

УДК 7.01:37.02:004.9

КИРИЧЕНКО Олена Іванівна –
кандидат мистецтвознавства, доцент
кафедри образотворчого мистецтва та дизайну
Центральноукраїнського державного педагогічного університету
імені Володимира Винниченка
<https://orcid.org/0000-0002-2879-3300>
e-mail : olivki777@gmail.com

**DIGITAL ART ЯК ІНТЕРАКТИВНА ФОРМА ОСВОЄННЯ СУЧАСНОГО
КУЛЬТУРНОГО ПРОСТОРУ В ТЕОРІЇ ТА ПРАКТИЦІ
ХУДОЖНЬОЇ ОСВІТИ**

Постановка та обґрунтування актуальності проблеми. Сучасні художні практики, які засновані на комп'ютерних технологіях, все інтенсивніше входять у культурний та освітній простір і займають у ньому вагоме місце, привертаючи активну увагу покоління «цифрових аборигенів», як визначив М. Пренскі тих, хто на початку XXI століття відчуває себе вільно у віртуальному середовищі. Студенти художніх спеціальностей, які навчаються за програмами освоєння класичних форм мистецтва, не можуть залишатися осторонь від прийомів і виразних можливостей, які надає дигітальне (цифрове) мистецтво. Ознайомлення з його специфікою та можливостями використання в навчальному процесі являється актуальним, тому що ми вступили в нову реальність, яка безпосередньо пов'язана з освоєнням віртуального світу.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Мультимедійні форми мистецтва сьогодні є предметом уваги теоретиків, якими виокремлюються основні види даного мистецтва та підкреслюється величезний вплив на свідомість як створювачів різних його форм, так і реципієнтів, які його сприймають. Теоретичне осмислення digital art, тісно пов'язаного з новітніми технологіями, почалося з праць зарубіжних науковців, серед яких широко відомими є статті та монографії І. Вернера, Б. Вендса, О. Грау, Б. Гройса, М. Руша, Ф. Поппера, К. Пол та інших, хто розробляє категоріальний апарат даного виду творчості, виявляє засоби створення образів та визначає роль медіа-мистецтва в сучасному культурному просторі. Сьогодні проблеми цифрового мистецтва розглядаються і багатьма російськими, українськими, білоруськими дослідниками в різних ракурсах, зокрема в роботах С. В. Єрохіна, О. В. Шликової, А. О. Денікіна, І. В. Гурулева, Д. П. Ханолайнен, А. Кана, Т. Савицької, Н. Агафонові визначається типологія, специфіка, виразні особливості та

форми існування медіа-мистецтва. Українські науковці З. І. Алфьорова, Л. М. Опалев, О. Ліщинська, О. М. Ландяк, Л. А. Сухорукова виявляють різновиди цифрового мистецтва та засоби їхньої виразності. Дослідники підкреслюють, що в даному форматі формується нова парадигма творчості, яку необхідно вивчати, щоб зрозуміти, яким чином буде розвиватися мистецтво в подальшому. Певна частина праць присвячена проблемам інтерактивності навчального процесу завдяки цифровим технологіям, це переважно дослідження зарубіжних авторів (М. Пренскі, Б. Деніел, С. Чанг, І. М. Красильников та інші), якими підкреслюється «вроджене знання цифрових технологій» і специфіка їхнього сприйняття поколінням XXI століття. Українськими дослідниками виявляється використання цифрових форм творчості в процесі навчання дизайнерів, архітекторів, фотожурналістів, фахівців у сфері кіно, телебачення, реклами, музики, але як інтерактивна форма навчання у підготовці художників даний вид творчості майже не розглядається.

Мета статті полягає у визначенні цифрового мистецтва (digital art) як інтерактивної форми творчості у теорії та практиці художньої освіти та виявленні його впливу на художнє мислення студентів творчих спеціальностей.

Виклад основного матеріалу дослідження. В сучасній вищій художній освіті стає очевидною необхідність розширення кола знань, котрі поглиблюють уявлення студентів про новітні процеси, які відбуваються в науці, культурі, мистецтві, фаховій освіті. Існування в умовах цифрової епохи не може залишати поза увагою навчання такі види творчої діяльності, які безпосередньо пов'язані з комп'ютерними технологіями, і це не тільки дизайнерське та архітектурне проектування або створення анімаційних проєктів. Медіа-технології здатні розвинути творчу уяву, асоціативне мислення, допомогти зрозуміти всю складність плюралістичної художньої

