




Наукѡби перценемубу
НАУКОВА БИБЛІОТЕКА



MODERNÍ ASPEKTY VĚDY

*v rámci publikační skupiny
Scientific Publishing Group*

*Svazek XV mezinárodní
kolektivní monografie*

Česká republika
2022



UDC 001.32: 1/3] (477) (02)

C91

Vydavatel:

Mezinárodní Ekonomický Institut s.r.o.
se sídlem V Lázních 688, Jesenice 252 42
IČO 03562671 Česká republika
Zveřejněno rozhodnutím akademické rady

Mezinárodní Ekonomický Institut s.r.o. (Zápis č. 1/2022 ze dne 1.10.2022)



Monografie jsou indexovány v mezinárodním vyhledávači
Google Scholar

Recenzenti:

- Karel Nedbálek* - doktor práv, profesor v oboru právo (Zlín, Česká republika)
Markéta Pavlova - ředitel, Mezinárodní Ekonomický Institut (Praha, České republika)
Yevhen Romanenko - doktor věd ve veřejné správě, profesor, ctěný právník Ukrajiny (Kyjev, Ukrajina)
Iryna Zhukova - kandidátka na vědu ve veřejné správě, docentka (Kyjev, Ukrajina)
Oleksandr Datsiy - doktor ekonomie, profesor, čestný pracovník školství na Ukrajině (Kyjev, Ukrajina)
Jurij Kijkov - doktor informatiky, dr.h.c. v oblasti rozvoje vzdělávání (Teplice, Česká republika)
Vladimír Bačišín - docent ekonomie (Bratislava, Slovensko)
Peter Ošváth - docent práva (Bratislava, Slovensko)
Oleksandr Nepomnyashy - doktor věd ve veřejné správě, kandidát ekonomických věd, profesor, řádný člen Vysoké školy stavební Ukrajiny (Kyjev, Ukrajina)
Vladislav Fedorenko - doktor práv, profesor, DrHb - doktor habilitace práva (Polská akademie věd), čestný právník Ukrajiny (Kyjev, Ukrajina)
Dina Dashevskaya - geolog, geochemik Praha, Česká republika (Jeruzalém, Izrael)

Tým autorů

C91 Moderní aspekty vědy: XV. Díl mezinárodní kolektivní monografie / Mezinárodní Ekonomický Institut s.r.o.. Česká republika: Mezinárodní Ekonomický Institut s.r.o., 2022. str. 435

Svazek XV mezinárodní kolektivní monografie obsahuje publikace o: utváření a rozvoji teorie a historie veřejné správy; formování regionální správy a místní samosprávy; provádění ústavního a mezinárodního práva; finance, bankovníctví a pojišťovnictví; duševní rozvoj osobnosti; rysy lexikálních výrazových prostředků imperativní sémantiky atd.

Materiály jsou předkládány v autorském vydání. Autoři odpovídají za obsah a pravopis materiálů.

© Mezinárodní Ekonomický Institut s.r.o.
© Publishing Group „Vědecká perspektiva“, 2022
© autoři článků, 2022

