации идут параллельно в методике преподавания художественных дисциплин, в пространстве выставочных площадок, в информационной осведомленности участников выставок, поэтапно и системно взаимодействуя и планомерно переплетаясь во всех деловых, производственных и социально-культурных формах. Цифровые технологии, применяемые на данный момент в творческой деятельности педагогами-художниками, студентами, учащимися, достаточно разнообразны. Можно нарисовать картину с помощью компьютерных программ (digital art – цифровая живопись) или оцифровать картины, выполненные с помощью традиционных технологий.

В настоящее время в художественном образовании известны труды ведущих архитекторов, дизайнеров, искусствоведов, педагогов, ученых, участвующих в разработке инновационных теорий, принципов и методов проектирования, в подготовке профессионалов, способных выражать актуальные проблемы художественной культуры: С.Б. Поморов, С.А. Прохоров, А.В. Шадулин, В.А. Сидоров, В.И. Наумова [2].

Освоению в изобразительном искусстве собственно компьютерных технологий посвящены статьи таких авторов, как Т.О. Шулик, В.Э. Волынский, С.А. Прохоров, И.В. Смекалов, Л.Н. Турлюн, О.Г. Яцук и др., а также методические рекомендации учителей художественных школ и лицеев – Е.В. Двоеглазовой, Н.В. Вяткина, О.Ю. Шляховой. В работе «Цифровая глобализация и ее влияние на образование» авторы рассматривают подробно тенденции современного мира и взаимодействие обучающихся и обучающихся в виртуальной среде [3].

В связи с вышеизложенными тенденциями современности важность изучения методики и возможностей цифровой живописи, компьютерной графики в художественном образовании давно уже стала очевидной, а также интерес представляет реализация данных продуктов в выставочной деятельности сложившегося социокультурного пространства.

В общественной, социально-культурной практике и на арт-рынке традиционные формы искусства уже конкурируют с произведениями, в которых частично используются компьютерные технологии, или с работами, полностью сделанными в виртуальной среде (например, при оформлении книг, создании плакатов, в рекламе, на различных сайтах, в рекламных и мультипликационных роликах и т.д.).

Целью нашего исследования является рассмотрение практических вопросов внедрения преподавателями высшего ху-

дожественно-педагогического образования в образовательный процесс со студентами, а в дальнейшем и с учащимися дополнительного образования в ходе производственной практики компьютерных технологий, на примерах работы над заданиями по цифровой живописи, компьютерной графики, а также анализа возможностей выставочной деятельности с учетом современных тенденций. Современный студент и школьник изменился, стал технически более подготовлен, способен совмещать информационные подходы и творчество. Применение компьютера, телефона, планшета стало для обучающегося естественной потребностью и повседневной практикой, в которой имеет место не только получение информации, но также реализация потребности в самовыражении, саморазвитии и самопродвижении.

#### **Материалы и методы исследования**

Для школьников и студентов компьютерная графика – это новый вид творческой деятельности, появлению заинтересованности способствует знакомство на первых занятиях с шедеврами, выполненными в традиционной манере, и картинами, созданными на компьютере, при этом для показа используются книжные фонды и интернет-ресурсы.

Учебный материал, который учащиеся усваивают на занятиях компьютерной графикой, довольно сложный. Поэтому, по принципу доступности, объяснение теоретического материала и практических заданий сопровождается демонстрацией плакатов, технологических карт по выполнению различных операций, выполнением преподавателем графических схем на доске. Интеграция компьютерной графики и изобразительного искусства предоставляет преподавателю широкий арсенал дидактических средств для интеллектуального развития учащихся, студентов и активизации познавательного интереса, творческого самовыражения, воспитания эстетической культуры. Компьютерная графика являет собой продолжение законов и требований традиционной графики и живописи, перенесенное в виртуальное пространство. Именно в виртуальности такого способа рисования и заключаются и сильные стороны цифровой живописи, и сложности ее освоения. Photoshop сегодня является эталоном программы для работы с точечными изображениями в компьютерной графике. Программа дает возможность манипулировать изображениями и их частями, разъединяя их или komponуя в единое целое. Также эта программа позволяет кор-

ректировать оттенок, тон, насыщенность как всего изображения, так и отдельных его частей. Программа спроектирована специально для графических планшетов, и ее пользовательский интерфейс рассчитан на управление пером, заменяющим мышью, так как рисовать пером гораздо удобнее и естественнее, чем мышью. Кроме того, перо, в отличие от мыши, чувствительно к нажиму, что дает возможность создавать мазки. В цифровой живописи компьютер используется так же, как и кисть с мольбертом. В России пик популярности цифровой живописи пришелся на 2012–2015 гг. Для того чтобы сделать хороший рисунок на компьютере, нужно уметь правильно применять весь накопленный поколением художников багаж основных знаний и опыта. Таких как знание законов цветопередачи, знание о форме и конструкции, перспективе, знание законов светотени, знание о стилизации.