картини сучасності, «інтеграція цифрових мистецтв у мистецький освітній простір ВНЗ є специфічним засобом оновлення та удосконалення інноваційно-творчого потенціалу студента й зумовлює формування фахово спрямованих цифрових компетенцій» [9, с. 36]. Модель існування цифрового мистецтва в «новому середовищі» (в медіа-просторі) визначається трьома параметрами: код, мережевий простір, інтерактивність. Інтерактивність у взаємодії з комп'ютерними видами творчості активізує пізнавальну і творчу діяльність, дозволяє включити учасників групи у процес осмислення поставленої проблеми, її обговорення, а також створення художнього об'єкта, тобто сприяє підвищенню комунікативного аспекту в навчальному процесі. Всі учасники процесу здатні втручатися в створення артефакту комп'ютерного мистецтва і тим самим впливати на кінцевий результат.

Медіа-мистецтво тривалий час сприймалося неоднозначно, але сьогодні з'являється все більше територій для його авторитетних демонстрацій, наприклад, у таких медіацентрах та музеях, як Інтеркомунікаційний центр NTT (ICC) у Токіо, Центр мистецтв і медіа технологій (ZKM) у Карлсруе в Німеччині та Музей цифрового мистецтва (MuDA – Museum of Digital Art), відкритий у лютому 2016 року в Цюріху. Метою цих експозиційних інституцій є пошук точок дотику між реальним і віртуальним світами, завдяки чому знімаються основні протиріччя між традиційними і цифровими засобами художнього висловлювання [4]. Автор книги про цифрове мистецтво К. Пол зазначає, що сьогодні дискутується питання про моделі подання мережевого мистецтва в просторі традиційного музею, існує багато прихильників того, що дане мистецтво слід представляти виключно в Мережі, так як воно «належить Інтернету», де переважно і знаходиться [7]. Однак сам процес музеєфікації digital art як би затвердив статус мистецтва новітніх технологій і відкрив безліч можливостей для творчості в цьому напрямку.

У силу того, що теорія медіа-мистецтва тільки формується, цифрове мистецтво має багато визначень, якими характеризуються різні його види та властивості, проте вони не описують якийсь єдиний набір естетичних принципів. Тому досі виникає чимало проблем з термінологічними категоріями, в даній сфері існує одночасно кілька категоріальних понять, які нерідко використовуються як синоніми: мистецтво новітніх технологій (new media art),

комп'ютерне мистецтво, цифрове мистецтво (digital art), медіа-мистецтво, мультимедіа, мистецтво нових форм, кібер-мистецтво, гібридне мистецтво, цифровий дизайн. Н. Агафонова дає наступне визначення: «Дигітальним (цифровим) ми називаємо новий різновид екранного мистецтва в його посттелевізійній фазі. Digital art спирається на комп'ютерні технології та включає обумовлену ними багатоканальну комунікацію в сферу художньої творчості» [1, с. 41], однак, це охоплює проблему не в повному обсязі. Як підкреслює О. Ландяк, «сучасний медіа-арт акумулює в своєму творенні та презентації як екранні, так і неекранні медійні форми. Екранні технології є найбільш поширеними, але не єдиними, які задіює медіамистецтво» [6, с. 122].

У віртуальному просторі постійно з'являються і швидко еволюціонують нові види цифрового мистецтва: відео-арт, відео-інсталяція, мережева віртуальна реальність (з масою її креативних різновидів: science-art, sms-art, mobilephone-art, феррофлюїд-арт, net-art, mail-art), а також репродуктивне відтворення об'єктів за допомогою певного інструментарію, що надає комп'ютер, зокрема цифрова фотографія, тощо. Вивчення розвитку історії мистецтва вже не може обмежуватися тільки його класичними періодами, ознайомлення із сучасними художніми практиками формує уявлення про багатоманітність форм творчості, що забезпечується новітніми технологіями.

Звичайно, що в навчальному процесі не можуть використовуватися всі види digital art, але знайомство з ними в процесі вивчення розвитку історії мистецтва на її сучасному етапі значно збагачує уявлення студентів про технологічні можливості творчого висловлювання. Цифрове мистецтво є частиною сучасного мистецтва (contemporary art) і є синтетичним за своєю природою, об'єднуючи в арсеналі засобів зображення, об'ємну форму (3D), звук, світло, колір, слово, простір, рух. Вивчаючи сучасні процеси художнього простору, студенти розуміють, що digital art не вписується в загальноприйнятну класифікацію видів мистецтва, його неможливо віднести до просторових мистецтв, до нього складно застосувати той набір характеристик образотворчої виразності, що є загальноприйнятим для традиційних форм мистецтва, так як у ньому зникло саморозуміння «твору мистецтва як матеріального об'єкта» і визнання «одичності неодмінним атрибутом оригінальності» [3, с. 5]. Авторів творів digital art мало цікавить відповідність