- §4.8 *РОЛЬ КЕРІВНИКА ПІДРОЗДІЛУ У ФОРМУВАННІ ПСИХОЛОГІЧНОЇ ГОТОВНОСТІ ВІЙСЬКОВОСЛУЖБОВЦІВ ДО УЧАСТІ В БОЙОВИХ ДІЯХ* (Мірошніченко В.І., Національна академія Державної прикордонної служби України імені Богдана Хмельницького) 225
- §4.9 *ОСВІТНЯ ВИСТАВКА ЯК ЗАСІБ ПРОФЕСІЙНОГО РОЗВИТКУ ФАХІВЦІВ ГРОМАДСЬКИХ ВІРОСПОВІДНИХ ОРГАНІЗАЦІЙ У СИСТЕМІ НЕФОРМАЛЬНОЇ ОСВІТИ ДОРΟΣЛИХ* (Остряньська О.А., Державний заклад вищої освіти «Університет менеджменту освіти» НАПН України, Бринь Л.І., Державний заклад вищої освіти «Університет менеджменту освіти» НАПН України, Сіданіч І.Л., Державний заклад вищої освіти «Університет менеджменту освіти» НАПН України) 237
- §4.10 *ЦИФРОВИЙ ФОРМАТ ОБРАЗОТВОРЕННЯ: ФАХОВА ПІДГОТОВКА СУЧАСНОГО МИТЦЯ* (Пічкур М.О., Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини) 295
- §4.11 *ОБОЛИВОСТІ ВПЛИВУ ПСИХОЛОГІЧНИХ СТРЕСОРІВ НА СПОРТСМЕНІВ ЯКІ ЗАЙМАЮТЬСЯ РІЗНИМИ ВИДАМИ ЄДИНОБОРСТВ* (Полянничко О.М., Київський університет імені Бориса Грінченка, Кулаков Б.С., Київський університет імені Бориса Грінченка) 311
- §4.12 *СОЦІАЛЬНО-ПЕДАГОГІЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ЩОДО СТАВЛЕННЯ УЧНІВ ДО ПРОБЛЕМИ МАНІПУЛЯЦІЇ СВІДОМІСТЮ* (Рябініна М.А., Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини) 321





§4.10 ЦИФРОВИЙ ФОРМАТ ОБРАЗОТВОРЕННЯ: ФАХОВА ПІДГОТОВКА СУЧАСНОГО МИТЦЯ (Пічкур М.О.)

Вступ. Сьогодні до вжитку сучасної людини вже міцно увійшло поняття «digital» (з англ. – цифровий), тобто продукт, що створений за допомогою комп'ютерних технологій. Об'єктом цифровізації стають різні галузі людської діяльності, у тому числі й образотворче мистецтво.

Глибоке проникнення цифрових технологій у галузі художнього виробництва і мистецької освіти зумовило кардинальні зміни як у методології образотворення, так і в теорії і практиці арт-педагогіки. Кібернетичний формат візуалізації зображень та відповідні способи їх створення дедалі більше використовуються у практично-творчій діяльності професійних митців різних спеціалізацій. Це пояснюється тим, що сучасні комп'ютерні програми значно збагачують техніко-інструментальний арсенал, завдяки якому досягається особлива унікальність художньому твору за різними формотворними принципами – образотворчим, формальним, гібридним, віртуальним та інтерактивним.

Отже, зважаючи на широкі можливості образотворення, останніми роками цифрове мистецтво стало предметом наукових досліджень у філософії, естетиці, мистецтвознавстві, культурології та педагогіці. За їх результатами визнається факт незворотності змін усталених художніх парадигм у напрямі їх коеволюції до актуальних інновацій розвитку образотворчого мистецтва в цілому та його цифрового формату, зокрема.

З урахуванням окреслених мистецьких трансформацій, одним зі значущих пріоритетів фахової підготовки сучасного художника має стати активне





засвоєння виразної мови різних видів образотворчого мистецтва на основі використання цифрових ресурсів, що значно полегшує процес графічного, живописного, формотворного і композиційного вишколу. Натомість вітчизняна професійно-художня освіта й донині залишається консервативною щодо впровадження таких новацій. Зважаючи на це, нині постає низка актуальних дослідницьких задач щодо вивчення особливостей образної мови сучасного візуального мистецтва та розроблення відповідної освітньої стратегії і навчально-методичного базису студювання рисунку, живопису і скульптури за цифровим форматом образотворення.

Виклад основного матеріалу. В усі часи розвиток системи мистецтв супроводжувався появою певних інновацій, що пов'язані з удосконаленням технічних засобів виконання художніх творів. Починаючи з другої половини минулого століття, це панування електронних технологій, завдяки яким виникло й бурхливо розвивається мистецтво нових форм, що в термінологічному науковому тезаурусі спочатку позначалося прикметниками «комп'ютерне» і «кібернетичне» (1960–1990-ті роки), а нині йменується як «цифрове» або «digital art».

