

ОБЩИЕ ВОПРОСЫ ПЕДАГОГИКИ И ПСИХОЛОГИИ

УДК 75

Для цитирования: Болатова М.М., Насипов А.Ж. Цифровая живопись как составляющая художественного образования: целесообразность и пути реализации // Научно-методический журнал «Поиск научных решений». 2023. № 4. С. 82–95.

DOI: 10.61077/2949-4818-2023-4-82-95

Цифровая живопись как составляющая художественного образования: целесообразность и пути реализации**Болатова Мадина Махмудовна**

Муниципальное казенное образовательное учреждение
«Гимназия № 13» г.о. Нальчик

Насипов Артур Жабагиевич

Государственное бюджетное учреждение
дополнительного профессионального образования «Центр непрерывного
повышения профессионального мастерства педагогических работников»
Министерства просвещения и науки Кабардино-Балкарской Республики

Аннотация. В статье рассматривается актуальная проблема целесообразности включения основ цифрового искусства в систему художественного образования школьников. Художественное образование нацелено не только на обучение молодежи конкретному ремеслу, но и на формирование духовной культуры человека, на получение особого эмоционального опыта. Проведен анализ понятий «художественное образование» и «цифровое искусство». Цель исследования – обоснование целесообразности включения в художественное образование школьников основ цифровой живописи. Обозначены факторы, создающие препятствия этой интеграции и возможный вариант их преодоления.

Ключевые слова: цифровое искусство, художественное образование, модернизация системы образования, компьютерная графика, цифровое информационное пространство.

**Digital painting as a component of Art
Education: reasonableness and ways of implementation**

Bolatova Madina Makhmudovna,

Municipal State Educational Institution
"Gymnasium No. 13", Nalchik

Nasipov Artur Zhabagievich

State Budgetary Institution of Additional Professional Education
"Center for Continuous Development of Professional Mastery of Teaching Staff"
of the Ministry of Enlightenment and Science of the Kabardino-Balkarian Republic

Abstract. The article deals with the actual problem of the reasonableness of including the basics of digital art in the Art Education system of school children. Art Education is aimed not only at teaching a specific craft to young people, but also at forming a person's spiritual culture and gaining a special emotional experience. The analysis of the concepts of "Art Education" and "Digital Art" is carried out. The purpose of the study is to substantiate the reasonableness of including the basics of digital painting in the Art Education of school children. The factors that create obstacles to this integration and a possible way to overcome them are outlined.

Keywords: digital art, Art Education, modernization of the education system, computer graphics, digital information space.

Последние десятилетия мы наблюдаем непрерывную модернизацию отечественной системы образования. Проблема выбора вектора развития этого процесса была и остается актуальной. Каким критериям нужно подчинить ориентиры модернизации? Какие проблемы стоят на различных уровнях управления образовательной системой? Какие стратегические цели выдвигаются государством и обществом? Этим и другим вопросам посвящены многочисленные дискуссии и исследования практиков и ученых-теоретиков. Модернизации касается, в том числе, и художественного образования школьников, как неотъемлемой составляющей общей системы образования.

Понятие «художественное образование» имеет немало трактовок. Рассмотрим некоторые из них, следуя работе Рахимбаевой И.Э. [Рахимбаева 2018]:

- художественное образование как средство развития современных культурных и творческих индустрий (Е.П. Олесина);
- как процесс обучения и воспитания людей, осуществляющих свою деятельность в сфере культуры и искусства, работающих на удовлетворение

культурных потребностей общества («О проекте Концепции развития образования в сфере культуры и искусства государств-участников СНГ»);

– это процесс освоения знаний, умений и навыков в области искусствоведения, формирования образного мышления (С.М. Вишнякова);

– процесс включения индивида в художественную деятельность, при котором развиваются познавательные творческие позиции и эмоционально-ценностные отношения к искусству, и к самой деятельности (О.В. Сальдаева).

Не вдаваясь в подробности предложенных трактовок этого понятия, отметим, что в основе каждой из них – процесс подготовки людей к художественной деятельности. Значение художественного образования определяется не только тем, что оно обучает какому-то ремеслу, но формирует духовную культуру человека, ориентирует на получение особого эмоционального опыта.

Более того, наряду с научным познанием мира, существует и так называемый художественный способ постижения окружающей нас реальности. Под этим понимается процесс и результат формирования эмоционально-ценностного отношения к миру, его явлениям и закономерностям развития. Эти умения формируются у школьников 5–7 классов в рамках учебного предмета «Изобразительное искусство». Целью изучения этого предмета является освоение разных видов визуально-пространственных искусств: живописи, графики, скульптуры и др.