традиційним поняттям художньої форми і художнього образу, тут прийняті інші категорії, такі, як контент (інформаційний зміст сайту), експериментальний простір, гіпермедіа, симуляція (моделювання), база даних, інтерфейс (апаратно-програмний засіб, що забезпечує графічне відображення і обмін інформацією між людиною і комп'ютером), перформативність, інтерактивність, транскодинг (прямий переклад одного цифрового формату в інший), синестезія і т.д. [4]. Тобто перед студентами виникає зовсім інша сфера творчого мислення, в якій твори створюються і модифікуються за допомогою мов програмування та комп'ютерних програм і для якої існує власне понятійне середовище.

Процес ознайомлення з творами сучасних художників, які працюють за допомогою комп'ютерних технологій, збагачує уявлення про сам творчий акт, а також «розв'язує руки» в пошуках створення нової художньої реальності іншими засобами і прийомами, ніж це відбувається в класичних видах мистецтва. Так, цікаві приклади опрацювання Р. Раушенбергом та С. Грисбахом різних видів фотоколажу, що згенеровані на комп'ютері і завдяки чому твір набуває нового виміру та багатогранного смислу, приводить у своїй книзі К. Пол [7]. Тут можна побачити захоплюючу гру з тими можливостями, які надає комп'ютер. Вивчаючи твори митців, що працюють з цифровими технологіями, студенти починають розуміти, з якою легкістю інформація в цифровому просторі переходить з однієї форми в іншу, наскільки різноманітними можуть бути кодування в медіа-форматі. Сьогодні можна знайти багато цікавого в сучасній цифровій фотографії – як світовій, так і українській. Аналізуючи твори видатних фотомитців, студенти можуть спробувати власні сили і створити творчі роботи за допомогою комп'ютерних прийомів. Але фотографія – це репродукційний вид комп'ютерного мистецтва. Більш автентичними для digital art є відео-інсталяція та відео-арт.

Відео-арт вже має свою історію в Україні. Основними центрами його розвитку з кінця 1990-х і до сьогодні є Київ, Львів, Івано-Франківськ, Харків, Одеса, Херсон, при цьому це явище не є гомогенним, кожен центр відрізняється власною художньою особливістю. Далеко не вся продукція тут має високу художню якість, що затрудняє для студентів вибір орієнтирів. Проте знайомство зі станом сучасного українського цифрового мистецтва дає змогу уявити шляхи його розвитку, зміни, які відбулися протягом десятиліть у даному виді мистецтва, та його

загальні виражальні особливості. В останні роки проводилося кілька регіональних та столичних фестивалів медіа-арту в різних містах: «Конструкція» (Дніпро, 2014, 2015), «М3» (Львів, 2015), «Гамселить медіа-арт: генератив, геометрія, глітч» (Тернопіль, 2015), «Лінолеум» (Київ, 2013–2015) [8], періодично відбуваються виставки європейського медіа-мистецтва. Все це сприяє активізації комунікативних властивостей медіа-мистецтва і дає змогу його шанувальникам ознайомлюватися з розвитком digital art в українському культурному просторі та побачити його різноманіття і національну специфіку. Це допомагає студентам орієнтуватися в процесах, що відбуваються і є актуальними в сучасному мистецтві, а також здатне мотивувати їх до більш активного користування медіа-технологіями.

Студенти художньо-графічного відділення стикаються з процесом виготовлення певного цифрового продукту в курсі дисципліни «Комп'ютерна графіка», проте вони не створюють тут мистецькі твори. Під час праці над мультимедійними презентаціями відбувається певне знайомство з усіма можливостями комп'ютерних технологій, а в процесі ознайомлення зі станом сучасного медіа-мистецтва можлива активізація в творчому напрямку. Тут підключається міждисциплінарний підхід до формування творчої особистості. У навчальному процесі важливо враховувати основоположні засоби цифрових мистецтв, а саме – віртуальність та інтерактивність, що власне і необхідно застосовувати. Інтерактивне навчання припускає використання індивідуального підходу, що має особливе значення в процесі фахової підготовки творчої людини, і формує активно-пізнавальну позицію. Не менш важливими є відпрацювання комунікативних процесів, які стимулюються при інтерактивних засобах навчання. Комунікативність є одним з основних принципів digital art [4]. І. Красильников виокремлює ще кілька провідних принципів, завдяки яким відбувається прилучення до цифрових мистецтв у навчальному процесі: принцип збагачення виражальних засобів навчальної художньо-творчої діяльності; принцип поліхудожнього навчання; принцип зростання інтерактивної ролі користувача комп'ютерних програм управління художніми даними в процесі навчання; принцип автономності середовища навчальної художньо-творчої діяльності [5]. Слід додати і принцип перетворення цифрових технологій у творчий інструмент у

певних аспектах художньої діяльності.