Теоретичне осмислення категорії «digital-art» уперше започатковано в працях одного з найвідоміших європейських письменників-фантастів, піонера комп'ютерної графіки і цифрового мистецтва Г. Франке. Зокрема, в його неодноразово перевиданій книзі «Комп'ютерна естетика: феномен мистецтва» (1979 [15]) представлено раціональну теорію сприйняття мистецтва з кута зору когнітивних процесів, що в подальшому внесла значний вклад у становлення кіберестетики. В іншому науковому виданні під назвою «Комп'ютерна графіка – комп'ютерне мистецтво» (1985 [14]) Г. Франке розкрив





історію виникнення і практику створення творів графіки і живопису, що надалі стали предметом багатьох наукових досліджень різних галузей знань.

Як слушно зазначає О. Кириченко, цифрове мистецтво за своєю природою є синтетичним, оскільки об'єднує в арсеналі засобів зображення об'ємну форму (3D), звук, світло, колір, слово, простір, рух. Науковець стверджує, що воно не вписується в загальноприйнятту класифікацію видів мистецтва, його неможливо віднести до просторових мистецтв, до нього складно застосувати набір традиційних характеристик образотворчої виразності [8, с. 92]. З урахуванням цього, О. Лаврентьева робить висновок, що «цифрове мистецтво можна вважати деякою новою сходинкою в розвитку засобів виразності художника, способом комунікації, що встановлює нові правила оцінки і сприйняття» [9, с. 193]. Із цього випливає, що сучасний митець має змогу оперувати цифро-технологічними способами відображення реальної і віртуальної (вигаданої) дійсності й за допомогою комп'ютерних програм продукувати твори нового рівня художності, розширюючи при цьому свої можливості для творчої самореалізації.

Із часу появи діджитального способу виконання художніх творів мистецтвознавчий термінологічний тезаурус поступово збагачується новими поняттями. Так, протягом останнього десятиліття в ньому фігурує новий концепт «цифрове образотворче мистецтво», що, за визначенням С. Єрохіна, позначає форму реалізації специфічних художніх методів і прийомів образотворення з використанням цифрових технологій [7, с. 32]. Саме з нього нині виокремлюється таке поняття, як «цифровий формат», яке дедалі частіше вживається естетиками, інформатиками, митцями і педагогами.

На відміну від фізичного контексту, що має вузьке





категоріальне значення розміру і пропорцій картинної площини, слово «формат» у сучасному інформаційному суспільстві різко розширило свою семантику та сфери застосування для позначення певної структури, деяких параметрів, властивостей і можливостей, а також конкретного електронного стандарту продукovanого твору. Саме в цій лексемі нині вбачаються ознаки впорядкованості складного об'єкта, що зумовлює особливості його перцептивної подачі. У поєднанні з прикметником «цифровий», яким позначається репрезентація інформаційних даних за допомогою набору цифр (1 та 0) в електронній системі, іменник «формат» набуває специфічного змісту, що охоплює параметри розміру в пікселях, роздільної здатності, наявності шарів і колірних профілів тощо. Зважаючи на це, словосполучення «цифровий формат» стосовно візуальних мистецтв доцільно трактувати як технологічно оброблене зображення засобами електронних пристроїв та комп'ютерних програм із метою їх зберігання і наочної демонстрації на цифрових носіях (дисплей, телевізор, смартфон).

Слід зазначити, що поняття «цифровий формат» має синтетичний зміст й активно вживається щодо різних видів мистецтва. Тому інформаційні джерела нині рясніють такими словосполученнями, як «цифрова музика», «цифровий театр», «цифровий рисунок», «цифровий живопис», «цифрова скульптура» та ін. Очевидно, що завдяки цьому сьогодні помітно змінюється морфологія образотворчого мистецтва, у структурі якого має місце жанрове розмаїття цифрових форматів (натюрморт, пейзаж, портрет, ілюстрація тощо). Але в будь-якому разі всі ці формати пов'язані з процесуальним аспектом образотворення, що алгоритмічно охоплює перцептивний, пізнавальний та композиційний акти





втілення художнього образу у певну мистецьку форму.