С другой стороны, в связи с развитием компьютерных технологий появилось новое направление – цифровое искусство. Поэтому стало актуальным изучение педагогического потенциала цифрового искусства в целом, так и отдельных его воплощений.

Целью настоящей работы является обоснование целесообразности включения в художественное образование школьников основ цифровой живописи.

Достижение указанной цели связано с решением ряда задач:

– исследовать сущность понятия «цифровое искусство» и его различных воплощений;

– уточнить определение понятия «цифровая живопись»;

– проанализировать достоинства и недостатки цифровой живописи по сравнению с традиционной живописью;

– выявить факторы, негативно влияющие на включение основ цифровой живописи в художественное образование детей.

Для достижения указанной цели нами использованы методы анализа, синтеза, сравнения и систематизации информации в психолого-педагогической литературе по теме исследования; обобщение педагогического опыта.

Итак, под цифровым искусством или digital art, в самом широком смысле, понимают направление в искусстве, в основе которого компьютерные технологии. По мнению К. Пола, следует вести речь о двух различных категориях цифрового искусства [Гуляев, Паршина 2020]. Во-первых, следует выделять искусство, в котором для создания произведений (гравюр, фотографий, скульптур и т.д.) в качестве инструмента используются цифровые технологии. Во-вторых, есть так называемое «подлинное цифровое искусство», отличающееся тем, что создание, хранение и распространение произведений в нем осуществляется с помощью цифровых технологий.

Отметим, что возможность появления цифрового искусства была обусловлена изобретением персонального компьютера. Он оказался первым массовым индивидуальным устройством для реализации возможностей «цифрового информационного пространства». Это понятие, рассматриваемое в работе Бондаревой Я.В., Завьялова А.С., отражает сущность феномена цифрового искусства. По мнению авторов, цифровое информационное пространство может быть представлено тремя структурными компонентами:

- хранилище данных;
- содержимое хранилища в виде массива цифровых данных;
- совокупность процедур по работе с хранилищем и его содержимым [Бондарева, Завьялов 2017].

Следуя этой логике, в рамках настоящего исследования, примем за основу определение цифрового искусства, предложенное А.С. Завьяловым: «цифровое искусство – художественные практики, использующие в качестве материала цифровое инфопространство» [Завьялов 2017, 156].

Как показал проведенный нами анализ литературных источников [Исаева 2017; Красильников 2011; Бондарева, Орлова 2020], цифровое искусство может быть воплощено в различных формах. Рассмотрим наиболее распространенные из них.

Цифровая фотография (рис. 1). Имеются в виду фотографии, полученные с помощью цифровых камер, смартфонов и веб-камер. С помощью настроек допускается редактирование процесса: добавление

рамок, обрезание фото, наложение фильтра, изменение яркости, контрастности и т.п.



Рис. 1. Пример цифровой фотографии

Цифровой коллаж (рис. 2) представляет собой произведение, которое получается, если объединить разные изображения и графические объекты в одну картину. В частности, объединяют векторные рисунки и фотографии с добавлением спецэффектов.



Рис. 2. Пример цифрового коллажа

Векторное искусство (рис. 3). В основе этой техники – создание компьютерного изображения с помощью графических примитивов (элементарных геометрических объектов), заданных математическими формулами.



Рис. 3. Пример векторного рисунка

Компьютерная графика (рис. 4). Форма цифрового искусства, в рамках которой для создания и редактирования изображений используется компьютер и специальное программное обеспечение. В зависимости от способа создания изображений принято различать двухмерную (2D) и трехмерную (3D) компьютерную графику.



Рис. 4. Пример компьютерной графики

Алгоритмическое искусство (рис. 5). Изображение создается с помощью заранее написанного компьютерного кода. Образ картины примерно известен до ее визуализации, но результат может быть и непредсказуем, если художник-алгорист добавит новые элементы в код.