За засобами створення, як зазначає А. Денікін, «цифрове мистецтво може бути інтерактивним (інтерактивні інсталяції, мережеве мистецтво, цифрові телекомунікаційні проекти), може бути таким, що генерується машиною (фрактальне, алгоритмічне мистецтво), або створеним рукою автора, точніше, за допомогою програмного забезпечення (цифрова фотографія, цифровий живопис, тривимірна арт-анімація та ін.)» [2, с. 37]. При цьому класична образотворча грамота здатна зробити велику послугу в новому виді художньої творчості, а саме: студенти добре володіють законами перспективної побудови простору, розуміють основні композиційні правила, знають основи колористики, тому будь-які твори в цифровому форматі вони здатні створювати з опорою на отримані знання з інших дисциплін.

Включення в програму навчальних курсів з художніх спеціальностей різних форм цифрової творчості дозволило б підвищити інтерактивність процесу навчання, зокрема: змінити сприйняття розвитку та існування сучасного мистецтва (contemporary art), розширити уявлення про його форми та методи впливу на суспільство; розвивати креативні практики у віртуальному середовищі, що припускає колективне розроблення актуальних проектів та розповсюдження їх у мережі Інтернет; визначити нові комунікативні стратегії в медіа-просторі, що може бути охарактеризовано як практика участі, зокрема шляхом обміну досвідом, створенням сумісних проектів тощо.

Висновки та перспективи подальших розвідок напряму. Отже, ознайомлення з різними видами цифрового мистецтва (digital art), що можуть застосовуватися в освітньому процесі, сприяє активізації інтерактивних форм навчання та розвиває низку фахових компетенцій у студентів. Важливими якими у процесі створення комп'ютерного артефакту є співтворчість та комунікація, формування мотивації, розвиток творчої уяви та розширення можливостей художнього мислення. В подальшому необхідно виявити, яким чином комп'ютерне мистецтво впливає на сприйняття класичного мистецтва та формує взаємовідносини традиційного художнього мислення з новітнім, яке зумовлене розвитком новітніх технологій.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ

1. Агафонова Н. Морфология Digital Art: актуализация искусствovedческого подхода / Н. Агафонова // Искусство и культура. – Витебск:

Изд. Витебского гос. ун-та, 2011. – № 2 (2). – С. 40–45.

2. Деникин А. А. Мультимедиа и искусство: от мифов к реалиям / А. А. Деникин // Художественная культура: Электронное периодическое рецензируемое научное издание. – 2014, № 3 (12). – URL: <http://artculturestudies.sias.ru/2014-3/yazyki/843.html>

3. Ерохин С. В. Цифровое компьютерное искусство / С. В. Ерохин. – СПб.: Алетейя, 2011. – 188 с.

4. Кириченко Е. И. Цифровое искусство: способ коммуникации или средство новой художественной образности? / Е. И. Кириченко // Научное обозрение: электрон. журн. – Выпуск: № 1 / 2018 (январь-март) // URL: <https://srjournal.ru/2018/id91/>

5. Красильников И. М. Педагогика цифровых искусств – новое направление развития теории и практики художественного образования / И. М. Красильников // Проблемы современного образования. – 2011, № 6. – С. 111–123.

6. Ландяк О. М. Медіа-арт в контексті сучасного екранного мистецтва / О. М. Ландяк, Д. О. Коновалов // Парадигма пізнання: гуманітарні питання. Сер.: мистецтво, мистецтвознавство. – К.: Центр міжнародного наукового співробітництва «ТК Меганом», 2015. – С. 104–118.

7. Пол К. Цифровое искусство / пер. А. Глебовской / Кристиана Пол. – М.: Ад Маргинем Пресс, 2017. – 272 с.

8. Пруденко Я. Історія медіа-арту в Україні. Досвід архівування / Яніна Пруденко. – URL: <http://www.mediaartarchive.org.ua/publication/dosvid-arkhivuvannya/>

9. Растрігіна А. М. Інтеграція цифрових технологій у мистецький освітній простір ВНЗ / А. М. Растрігіна // Наукові записки ЦДПУ. Серія: Педагогічні науки / ред. кол. В. Ф. Черкасов [та ін.]. – Кропивницький: РВВ ЦДПУ ім. В. Винниченка, 2018. – Вип. 163. – С. 32–38.