Як слушно наголошує Н. Шатайло, «суттєвого значення у змісті поняття «образотворення» набуває процес пізнання мистецтва як взаємодія сприймання, оцінювання і творення. На свою чергу, така взаємодія є процесом і результатом усвідомлення притаманних мистецтву значень, відображенням дійсності в образах» [12, с. 235]. За твердженням О. Хмельовського, «будь-що є мистецьким, якщо в ньому втілено художній образ» [11, с. 108]. На переконання вченого, образ осмислюється, трактується і створюється на основі композиції, що є головним методом мистецтва і дає змогу назвати її сферою пізнання [11, с. 110]. Такий процесуально-когнітивний та композиційно-виконавський концепт художнього образу є специфічною формою відображення реальної та віртуальної дійсності у матеріалізованій чи ідеалізованій формі для його подальшого естетичного сприйняття та певною мірою очікуваного чуттєво-емоційного впливу на реципієнта.

Безумовно, що художній образ постає одним із провідних концептів сучасної інформаційної культури. Зоною його дії є мистецтво і, незважаючи на те, що в ньому джерелом образного втілення виступає навколишній світ, немає підстави стверджувати, що в результаті образотворення виходить точна копія реальності. Очевидно, що дійсність певним чином перетворюється. Це зумовлено особливостями перебігу творчого процесу, у якому створення художнього образу відбувається на основі симбіозу суб'єктивного й об'єктивного, детермінованих як діяльністю художника, так і сприйняттям реципієнта на рівні співтворчості. Проте, як стверджує В. Грехнев, «як би максимально не наближалось життєподібне мистецтво до межі, що відділяє світ мистецтва від світу реального, як би не намагалося воно стерти цю межу, а все-таки повне





ототожнення цих світів у мистецтві немислиме» [5, с. 22]. Саме така інтерпретація художнього образу вважається традиційною. Однак у модусі віртуалізації мистецтва прийнятним є й інший концепт художнього образу, що в естетичній теорії М. Хайдеггера ґрунтується на визнанні уречевленості в його створенні: «...шлях до визначення речової дійсності веде не через річ до творення, а, навпаки, через творення до речі» [10, с. 18]. У контексті образотворення саме цим актуалізується питання не лише про відображення дійсності через призму реальних речей, але про цінність самого акту творення, що призводить як до появи матеріальної (наприклад, справжнє живописне полотно), так і імітованої та репрезентованої на електронному носії художньої форми. В обох випадках вона являє собою певну річ.

Традиційний процес образотворення є автологічним (з грец. *autos* – сам; *logos* – слово), тобто створення художнього образу відбувається на використанні однозначно потрактованого реалістичного матеріалу без будь-якого переносного смислу з використанням прийомів типізації. Віртуальний аспект образотворення набуває металогічних (з грец. *meta* – через, після, *logos* – слово) рис, оскільки на основі індивідуальної інтерпретації змісту і форми як реальних, так і уявних об'єктів, явищ і подій художній образ втілює в собі несподіваний символізм, смислово багатозначність, фантазійні допущення в їх різних модифікаціях – наукової, магічної, міфологічної, технологічної, космічної, воєнної, пригодницької тощо.

