

International Science Group

ISG-KONF.COM

**ABOUT THE PROBLEMS OF
SCIENCE AND PRACTICE,
TASKS AND WAYS TO
SOLVE THEM**

VI

**SCIENTIFIC AND PRACTICAL
CONFERENCE**

26-30 October

Milan, Italy

DOI 10.46299/ISG.2020.II.VI

ISBN 978-1-63649-928-4

**ABOUT THE PROBLEMS OF
SCIENCE AND PRACTICE, TASKS
AND WAYS TO SOLVE THEM**

Abstracts of VI International Scientific and Practical Conference

Milan, Italy
October 26-30, 2020

ABOUT THE PROBLEMS OF SCIENCE AND PRACTICE, TASKS AND WAYS TO SOLVE THEM

61.	Pavlenko L., Pavlenko M., Khomenko V. CLOUD TECHNOLOGIES IN SUPPORT OF UNIVERSITY STUDENTS' INDEPENDENT STUDY	254
62.	Калаур С.М. ФОРМУВАННЯ АКМЕОЛОГІЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ НАУКОВИХ, НАУКОВО-ПЕДАГОГІЧНИХ І ПЕДАГОГІЧНИХ ПРАЦІВНИКІВ У СИСТЕМІ ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ ОСВІТИ	256
63.	Пічкур М.О. ХУДОЖНЬО-ОСВІТНЯ РОЛЬ ІНТЕГРАЦІЇ АКАДЕМІЧНОГО І ЦИФРОВОГО РИСУНКА	260
64.	Поторій Н.В., Журавльова Є.О. ФОРМУВАННЯ ІНШОМОВНОЇ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ НА БАЗІ НАВЧАЛЬНОЇ ПЛАТФОРМИ LEARNINGAPPS.ORG.	264
65.	Литв'яков М.В. ЗАГАЛЬНОРЕЛАКСАЦІЙНИЙ ЕФЕКТ ВОДНОГО СЕРЕДОВИЩА НА ОПОРНО-РУХОВИЙ АПАРАТ ДІТЕЙ ЗІ СПАСТИЧНИМ СИНДРОМОМ	267
66.	Syrchenko O., Haran N., Voiko I. МЕДІАОСВІТНІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЕФЕКТИВНИЙ ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ТЬЮТОРІВ	270
67.	Tanchyk O. INCLUSIVE EDUCATION PRACTICE: SPECIAL EDUCATION NEEDS AND INCLUSIVE TEACHING IN SCANDINAVIAN COUNTRIES	273
68.	Volkova Y. DISTANCE LEARNING AT THE ZAPORIZHIA MEDICAL UNIVERSITY	277
69.	Zbaravska Lesya THE CURRICULUM PLANNING PECULIARITIES BY FLOW-THROUGH ORGANIZATION PERFORMANCE OF AGRO- ENGINEERING SPECIALITIES STUDENTS' INDIVIDUAL WORK	282

ХУДОЖНЬО-ОСВІТНЯ РОЛЬ ІНТЕГРАЦІЇ АКАДЕМІЧНОГО І ЦИФРОВОГО РИСУНКА

Пічкур Микола Олександрович,
кандидат педагогічних наук, доцент,
професор кафедри образотворчого мистецтва,
Уманський державний педагогічний
університет імені Павла Тичини

На теренах Радянського Союзу всередині 80-х років у Петербурзі зародився новий художній напрям – неоакадемізм. Було створено мистецьке об'єднання, що отримало тоді назву Нової Академії Всіляких Мистецтв. Його засновником і теоретиком став Тимур Новіков. До складу академії також увійшли живописець і музикант групи «Кіно» Георгій Гур'янов, художник і дослідник Денис Єгельський, дизайнер костюма Костянтин Гончаров, художник-графік і педагог Віктор Тузов та інші митці, які прагнули відродити класичні традиції образотворчого мистецтва і водночас активно намагалися використовувати новітні інформаційні технології [3].

Через кілька років, коли впала залізна завіса, художники, нарешті, побачили сучасне західне мистецтво, але їх спіткало розчарування. Вони очікували зустрічі з Великою європейською культурою, але зіткнулися з цинізмом і нудьгою. Тоді художники звернулися до вічних цінностей класичного мистецтва і в грудні 1989 року створили Нову Академію витончених мистецтв.

Особливе місце в неоакадемізмі займає фотомедіум, у використанні якого можна виокремити кілька напрямів: апропріація (пряме використання у творі мистецтва реальних предметів або інших, уже існуючих, творів мистецтва); фотоімітація академічного рисунка і живопису та їх зворотна імітація засобами фоторастра, що провокували у глядача питання: «як це зроблено?»; комп'ютерний монтаж, де сполучення різнорідних елементів у цілісну художню композицію лише підкреслювало умовність цієї єдності [1, с. 34].