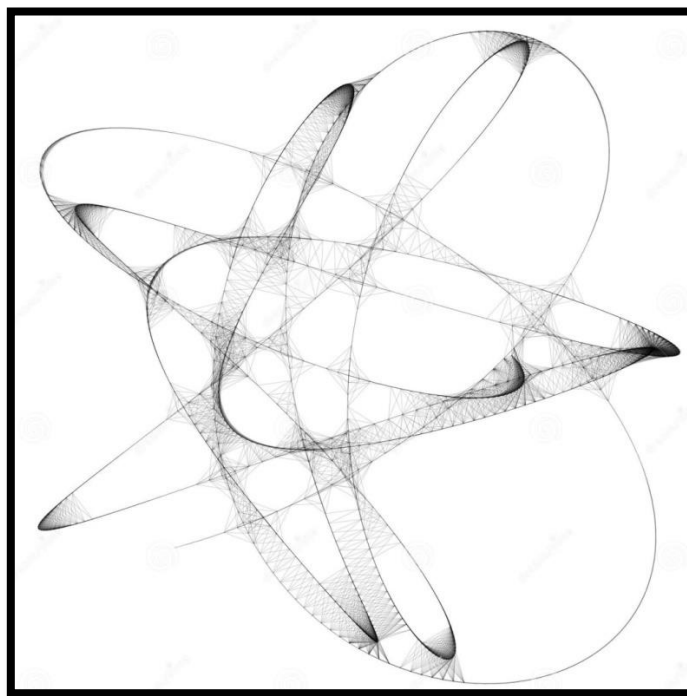


Рис. 5. Пример картины, созданной с помощью кода

Фрактальное искусство (рис. 6). Эта форма искусства – разновидность алгоритмического, созданного из сложных геометрических узоров и фрактальных мозаик.

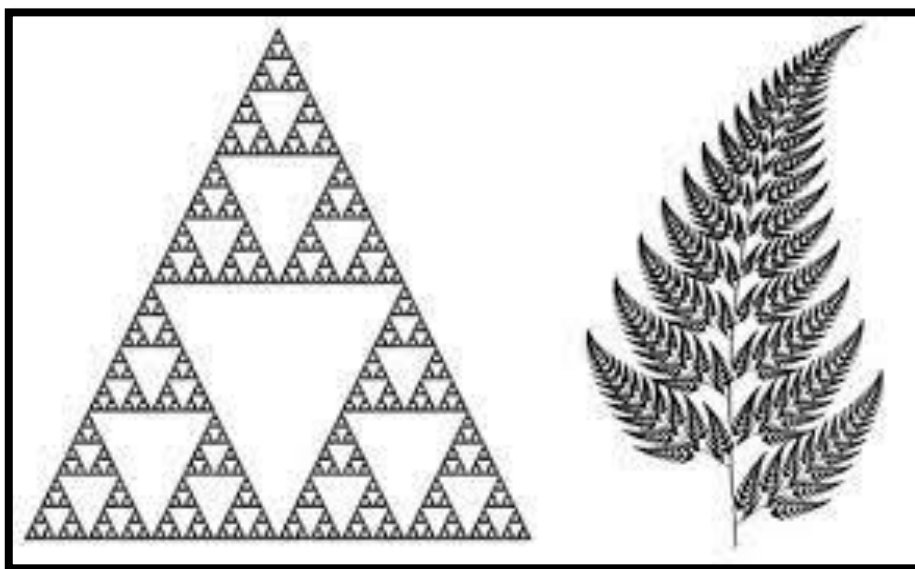


Рис. 6. Примеры фрактальных рисунков

Цифровая живопись (рис. 7). Художественное произведение создается путем использования традиционных приемов рисования, но в качестве традиционных материалов и полотен применяются планшет и электронное перо – стилус. Для создания реалистичных картин, человек, занимающийся цифровой живописью, должен обладать художественными навыками: соблюдать пропорции, разбираться в перспективе, знать композицию и анатомию.



Рис. 7. Пример цифровой живописи

Рассмотрим теперь более подробно понятие «цифровой живописи».

Период роста популярности цифровой живописи относится к концу XX – началу XXI века. Ее стали активно применять для оформления разнообразной продукции в индустрии кино, компьютерных игр и т.д. Отличительная особенность цифровой живописи в том, что зрительные образы передаются с помощью точек, светящихся на экране компьютера, которые с помощью принтера переносятся на исходную поверхность. Компьютер в этом процессе – полный аналог мольберта, применяющегося в традиционной живописи [Драгунова, Суравцова 2023].

Цифровая живопись – это вид изобразительного искусства, в рамках которого художник создает электронные изображения (произведения) с помощью компьютерных инструментов и материалов. Основные графические редакторы цифровой живописи – Adobe Photoshop и Corel

Painter. Программа Corel Painter позволяет работать с большим набором кистей. С помощью компьютерных кистей можно воссоздавать на виртуальном холсте следы мелков, угольного карандаша, каллиграфических перьев, фломастеров, цветных карандашей и т.д.