Нині традиційний спосіб образотворення позиціонується як аналоговий, що передбачає тактильну роботу художника з фізично реальними матеріалами та інструментами (папір, полотно, олівці, пензлі, фарби тощо). Цифрове середовище для образотворчості є





віртуальним, тобто штучно створене людиною, програмоване, функціоноване на основі алгоритмів. У ньому митець має змогу реалізувати свій художній задум за допомогою різних комп'ютерних 2-D і 3-D програм з певним набором інструментальних функцій щодо створення рандомних (з англ. **random** – випадковий) ефектів, що є джерелом для продукування великої кількості заздалегідь непередбачуваних для автора твору візуальних образів. Однак тут одночасно спостерігаються фактори автономності і випадковості, останній з яких часто впливає на творчість художника, але не передбачає самостійної роботи комп'ютера. Тому виходить, що лише здатність машини ставити і виконувати творчі завдання може визначити її як безпосереднього творця, що на сучасному етапі розвитку штучного інтелекту ще далеко неповною мірою досягнуто. Водночас, ефект випадковості, що має місце при використанні генератора спонтанних чисел, дає змогу продукувати неповторні цифрові твори.

Якщо процес образотворення відбувається з використанням електронно-технологічного інструментарію, то доцільно розглянути похідне від цих категорій поняття «цифровий образ». Так, дослідник естетичних проблем сучасного мистецтва Д. Галкін вважає, що генеза цифрового образу визначається, по-перше, «об'єктивним кібернетичним (комп'ютерним) контролем» щодо мінімізації прямої участі художника в акті творення, а по-друге його інтерактивністю. Ставкою в такому експерименті, як наголошує науковець, є змога одержати ефект об'єктивної випадковості, що породжується в серцевині програмно-математичної зверхдетермінації [3, с. 85]. На переконання Д. Гаріфулліної, демонстрація діджитальності, самої природи «цифри» стає в такому разі змістом естетичного





образу, забезпечуючи людині той рівень сприйняття, на якому ні її перцептивна тілесна матриця, ні культурний досвід не мають вирішального значення [4, с. 82–83].

Отже, поняття «цифровий образ» порівняно з його аналоговою сутністю набуває додаткової змістової наповненості, оскільки, балансує на межі конвенціональності (традиційності) та інтерпретативної варіативності, він містить у собі об'єктивний і суб'єктивний складники. Однак беззаперечним є той факт, що будь-який художній образ являє собою дещо більше, ніж те, що підлягає звичному спогляданню. Адже, маючи матеріальний техніко-виконавський статус і водночас цифро-символічну форму репрезентації він може втрачати зв'язок із реальністю, підміняти дійсність. Окрім цього, як слушно наголошує Н. Афанасьєвська, такий образ має функцію медіуму, тобто є засобом відображення, посередництва, носія інформації, маркера самовизначення та способу вираження ідентичності індивіда в просторі сучасної культури [1, с. 209]. Очевидно, що ця думка небезпідставна, адже саме цифровий образ, занурюючи людину у віртуальний простір, активізує її підсвідомість для пошуку тієї інформації, якої звичними способами отримати неможливо, і таким чином слугує сполучною ланкою між матеріальним і духовним світом.

Контактуючи з цифровим образом та продукуючи його, сучасний митець неодмінно потрапляє у віртуальний простір, спостерігає його події, діє в уявному часі. Згідно з цим, на теренах сучасної філософії утвердилася думка про те, що нас оточують не пов'язані з реальністю несправжні, підроблені, неявні смисли, речі, ідеї і знаки. Так, Ж. Бодрійяр, експлікуючи процес трансформації поняття «образ» у культурі постмодерну, наголошує на його здатності не лише відображати чи трансформувати дійсність, але і маскувати





відсутність реальності або повністю заміщувати її симулякром (від лат. *simulacrum* – подoba, копія) [2, с. 113]. У цьому контексті Ж. Дерріда цифровий образ позиціонує як примару, тобто щось несправжнє, що має видимість, але позбавлене реальності чи наділене вигаданим змістом [6, с. 149].

Слід зазначити, що цифровий і рукотворний види графіки, живопису і скульптури значно різняться за способами зображення об'єктів, предметів і явищ реальної та уявної дійсності. Проте їх споріднює образний зміст художнього твору, що не залежить від використовуваних специфічних художніх матеріалів, інструментів та виконавських технік. Окрім того, у процесі ручного і комп'ютерного образотворення художник послуговується одними і тими ж самими формальними композиційними засобами виразності, у тому числі і типами просторових побудов. На відміну від мануального методу зображення, у цифровому 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, кольорових і тональних відношень тощо.