Усім неоакадемістам притаманне дистанційоване відтворення класичної іконографії. У їхніх творах має місце протиріччя між сюжетом та засобами його втілення – помпезними дилетантськими творами графіки і живопису, елементами кітчю і новими інформаційними технологіями. Концепція неоакадемізму розглядалася як своєрідна ідеологія, здатна впливати на «больові точки» масової свідомості і вербувати нових adeptів у боротьбі за красу і класичну спадщину образотворчого мистецтва. Використовуючи комбінування прийомів пізньоакадемічного образотворчого мистецтва з можливостями комп'ютерної графіки, художники продукували твори, де постмодерністське ставлення до «арсеналу минулого», що виключає самостійність, і повне впізнання зображеного мотиву, викликало у глядача цілу низку культурних асоціацій [2, с. 20].

У межах неоакадемізму старанне презентування як непорушних, так і уявних цінностей академічного рисунка було цікавою спробою пов'язати західне

контемпорарі-арт із наявними можливостями. Але основна девальвація старовинних рисувальних технік у мистецькому середовищі відбувається під впливом комп'ютера і художньо-графічних програм, за допомогою яких можливість створення рисунка практично в будь-якій традиційній техніці надається людям, які не мають ніяких спеціальних рисувальних навичок. Графічне зображення, що створене на комп'ютері точне і логічне. Воно техногенне і не містить помітних для ока огріхів, які допускає в роботі художник під час традиційного рисування. Це – якісна імітація.

Із урахуванням окреслених причин, ставлення до рисунка, як особливого самостійного виду образотворчого мистецтва, у пересічного глядача сьогодні вже практично відсутнє. Адже він живе у нав'язаному інформаційним середовищем культурному контексті, який різностильовий, поліхромний і багатозначний. Масова культура використовує і тиражує в якісному виконанні абсолютно будь-які зображення, не дотримуючись і не зберігаючи смислових зв'язків. Саме тому нині поширеною є позиція, що в сучасному образотворчому мистецтві рисунок має переважно допоміжне значення.

Представники контемпорарі-арту у процесі гонитви за «новизною» й актуальністю часто самі відрікаються від основ образотворчої грамоти. Для створення різножанрових художньо-графічних композицій міцний упевнений рисунок зовсім не вважається чимось обов'язковим. Творчий дебют оцінюється з кута зору оригінальності і провокативності сюжету або техніки, а не з позицій рівня володіння професійними навичками класичного рисунка. Саме тому на художніх виставках, у мережі «Інтернет» і навіть на семестрових переглядах робіт студентів образотворчих спеціальностей рідко трапляються академічні рисунки цифрового формату.

Візуальний ряд сучасного мистецтва нині перенасичений гіперреалістично відретушованою фотографією. Через це сприйняття більшості глядачів привчене до «приглажденої» псевдореальної натуралістичності. Тому закономірно, що рисунок, виконаний у класичних традиціях і навіть уплетений у тканину контемпорарі-арт, виявляється складним для сприйняття і саме через специфіку своєї естетики.

За волею долі, фігурування високопробних академічних рисунків в системі сучасного образотворчого мистецтва – явище рідкісне. Це зумовлено тим, що в його основі – класична спадщина, що потребує до себе поважного і дбайливого ставлення. Однак саме в його полі відбувається апробація нових мистецьких стилів і напрямів. Натомість цифрове «3-Д» зображення і поняття віртуальної реальності нині змінюють глядацьке уявлення про простір і способи його відтворення на площині. Тому сьогодні виникає актуальне питання: як рисунок, що ґрунтується на принципі єдності просторовості та об'ємності форми і площини зображення, повинен відобразити в собі окреслені зміни сприйняття. Звісно, що в сучасному рисунку логічно будуть виникати тенденції до іншого розуміння простору. Але зростаюча популярність «штучних» сюжетів-фентезі, аніме тощо примушує художників ігнорувати процес набуття навичок рисунка з

натури. І схоже на те, що сучасному рисунку чинити опір засиллю псевдореалізму буде дедалі важче.