Все это дает наиболее полное представление о процессе работы над каждым этапом и позволяет учащимся работать самостоятельно, выбирая свой темп выполнения поставленных перед ними задач. Работа по созданию графического изображения на компьютере обычно подразумевает три этапа: выполнение эскиза на бумаге или в компьютере; компоновка и конструктивный рисунок с легким тоном, проработка формы, передача объема, тональности и световоздушной среды; расстановка акцентов, исправление технических неточностей в изображении. Например, только после того, как студенты, школьники познакомились с настройками смешивания кистей, инструментом «палец», инструментами осветления и затемнения, слоями и операциями над ними, даются знания о композиции и отрабатываются навыки построения линейной и воздушной перспективы.

Большой плюс при создании цифровых изображений в том, что можно вносить изменения и исправления без потери качества изображения, используя различные настройки программы. Постепенное усложнение практических заданий в сочетании с теорией позволяет учащимся на заключительном этапе обучения: овладеть приемами и навыками работы в растровом графическом редакторе Adobe Photoshop; уметь настраивать и работать с цифровым графическим планшетом; познакомиться со специальными терминами компьютерного и традиционного рисования; овладеть основами перспективы, передачи объема, фактуры изображения; получить навыки выстраивания цельной композиции, цветопередачи в работе.

При работе на компьютере каждый инструмент имеет свои выразительные возможности: например, используя «перо-тушь», можно сделать небольшие изящные наброски с тонкой и лаконичной линией и включением малого количества тона; используя «карандаш», можно получить интересную, разнохарактерную линию; используя «кисть», выполнить крупные наброски кистью, цветом, без предварительного контура карандашом. Такие возможности имеют положительный аспект – можно не бояться испортить изображение и при необходимости легко подправить его без потери качества всей работы. Результатом работы в компьютерных программах являются продукты цифровой живописи, с которыми обучающиеся могут принимать участие в конкурсах и мероприятиях различных уровней.

#### Результаты исследования и их обсуждение

Стремительно развивается рисование в виртуальной реальности, где профессиональные художники используют технологичные кисти и палитры для создания своих 3D-картин. Рисование доступно в специальных разработанных для художников программах: Tilt Brush, Open Brush, CoolPaint VR, Graffiti Paint VR, Kingspray Graffiti Simulator, Painting VR, AR magic 3D: новое слово в AR/VR реальности и др. [4].

С каждым годом увеличивается поток визуальной информации в виде продуктов творчества педагогов-художников, студентов, учащихся. Как ориентироваться в таком информационном потоке, как уметь предложить свои работы, проявить себя, реализовать свой потенциал – все эти вопросы актуальны для людей художественно-творческих профессий. Авторы данного исследования приводят собственный опыт в решении насущных вопросов, связанных с цифровой глобализацией в художественном образовании.

В рамках нашего исследования рассмотрим более подробно те цифровые возможности, которые авторы статьи использовали практически в проведении группового арт-проекта 2022 г., а именно онлайн-выставке «Художники-педагоги о весне».

Уникальная художественная онлайн-выставка «Художники-педагоги о весне» состоялась в марте 2022 г. и объединила 200 картин художников-педагогов из 20 художественных вузов России. Объединяющей темой для всех выступили художественно-образное состояние весны, цветов, любви, позитивных эмоций и выразительных пей-

зажей разных географических мест России. Инициатором арт-проекта выступил художественно-графический факультет Кубанского государственного университета. Все картины участников были сформированы в электронный каталог.

Творческие работы педагогов-художников, студентов и учащихся можно разместить в социальных сетях и продвигать с помощью технологий сторителлинга. Кроме этого, можно создать свой персональный сайт или зарегистрировать личный кабинет на сайтах-маркетплейсах.

Одним из продуктов нашего исследования стал обзор современных существующих сайтов для визуальной коммуникации художников, зрителей, педагогов, студентов, учащихся с целью продажи, покупки произведений любых видов искусства, в том числе выполненных с применением цифровых технологий. Маркетплейсы для художников:

1) сайт [artnow.ru](http://artnow.ru) (Россия): основан в апреле 2003 г. Основная цель популяризация современного искусства ИЗО, ДПИ. Интернет-проект, позволяющий общаться художнику и покупателю напрямую без посредников;

2) сайт [artalebrio.com](http://artalebrio.com) (Россия): онлайн-галерея картин художников, в которую входят художники, искусствоведы, журналисты, художественный союз, аукционный дом. Платформа для проведения онлайн-конкурсов в различных сферах искусства. Организаторы фестиваля «Art is» для художников, фотографов, дизайнеров, ремесленников и др.;

3) сайт [ru.bidspirit.com](http://ru.bidspirit.com) (Россия): онлайн-аукцион для художников;