REFERENCES

1. Agafonova, N. (2011). *Morfologiya Digital Art: aktualizatsiya iskusstvedcheskogo podkhoda* [Digital Art Morphology: updating the art history approach]. Vitebsk.

2. Denikin, A. A. (2014). *Multimedia i iskusstvo: ot mifov k realiyam*. [Multimedia and art: from myths to realities]. Moscow.

3. Yerokhin, S.V. (2011). *Tsifrovoye komp'yuternoye iskusstvo*. [Digital computer art]. Sankt-Peterburg.

4. Kirichenko, Ye. I. (2018). *Tsifrovoye iskusstvo: sposob kommunikatsii ili sredstvo novoy khudozhestvennoy obraznosti?* [Digital art: a way of communication or a means of new artistic imagery?]. Moscow.

5. Krasil'nikov, I. M. (2011). *Pedagogika*

tsifrovyykh iskusstv – novoye napravleniye razvitiya teorii i praktiki khudozhestvennogo obrazovaniya [Pedagogy of digital arts – a new direction in the development of the theory and practice of art education]. Moscow.

6. Landyak, O. M. (2015) *Media-art v konteksti suchasnoho ekrannoho mystetstva* [Media art in the context of contemporary screen art]. Kyiv.

7. Pol, K. (2017). *Tsifrovoye iskusstvo*. [Digital art]. Moscow.

8. Prudenko, YA. *Istoriya media-artu v Ukraini. Dosvid arkhivuvannya*. [History of media art in Ukraine. Archiving experience]. [URL: <http://www.mediaartarchive.org.ua/publication/dosvid-arkhivuvannya/>]

9. Rastrygina A. M. (2018). *Integration of digital technologies into the artistic educational space of universities* [Integration of digital technologies into the artistic educational space of universities]. Kropivnitsky.

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА

КИРИЧЕНКО Олена Іванівна – кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри образотворчого мистецтва та дизайну

Центральноукраїнського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка.

Наукові інтереси: проблеми класичного і сучасного образотворчого мистецтва, дизайну та культурних процесів, естетичне сприйняття архітектурного образу та проблеми міської культури, освітні процеси та методологія навчання.

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

KIRICHENKO Helena Ivanovna – Ph.D., Associate Professor of Art and Design of the Department of Fine Arts and Design of the Central Ukrainian State Pedagogical University Volodymyr Vynnychenko, Kropyvnytskyi.

Circle of scientific interests: problems of classical and contemporary arts, design and cultural processes, aesthetic perception of the architectural image and the problems of urban culture, educational processes and methodological issues of study.

Стаття надійшла до редакції 02.04.2019 р.

УДК 378:784.9

КУРИШЕВ Євген Володимирович –

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри інструментально-виконавської майстерності Інституту мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка
e-mail: ekuryshhev@ukr.net

ЛЯШЕНКО Ольга Дмитрівна –

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри інструментально-виконавської майстерності Інституту мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка
e-mail: music1951@ukr.net

ПРАКТИКО-ОРІЄНТОВАНА ІНСТРУМЕНТАЛЬНО-ВИКОНАВСЬКА ПІДГОТОВКА СТУДЕНТІВ-ВОКАЛІСТІВ

Постановка та обґрунтування актуальності проблеми. В українській системі педагогічної освіти підготовка сучасного музиканта має відповідати європейським стандартам та потребам ринку праці. Вона повинна бути спрямована на таку якість, яка дозволяє студенту відкрити для себе унікальність цієї діяльності і розуміння себе як фахівця мистецького профілю.

Реалізація означеної проблеми нам вбачається можливою шляхом впровадження в систему вищої освіти практико-орієнтованого навчання, де відбувається розумне поєднання теоретичного та практичного компонентів її складової, де все ж таки змістове наповнення такого навчання передбачає удосконалення фахової

компетентності музикантів у відповідності до потреб сьогодення.

Саме на таких позиціях сьогодні мають розроблятися інноваційні підходи щодо організації практико-орієнтованої складової у підготовці студентів-вокалістів, а урахування фахової специфіки щодо змістового наповнення індивідуальних занять дисципліни «Фортепіано» є обов'язковою умовою їхнього професійного зростання.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Все більше фахівців у галузі української професійної освіти (І. Бех, О. Отич, І. Пальшкова, В. Прасолова, Л. Хоружа, О. Чумак) приходять до думки про необхідність переходу від переважно інформаційної освітньої технології до