Отже, цифровий художній образ, на відміну від його аналогової конфігурації, має подвійну віртуальність в контексті імітації реальної чи уявної дійсності та в способі репрезентації на основі електронної платформи, тобто програмного пристрою.

Сучасний китайський цифровий художник Ліу Шенлею, стверджує: «Ставши рушійною силою соціального розвитку та проникнувши у мистецтво,





інформаційні технології зумовили інновації і реформи в його розвитку. Інтеграція комп'ютерних і традиційних технологічних форм графіки і живопису не лише розширюють творче мислення митців, але й безпосередньо сприяють смисловим, формотворним і виразним змінам твору» [17]. І це дійсно так, адже на теренах сьогодення будь-який образотворчий фах дедалі більше набуває інтегрованого статусу, оскільки джерелами образотворення є результати суспільної практики в її матеріальному і духовному контекстах та численні цифро-технологічні новації. Це підтверджується тим, що в мережі «Інтернет» представлено безліч суто цифрових чи гібридних творів образотворчого мистецтва різних видів і жанрів. Однак їх автори вкрай рідко розкривають свої секрети художньої майстерності, зокрема на рівні теоретичного осмислення нових підходів до образотворення та практичного втілення своїх творчих задумів у цифровому форматі. Це зумовлює необхідність переосмислити розуміння сутності сучасного мистецтва і принципів, що лежать в його основі, та надати перевагу тим із них, що реагують на культурні зміни.

Канадські науковці Дж. Блек та К. Бравнінг переконані, що традиційне образотворче мистецтво є основою для розвитку його цифрових напрямів. Вони наголошують на тому, що розвиток здатності до творчого самовираження особистості інноваційними засобами має важливе значення для успішності педагогіки цифрового мистецтва [13, с. 24].

У дослідженні британської художниці і педагога Р. Хйтон доведено, що цифрові мистецькі практики постійно розвиваються і завдяки цьому спонтанним чином впливають на арт-педагогіку. Саме тому вона особливо акцентує на проблемі формування адаптивного і





перспективного досвіду суб'єктів художньо-педагогічного процесу в ході студіювання цифрового мистецтва [16, с. 1].

У своїй публікації китайський науковець Ювенюен Джаю стверджує, що самостійне становлення фахівців із цифрового образотворчого мистецтва вплинуло на створення відповідного сегменту в системі мистецької освіти. Він констатує факт того, що слабка академічна база закладів освіти є причиною низького рівня технічних навичок студентів. При цьому режим навчання суперечить свободі розвитку їхніх художніх здібностей. Це негативно позначається як на якості образотворчої підготовки, так і на ефективності викладання фахових дисциплін. Натомість, спостерігається розрив між підготовленістю випускників вишів і значним попитом суспільства на цифрове мистецтво. З урахуванням цього, зроблено висновок, що в системі професійної підготовки фахівців із цифрового візуального мистецтва доцільно своєчасно скоригувати процес навчання і розробити відповідний зміст навчальних дисциплін заради розвитку цифрової художньої освіти ХХІ століття [20].

Безумовно, що для створення художньо-цифрових образів наявний у комп'ютерних програмах інструментарій постійно оновлюється і вдосконалюється. Опанування його – це копіткий процес старанного тренування, що вимагає від користувача напруження розумових сил для запам'ятовування й доведення до автоматизму основних, допоміжних і специфічних автоматизованих операцій із їх численними розгалуженнями на окремі зображувально-трансформаційні ефекти. При цьому моторика кисті руки з використанням клавіатури чи миші часто не збігається із запланованими завданнями щодо реалізації задуму твору, що призводить до створення випадкових віртуально-наочних форм із їх подальшою невідповідністю бажаній змістовій





наповненості художньої композиції. Із урахуванням цього, процес навчання цифрового образотворчого мистецтва має супроводжуватися не лише інструктивними матеріалами щодо оволодіння необхідними операційними діями, але і використанням комплексу креативних методів роботи з комп'ютерним художнім інструментарієм, але за умови володіння навичками академічного образотворення. Усе це є проблемним полем педагогіки цифрових мистецтв. Тому слід визнати, що в закладах вищої освіти спостерігається лише тенденція до імплементації цифрової парадигми образотворчої підготовки фахівців мистецького профілю.