Рукотворний і цифровий різновиди рисунка кардинально розрізняються за способом відображення дійсності. Проте їх споріднює образний зміст художньо-графічного твору, що не залежить від використовуваних специфічних художніх матеріалів, інструментів та виконавських технік. Окрім того, у процесі ручного і комп'ютерного рисування художник послуговується одними і тими ж самими формальними композиційними засобами виразності, у тому числі і типами просторових побудов. На відміну від мануального методу графічного зображення, у комп'ютерно-графічному форматі міститься надзвичайно широкий оперативно-зображальний діапазон для площинного, об'ємного і просторового моделювання художньої форми з можливостями вдосконалення композиції, миттєвого й багаторазового виправлення допущених помилок у відтворенні пропорцій, неточностей перспективних побудов, світлотіньових і тональних відношень тощо. З урахуванням цього, є підстави для твердження, що студіювання традиційного академічного рисунка та його цифрової технології є достатньо ефективним для вдосконалення системи художньо-графічного сегменту образотворчої підготовки майбутніх фахівців мистецьких спеціальностей, але за умови забезпечення наступності традицій та інновацій.

Безумовно, що мистецтво рисунка неодмінно буде пристосовуватися до мінливих умов розвитку сучасного образотворчого мистецтва. Проте у недалекому майбутньому у нових поколінь митців існує небезпека втрати колишніх ремісничих висот художньо-графічної майстерності. Вихід із цієї ситуації – це ставка на його інтегроване студіювання у формі єдності академізму, як панівного підходу, і цифровізації, як альтернативного формату, що відіграє допоміжну «технічну» роль.

Інтегроване формування у студентів образотворчих спеціальностей академічних і комп'ютерних рисувальних навичок у сучасних мистецько-освітніх умовах видається достатньо ефективним, оскільки перші з них забезпечують творчий складник фахової підготовки, розвиваючи, передусім, образне мислення, а другі – спрямовані на реалізацію задуму, його достовірну візуалізацію. Тобто йдеться про дуальні характеристики цієї підготовки – творчої та виконавської, одна з яких має доповнювати іншу. При цьому «розподіл праці» між олівцем і комп'ютером вимагає нової художньо-педагогічної методики, що має зіграти роль чинника для подолання складеної у зв'язку з розвитком інформаційних технологій змістової розрізненості фахових дисциплін. Зважаючи на це, такі інновації, як зображення на електронному планшеті, оброблення традиційних творів образотворчого мистецтва в комп'ютерних арт-програмах тощо мають стати допоміжним методичним арсеналом художньо-графічного вишколу.

Академічне студіювання дисципліни «Рисунок» в органічній єдності з комп'ютерними технологіями розвиває професійні навички та сприяє формуванню креативного композиційного мислення. Використання комп'ютерних програм дає змогу підсилити логіку і методи навчання прийомам рисунку. Вивчення теорії і практики рисунку в поєднанні з освоєнням нових

ABOUT THE PROBLEMS OF SCIENCE AND PRACTICE, TASKS AND WAYS TO SOLVE THEM

комп'ютерних технологій створює міцне підґрунтя для подальшого творчого зростання. Ці твердження цілком правомірні, адже в цифровому рисунку, так само, як і в академічному, відбувається візуалізація інформації завдяки вмінню художника «міркувати з олівцем у руках» у поєднанні з інтуїтивними методами пізнання, раціонально-логічного та емоційного-образного мислення, інсайту (творчого осяяння) і синтезу науки і мистецтва, що дає змогу презентувати чимало арт-фактів у цілісному результаті образотворення.

Безумовно, що процес інтеграції академічного й цифрового рисунку – це нова досить стихійна і невідрефлексована художньо-педагогічна практика. Прогнозувати «симбіоз» практичних навичок рисування і комп'ютерних технологій – справа складна. Тому в нинішніх мистецько-освітніх умовах з академічним рисунком має відбутися «кoeволюція», тобто його пристосування до сучасних цифрових технологій. У процесі навчання студентів мистецьких спеціальностей дуалізм академічного рисунку та комп'ютерних технологій зобов'язує бути раціональними у визначенні оптимального співвідношення розподілу часу на їх вивчення.

Список літератури:

1. Борщ И. А. Возникновение неоакадемизма и его развитие. *Человек – Культура – Искусство – Творческая личность*: матер. VII Междунар. Интернет-конференции (Луганск, 13–15 февр. 2015 г.). Луганск : Изд-во ЛГАКИ имени М. Л. Матусовского, 2015. С. 31–35.

2. Мастаева А. А. Пути развития культуры и искусства в информационном веке. *Россия и мир в новое и новейшее время – из прошлого в будущее*: матер. XXV юбилейной ежегод. междунар. науч. конф.: в 4 т. (Санкт-Петербург, 22 марта 2019 г.). Санкт-Петербург: ФГБОУВО «СПбГУПТД», 2019. Т. 4. С. 19–21.

3. Савельева М. Краткая история неоакадемизма: URL: <http://www.newacademy.spb.ru/history.html> (дата обращения 22.07.2020).