Говоря об отличиях цифровой живописи от традиционных видов изобразительного искусства, следует обратить внимание на большое число инструментов, предоставляемых графическими редакторами, высокую скорость выполнения и наличие возможности внесения изменений в работу на любом этапе. Мы согласны с точкой зрения авторов Белозерова О.И., Селиной А.М. [Белозеров, Селина 2019], что цифровая живопись – неотъемлемая часть современного искусства. Ее развитие в нашей стране и за рубежом происходит как по пути технического совершенствования, так и художественного исполнения. В ней, наряду со стилевым многообразием, мы наблюдаем и появление новых течений.

Другой отличительной особенностью цифровой живописи является та искусственная среда, в которой создаются и существуют произведения, так называемое цифровое информационное пространство. Понятно, что цифровое изображение из виртуального мира легко можно перенести на материальный носитель, т.е. в реальный мир. Однако восприятие цифровых работ на экране эффектнее, чем на холсте или бумаге по силе эстетического воздействия на зрителя. Это объясняется тем, любое художественное произведение уникально и его следует рассматривать лишь в контексте той среды, которая служила основой его создания [Серебренникова 2021].

В таблице 1 приведены наиболее существенные достоинства и недостатки рисования в традиционном и цифровом стилях (таблица 1).

Таблица 1

«Плюсы» и «минусы» традиционной и цифровой живописи

Вид живописи	«Плюсы»	«Минусы»
Традиционная	– воспроизведение точной копии произведения практически невозможно; – благоприятные условия для приобретения базовых знаний, обработки различных стилей и направлений; – возможность лучшего понимания преимуществ	– необходимость участия устойчивой руки для прорисовки идеальной формы/линии; – трудности, связанные с внесением правок; – необходимость наличия различных, причем достаточно дорогих инструментов для

	различных традиционных материалов, фактур, красок, кистей, карандашей и т.д.; – нет привязанности к информационным технологиям и доступу к Интернет; – возможность придания объема мазкам в отличие от цифрового формата.	работы; – ограниченность выбора в получении желаемого оттенка; – более высокие финансовые затраты в связи с необходимостью закупки множества материалов.
Цифровая	– возможность более быстрого создания цифровых произведений (мастер не ждет, пока высохнет краска); – при цифровом рисовании можно быстро и легко исправлять ошибки; – практически мгновенный выбор цветов и их изменения простым щелчком мыши; – возможность использования огромного спектра стилей и техник; – менее затратная техника по сравнению с традиционной живописью.	– проблема защиты авторских прав: относительно легкое дублирование и модифицирование чужих работ; – отсутствие во многих случаях ощущения «живой» картины; – необходимость привыкания к работе с графическим планшетом.

Идея применения цифровых технологий в системе художественного образования уже была высказана в нескольких исследованиях [Тихонова 2022; Петрова, Абдуллина, Кузьмишина 2021; Федотова 2020; Бугаева 2016; Александрова 2017; Шепелев 2017]. Специалисты сходятся во мнении об огромном педагогическом потенциале цифрового искусства, о целесообразности его использования в образовательном процессе. Этот потенциал может быть направлен на развитие и реализацию творческих и интеллектуальных способностей обучающихся на различных ступенях системы образования: начальной, общей, профессиональной.

Мы согласны с точкой зрения Тихоновой Е.А. [Тихонова 2022], что в современных реалиях, благодаря компьютерным технологиям, создается открытая учебная и развивающая среда. В ней заложены благоприятные условия, способствующие творческому самовыражению и самообразованию как обучающихся, так и педагогов. Такие способы представления информации как анимация, компьютерная графика, цифровая живопись и др. становятся составляющими компонентами художественного образования. Они выполняют не только функцию художественного выражения, но и эстетического развития человека.

Вместе с тем, нельзя не видеть факторов, препятствующих полноценному внедрению цифрового искусства в традиционное художественное образование. Обозначим некоторые, на наш взгляд, существенные причины, отрицательно влияющие на этот процесс.

1. Низкий уровень ИКТ-компетентности преподавателей и, как следствие, неумение пользоваться цифровыми инструментами.

2. Отсутствие программ модульного типа, которые можно реализовать в рамках различных предметных областей: изобразительное искусство, информатика, технология.