Професори Багдадського університету Ахмед Салей та Мехіді Салей стверджують, що ми живемо в епоху цифрових технологій. Відповідно до цього, мистецька освіта теж має бути цифровою, оскільки вона є основою для нового витка розвитку мистецтва загалом [19]. Саме тому в сучасних закладах професійно-художньої освіти мають місце поодинокі спроби розробити зміст навчальних програм з рисунку, живопису і скульптури, що мають на меті образотворчий вишкіл студентів у цифровому форматі, тобто навчити їх створювати зображення комп'ютерно-інструментальними засобами. Однак такий досвід є стихійним і невідрефлексованим. Але все ж таки він засвідчує тенденцію до цифровізації образотворчої підготовки, що підтверджується принаймні двома провідними факторами:

– по-перше, на сьогоднішній день практично всі студенти є представниками покоління «digital natives» і, за концепцією М. Пренскій, належать до «цифрових аборигенів» [18], тобто мають вроджене знання про інформаційні технології, сприймають віртуальний світ як повсякденність, відчують себе в потоці багатозадачності, звикли до інтерактивності гаджетів, власної активності в





соціальних мережах, швидкості у світі відеоігор і саме на основі цього демонструють свою здатність до застосування цифрових технологій не лише в ході соціалізації і комунікації, але і в процесі художньої творчості і навчання, а тому, обравши певний мистецький фах, потребують відповідно адаптованого мистецько-освітнього середовища;

– по-друге, в глобалізованому світі спостерігається зростання конкуренції серед освітніх інституцій, які готують фахівців образотворчого профілю, через що боротьба за творчо обдарованого та цифро-компетентного студента вже відбувається не лише в межах однієї країни чи кластера держав, а на міжнародному рівні, а тому для створення і збереження за собою конкурентної переваги система фахової підготовки вимагає своєчасного й ефективного впровадження найпрогресивніших художньо-педагогічних технологій.

Однак, незважаючи на окреслені факти, все нове, перш ніж укріпитися в реальності, стикається з певними труднощами його активного впровадження в мистецько-освітню практику. Сьогодні є підстави констатувати, що величезна спільнота прихильників академічного традиціоналізму образотворчої підготовки фахівців мистецького профілю вперто чинить спротив будь-яким спробам використовувати цифрові художньо-педагогічні технології. Передусім, це пов'язано з культурною маргіналізацією викладачів фахових дисциплін, які, будучи приналежними до старшого покоління або так званих «цифрових емігрантів», через «цифровий бар'єр» опинилися в ситуації професійної неспроможності. Водночас вони з усіх сил намагаються вчити нове покоління. Та попри все, сучасний науково-технічний прогрес неухильно вносить корективи в традиційну практику навчання образотворчого мистецтва.