4) сайт [bizar.art](http://bizar.art) (Россия): маркетплейс современного искусства и дизайна;

5) сайт [artsy.net](http://artsy.net) (США): бесплатная онлайн-платформа для художников, коллекционеров и любителей искусства. Создана в 2010 г. студентом Принстонского университета. Сейчас компания имеет более 200 сотрудников и представительства в трех странах;

6) сайт [artland](http://artland) (Дания): сайт и приложение представленных картин художников. Созданы специальные условия для коллекционеров – ведение онлайн-каталога и управление через личный кабинет;

7) сайт [artmajeur.com](http://artmajeur.com) (Франция): онлайн-галерея картин современных художников;

8) сайт [carredartistes.com](http://carredartistes.com) (Франция): международная сеть галерей произведений искусства, основанная во Франции. Сегодня имеет представительство в 12 странах;

9) сайт [artfinder.com](http://artfinder.com) (Великобритания): онлайн-площадка независимых художников, которые не выставляются в галереях;

10) сайт [singularart.com](http://singularart.com) (Германия): онлайн-маркетплейс предметов искусства с доступом для художников, скульпторов, дизайнеров. Для того чтобы разместить свои работы на сайте, они должны пройти максимально строгий отбор искусствоведов. Таким образом, достигается эффект «элитарного клуба», что дает коллекционерам уверенность в уникальности и высоком уровне представленных работ;

11) сайт [oilyoil.com](http://oilyoil.com) (Россия): онлайн-галерея для молодых художников. Стартап 2014 г., запущенный выпускницей МГУ;

12) сайт [saatchiart.com](http://saatchiart.com) (Франция): онлайн-платформа картин художников в среднем ценовом сегменте. Помимо продажи, галерея предлагает художникам услуги по продвижению личного бренда, организует выставки, ярмарки и фестивали. Продвижение платное, доступна «премиум» подписка;

13) сайт [vernissage365.com](http://vernissage365.com) (Россия): онлайн-сервис произведений искусства. Организаторы сопровождают сделку, решают возникающие юридические вопросы и при необходимости консультируют коллекционеров;

14) сайт [artlot24.ru](http://artlot24.ru) (Россия): онлайн-аукцион живописи, скульптуры, антиквариата.

Данный анализ выставочных площадок показывает, что сегодня есть место для реализации творческой продукции, в том числе с применением компьютерных технологий на всех уровнях оценки стоимости: средний сегмент, высокий и премиум. Произведения педагогов-художников, студентов и учащихся школ можно представлять на выставках-конкурсах, маркетплейсах разного уровня территориального: на уровне региона, страны, мира. Возможности интернет-пространства безграничны и дают большие перспективы реализации всем заинтересованным творческим личностям начиная со школьного возраста, как в художественных материалах, так и с применением современных компьютерных технологий.

## Заключение

Проведенное исследование показало, что современная цифровая глобализация оказывает влияние на сложившуюся систему художественного образования страны, заставляя деформировать сложившиеся традиции в преподавании художественных дисциплин, в практику выставочной деятельности вузов, предоставляются возможности международной художественной коммуникации и экономически выгодной реализации всех уровней творческих личностей – учащихся школ, студентов, педагогов-художников [5]. Работа над арт-проектом «Художники-педагоги о весне» продолжается. В планах создание сайта, где будет представлена интерактивная карта России, нажав на соответствующую геоточку, можно будет прочитать историю факультета участников арт-проекта и увидеть картины художников-педагогов этого высшего учебного заведения. На наш взгляд, одно из немаловажных мест отводится разработке проектов подобного рода для студентов и учащихся, а также опыту методического взаимодействия между художественными факультетами нашей страны.

## Список литературы

1. Варданын В.А. Выставочная деятельность как средство развития художественно-педагогической компетентности студента // Гуманитарные науки и образование. 2012. № 3 (11). С. 13–16.
2. Поморов С.Б., Прохоров С.А., Шадуринов А.В. Декоративная живопись и цветографические интерпретации в проектной культуре: учебное пособие для студентов высших учебных заведений, обучающихся по направлению подготовки «Архитектура». Барнаул: Изд-во АлтГТУ, 2010. 141 с.
3. Синагатулин И.М., Горная Т.И., Япарова Э.Н. Цифровая глобализация и ее влияние на образование // Педагогический журнал Башкортостана. 2021. № 4. С. 118–127.
4. Ефимова О.В., Ефимов И.И., Дележа Е.М. Цифровые технологии в экранной культуре // Искусствоведение и дизайн в современном мире: традиции и перспективы: материалы Всероссийской XIV научно-практической конференции молодых ученых (Тамбов, 19 мая 2021 г.). Тамбов, 2021. С. 146–148.
5. Семенова М.А. Перспективы развития художественно-педагогического образования // Вестник Российского нового университета. Серия: Человек в современном мире. 2017. № 1. С. 62–66.