3. Отсутствие учебно-методического сопровождения по включению цифровых технологий в художественное образование.

4. Слабая вовлеченность преподавателей и обучающихся в проектную деятельность по созданию цифровых художественных произведений.

5. Низкая материально-техническая оснащенность некоторых образовательных организаций, отсутствие достаточного количества рабочих мест в компьютерных кабинетах и программного обеспечения.

Таким образом, в настоящее время процессу включения элементов цифровой живописи в художественное образование школьников и студентов, препятствует немало факторов. За исключением последнего фактора, остальные могут быть решены в рамках повышения квалификации учителей. Для этого необходимо предусмотреть включение отдельного модуля в программу повышения квалификации учителей соответствующих профилей, направленного на повышение ИКТ-грамотности, организации проектной деятельности обучающихся с использованием цифровых технологий, на методическое сопровождение деятельности педагога по их применению в образовательном процессе. Или же можно выбрать другой вариант: организовать по заявкам образовательных организаций обучение учителей и педагогов системы дополнительного образования по программе «Основы цифровой живописи как составляющей художественного образования», разрабатываемой нами в рамках соответствующего проекта.

Список литературы

1. Александрова Ж.М. Преимущества и проблемы цифровой живописи // Всероссийская научно-практическая конференция «ДИСК-2017». Всероссийский форум молодых исследователей «Дизайн и искусство – стратегия проектной культуры XXI века». 2017. С. 88–92.

2. Белозеров О.И., Селина А.М. Цифровая живопись – замена современному искусству? // Academy. 2019. № 2 (41). С. 12–16.
3. Бондарева Я.В., Завьялов А.С. Цифровое инфопространство и его характеристики // Сибирский учитель. 2016. № 3. С. 35–38.
4. Бондарева Я.В., Орлова И.И. Цифровое искусство: методология изучения // Вестник Тверского государственного университета. Серия: Философия. 2020. № 1 (51). С. 137–143.
5. Бугаева П.А. Цифровая живопись как инновация в искусстве // Инновационные процессы и технологии в современном мире. 2016. № 1 (4). С. 11–13.
6. Гуляев Ю.Ю., Паршина М.М. Цифровое искусство как инструмент интеграции общеобразовательной и профессиональной подготовки и развития личности студента // Вестник Московского университета. Серия 20: Педагогическое образование. 2020. № 2. С. 62–74.
7. Драгунова Е.П., Суравцова Ю.С. Сравнительный анализ инструментов и приемов в традиционной и цифровой живописи // Гуманитарные исследования Центральной России. 2023. № 1 (26). С. 59–67.
8. Завьялов А.С. Цифровое искусство как объект социально-философского анализа: дис. ... канд. филос. наук. Москва, 2017. 227 с.
9. Исаева О.А. Цифровая живопись как актуальное направление отечественного искусства // Вестник Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств. 2017. № 1 (30). С. 173–176.
10. Красильников И.М. Педагогика цифровых искусств – новое направление развития теории и практики художественного образования // Проблемы современного образования. 2011. № 6. С. 111–123.
11. Петрова Н.С., Абдуллина М.А., Кузьмишина А.М. Роль цифровой живописи в обучении детей младшего школьного возраста // Известия Балтийской государственной академии рыбопромыслового флота: психолого-педагогические науки. 2021. № 4 (58). С. 152–156.
12. Рахимбаева И.Э. Художественное образование в современном мире и перспективы его развития // Современные проблемы науки и образования. 2018. № 4. URL : <https://science-education.ru/ru/article/view?id=27924> (дата обращения: 19.11.2023).
13. Серебренникова Т.В. Цифровая живопись. Проблема определения понятия // Вопросы устойчивого развития общества. 2021. № 7. С. 110–118.
14. Тихонова Е.А. Педагогический потенциал цифровых технологий и его реализация в художественном образовании // Педагогика, психология, общество: от теории к практике : материалы III Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Чебоксары, 2022. С. 84–89.

15. Федотова А.С. Цифровые технологии в дополнительном художественном образовании / Студенческие научные достижения : сборник статей X Международного научно-исследовательского конкурса. Пенза, 2020. С. 81–83.

16. Шепелев В.Ю. Цифровая живопись как новое направление в освоении художественных навыков рисования учащихся ДШИ И ДХШ // Региональная культура как компонент содержания современного художественного образования : материалы второй региональной научно-практической конференции. 2017. С. 111–112.