Висновки. Провідні особливості цифрового формату образотворення – це віртуальність та інтерактивність. Віртуальність обумовлює кардинальне ускладнення художніх дій митця, а інтерактивність – значне спрощення їх операційного наповнення. Саме ці дві обставини зумовлюють істотні зміни в творчому компоненті студіювання рисунку, живопису, скульптури та інших дисциплін фахової підготовки сучасного митця. Все це супроводжуються процесом поглибленого вивчення засобів художньої виразності, розширення меж для створення яскравих та оригінальних художніх образів, підвищення інтересу до навчально-творчої діяльності, внутрішньо-видової і жанрової специфіки цифрового образотворчого мистецтва, що забезпечує величезні, ні з чим незрівнянні можливості творчого розвитку майбутніх митців різних спеціалізацій на художньо-педагогічних засадах поліінформативності, збагачення виражальних художньо-образних засобів, зростання інтерактивної ролі користувача комп'ютерних програм щодо управління художньо-графічними даними та підпорядкування завдань формування у студентів необхідних знань і навичок з образотворення в цифровому форматі до мети досягнення теоретичних і практичних основ візуального мистецтва в єдності з зовнішньо і внутрішньо вмотивованим процесом художньої творчості.

Список використаних джерел:

Афанасьевская Н. В. Трансформация понятия «образ» в контексте визуального поворота в культуре. *Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки.* 2021. № 8 (850). С. 202–211.





1. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. – 4-е изд. Москва: Добросвет, Издательство КДУ, 2011. 392 с.
2. Галкин Д. В. Эстетика кибернетического искусства 1950–1960-х гг.: Алгоритмическая живопись и роботизированная. *Вестник Томского государственного университета*. 2009. № 320. С. 79–86.
3. Гарифуллина Д. М. Феноменологические интерпретанты как основание классификации цифровых образов. *Вестник Томского государственного университета*. 2011. № 350. С. 80–84.
4. Грехнев В. А. Словесный образ и литературное произведение: книга для учителя. Нижний Новгород: Нижегородский гуманитарный центр, 1997. 200 с.
5. Деррида Ж. Призраки Маркса. Государство долга, работа скорби и новый интернационал; пер. с франц. Б. Скуратова / Под общ. ред. Д. Новикова. Москва: Logos-altera, Esse homo, 2006. 256 с.
6. Ерохин С. В. Эстетика цифрового компьютерного изобразительного искусства. Москва: Алтейя, 2010. 432 с.
7. Кириченко О. Digital art як інтерактивна форма освоєння сучасного культурного простору в теорії та практиці художньої освіти. *Наукові записки. Серія: Педагогічні науки*. 2019. № 176. С. 91–95.
8. Лаврентьева Е. А. Цифровое искусство как новая художественная система коммуникации. Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. *Вестник МГХПА*. 2020. № 3–2. С. 191–202.
9. Хайдеггер М. Исток художественного творения; пер. с немец. А. В. Михайлова. Москва: Академический проект, 2005. 526 с.
10. Хмельовський О. Теорія образотворення: у 3-х кн. Луцьк: ЛДТУ, 2002. Кн. 3. 352 с.





11. Шатайло Н. В. Сутність поняття «образотворення» у контексті мистецької освіти. *Наукові записки Центральноукраїнського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка. Сер : Педагогічні науки.* 2018. Вип. 163. С. 232–236.

12. Black Joanna & Browning Kathy. Creativity in Digital Art Education Teaching Practices. *Art Education.* 2011. Vol. 64 (5). P. 19–34.

13. Franke Herbert W. Computer Graphics – Computer Art. Berlin: Springer Verlag, 1985. 177 p.

14. Franke Herbert W. Kybernetische Ästhetik: Phänomen Kunst. München; Basel: E. Reinhardt, 1979. 318 s.

15. Heaton Rebecca. Digital Art Pedagogy in the United Kingdom. *The International Encyclopedia of Art and Design Education.* London: John Wiley and Sons Ltd. 2019. Vol 3. P. 1–19.

16. Liu Xinlu. Artistic Reflection on Artificial Intelligence Digital Painting. URL: <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1648/3/032125/pdf>

17. Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. URL: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

18. Salih Ahmad & Mahidi Salih. Digital Art Education. URL: https://www.researchgate.net/publication/346957761_Digital_Art_Education/link/5fd3e926299bf1408800bba4/download

19. Yuanyuan Zhou. Research on the Integration Development of Digital Art Education in the New Media Environment. URL: <https://doi.org/10.2991/ieesasm-16.2016.17>