References

1. Aleksandrova Zh.M. Preimushchestva i problemy tsifrovoi zhivopisi [Advantages and issues of digital art]. Proceedings of the All-Russian scientific and practical conference "DISK-2017". The All-Russian forum of young researchers "Design and art – the strategy of project culture of the XXI century", 2017, pp. 88–92.

2. Belozеров O.I., Selina A.M. Tsifrovaya zhivopis' – zamena sovremennomu iskusstvu? [Digital art – the replacement of the contemporary art?], *Academy*, 2019, no. 2 (41), pp. 12–16.

3. Bondareva Ya.V., Zav'yalov A.S. Digital infospace and its characteristics. *Sibirskii uchitel' [Siberian Teacher]*, 2016, no. 3. pp. 35–38, in Russian.

4. Bondareva Ya.V., Orlova I.I. Digital Art: a study methodology, *Herald of Tver State University. Series: Philosophy*, 2020, no. 1 (51), pp. 137–143, in Russian.

5. Bugaeva P.A. Tsifrovaya zhivopis' kak innovatsiya v iskusstve [Digital painting as an Art innovation]. *Innovatsionnye protsessy i tekhnologii v sovremennom mire [Innovative Processes and Technologies in the modern world]*, 2016, no. 1 (4), pp. 11–13.

6. Gulyaev Yu.Yu. Parshina M.M. Digital art as an integration tool general education and vocational training and student personality development. *Bulletin of Moscow State University. Series 20: Pedagogical Education*, 2020, no. 2, pp. 62–74, in Russian.

7. Dragunova E.P., Suravtsova Yu.S. Comparative analysis of tools and techniques in traditional and digital painting. *Humanities Researches of Central Russia*, 2023, no. 1 (26), pp. 59–67, in Russian.

8. Zav'yalov A.S. Tsifrovoe iskusstvo kak ob"ekt sotsial'no-filosofskogo analiza [Digital art as an object of social and philosophical analysis], Abstract of Ph. D. thesis, Moscow, 2017, 227 p.

9. Isaeva O.A. Digital painting as important direction of Russian Art. *Vestnik of Saint-Petersburg State University of Culture*, 2017, no. 1 (30), pp. 173–176, in Russian.

10. Krasilnikov I.M. Pedagogy of digital arts – new direction of development theory and practice of Art Education, *Problems of Modern Education*, 2011, no. 6. pp. 111–123, in Russian.

11. Petrova N.S., Abdullina M.A., Kuzmishina A.M. The role of digital painting in teaching primary school children, *The Tidings of the Baltic State Fishing Fleet Academy: Psychological and Pedagogical Sciences*, 2021, no. 4 (58), pp. 152–156, in Russian.

12. Rakhimbaeva I.E. Artistic Education in the modern world and prospects of its development, *Modern Problems of Science and Education*, 2018, no. 4.; available at: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=27924> (accessed 19 November 2023). In Russian.

13. Serebrennikova T.V. Tsifrovaya zhivopis'. Problema opredeleniya ponyatiya [Digital painting. The problem of defining the concept], *Voprosy ustoichivogo razvitiya obshchestva [Issues of Sustainable Development of Society]*, 2021, no. 7, pp. 110–118.

14. Tikhonova E.A. Pedagogicheskii potentsial tsifrovyykh tekhnologii i ego realizatsiya v khudozhestvennom obrazovanii [The pedagogical potential of digital technologies and its implementation in Art Education]. *Pedagogy, Psychology, Society: From Theory to Practice: Proceedings of the third All-Russian Scientific and Practical Conference with international participation*. Cheboksary, 2022, pp. 84–89.

15. Fedotova A.S. Digital technologies in additional art education, *Studencheskie nauchnye dostizheniya [Students' Scientific Achievements]*. Collection of Articles of the Tenth International Scientific Research Competition. Penza, 2020, pp. 81–83, in Russian.

16. Shepelev V.Yu. Tsifrovaya zhivopis' kak novoe napravlenie v osvoenii khudozhestvennykh navykov risovaniya uchashchikhsya Detskoi Shkoly Iskusstv i Detskoi Khudozhestvennoi Shkoly [Digital painting as a new direction in mastering the artistic drawing skills of Children's Art School students], *Regional'naya kul'tura kak komponent sodержaniya sovremennogo khudozhestvennogo obrazovaniya [Regional Culture as a Component of the Contents of Contemporary Art Education]*. Proceedings of the Second Regional Scientific and Practical Conference, 2017, pp. 111–112.