

УДК 130.2:378.016 (Философия культуры. Системы культуры. Культурологические учения. Содержание, курс обучения. Предметное обучение (на любом уровне))

СООТНОШЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ТРАДИЦИОННОЙ ЭТНИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ И ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ ДИЗАЙНЕРОВ*

© 2018 И.Л. Сиротина

Сиротина Ирина Львовна, доктор философских наук, профессор. E-mail: sirotinail@mail.ru

Национальный исследовательский Мордовский государственный
университет им. Н.П. Огарева. Саранск. Россия

Статья поступила в редакцию 16.10.2018

*Материал подготовлен при финансовой поддержке РФФИ и Правительства Республики Мордовия. Проект № 18-411-130011.

В статье раскрывается смысл Цифровых искусств как инновационной формы дизайнерской деятельности, объединяющей технологии, науку и искусство, и их роль в процессе профессионального становления дизайнеров. Автор выявляет соотношение использования элементов традиционной финно-угорской культуры и цифровых технологий в образовательном процессе. *Вывод.* Этнодизайн в стиле Digital Arts – это особое, весьма перспективное направление в процессе обучения дизайнеров. Его тематика специфична и актуальна, богата и разнообразна, а творческое воплощение – уникальный мультикультурный и междисциплинарный инструмент для авторских художественных экспериментов, для раскрытия таланта дизайнера, его профессиональной самореализации.

Ключевые слова: цифровое искусство, профессиональная подготовка дизайнера, инновационные методы обучения, этнодизайн, финно-угорская культура.

Введение. Профессия дизайнера относится к разряду творческих и потому процесс подготовки специалистов в любом виде дизайна предполагает помимо компетентностных требований, сформулированных в федеральном государственном образовательном стандарте, решение задачи формирования интереса к профессии, выработки чувства удовлетворения от собственного творчества. Для достижения этой цели становление будущего дизайнера должно опираться на сочетание научных знаний, высокого искусства и владения современными технологиями, в том числе цифровыми.

Проблема. Обучение в современном вузе не ограничивается изложением и аккумуляцией определенного объема информации. Основным методом профессиональной подготовки будущего дизайнера сегодня является постановка проектных задач и их решение профессиональными методами деятельности. Оптимизации данного процесса активно способствует изучение и применение законов Цифровых искусств, создание проектов в техниках Digital Art. Сам термин «Цифровые искусства» (Digital Arts) чаще всего используется именно для обозначения специализации в разных областях дизайна и искусства. Теорию и практику художественного образова-

ния с применением компьютерных программ сегодня принято называть педагогикой цифровых искусств. Такой тип образовательной деятельности сложился в результате интеграции педагогики искусства и цифровых технологий.

Обсуждение. В современном научном дискурсе Digital Arts понимают как искусство, которое, применяя компьютерные, инженерные технологии, избирает своей сутью информационное содержание. Цифровая составляющая в нем – это информационный материал, который сообщает зрителям закодированную информацию. Екатеринбургские дизайнеры констатируют:

«Художники получили возможность создавать собственные уникальные инструменты для творчества с помощью языков программирования. К особенностям креативного программирования относят следующие: ясный синтаксис программного языка; возможность работать в режиме live coding (реального времени), который позволяет видеть результат программы сразу после ввода строки в редактор; простота установки; полная «комплектация» языка (включая управление сторонними библиотеками и совместимостью версий) для решения художественных задач» [1, с. 63].

Цифровые искусства дифференцируются по типам в соответствии с применяемыми техноло-

гиями. Различают цифровую живопись, анимацию, инсталляцию, ASCII-графику, ANSI-графику, векторную, растровую, трехмерную и фрактальную графику и многое другое. Е.И. Кириченко утверждает:

«Большинство пишущих об этом феномене подчёркивает, что сетевое искусство не следует отождествлять с WEB-дизайном, ибо последний преследует цели визуализации образа определённого сайта и является видом графического дизайна, однако многие виды современного дизайна, используя приёмы компьютерного программирования, оказываются в одном ряду с digital art. Общим местом для всех этих видов творчества является их коммуникативная направленность и широкая доступность зрителю» [2, с. 2 – 3].

Рассуждая о будущем педагогики цифровых технологий, С.В. Ерохин предположил, что основными ее вехами будут «развитие мультисенсорных искусств, дальнейшая интеграция различных видов искусств, искусства и науки, компьютерных технологий и генной инженерии; стремительное развитие алгоритмической эстетики и формирование искусства вариативной реальности» [3, с. 348].

Сегодня в педагогике цифровых технологий утвердились Web-дизайн и VJ-ing и все активнее применяются Digital Arts, заключающиеся в использовании интерактивных методов обучения, проектных методик, постановки проблемных ситуаций, что активизирует творческую деятельность студентов. В результате из вуза выходят востребованные современным рынком труда профессионалы, владеющие компьютерными технологиями.

Содержание работы. Использование инструментов VJ-ing и Digital Arts положено в основу развития профессиональных компетенций будущих дизайнеров Национального исследовательского Мордовского государственного университета им. Н.П. Огарева.

«Современные методы преподавания, используемые в рамках направления подготовки, базируются на инновационных направлениях психологии визуального мышления, ориентированы на создание креативного дизайн-продукта, стимуляцию творческого роста, формирование научно-исследовательских навыков и знаний Цифровых искусств, на преодоление стандартности мыслительной деятельности, разрушение шаблонов, развитие творческой интуиции и воображения» [4, с. 238].

Одним из инструментов развития оригинальности мышления при создании дизайн-проектов является обращение к национальным финно-угорским традициям. Потенциал народных традиций как источник дизайнерского творчества неисчерпаем. Особое место в них занимает комплекс этнических символов, знаковые системы, отражающие миропонимание этноса. Именно знаки и символы, рапорты этнического орнамента легко поддаются оцифровке. Об этом пишет Г.И. Фазылзянова:

«Освобождаясь от материальной формы, знак (словесный, вербальный и визуальный, воспринимаемый непосредственно, как образ) становится средством формирования, сохранения сознания и психики человека. Он является предпосылкой реконструкции и воссоздания механизмов интериоризации, «вращения» внешних коллективных форм поведения во внутренний мир человеческого опыта» [5, с. 255].

В учебный план Мордовского университета введен курс «Элементы финно-угорской культуры в современных художественных практиках». На занятиях студенты изучают формы символического капитала традиционной культуры, осваивают навыки раскодирования древних символов и включения их в собственные проекты. Такой подход позволяет решить задачу осмысления будущими дизайнерами базовой семантики финно-угорской и особенно мордовской культуры, тем самым приобретения ими эксклюзивного арсенала средств визуальной выразительности с возможностью использования их в пространстве Digital Arts-проектирования.

«Велика обобщающая сила символов. Это образ и движение времени. Через символы происходит связь времен, связь культур. В этом заключается одно из функциональных значений символов» [6, с. 255].

В процессе создания дизайн-проекта в стиле Digital Arts важно учитывать три измерения исторического бытия каждой этнической культуры, которые составляют основу этнокультурного и этно-художественного образования студентов-дизайнеров. О.И. Генисаретский их определяет так: «культурное своеобразие; межкультурное взаимодействие; самоидентифицируемость этносов, постигаемые через преемственность культуры» [7].

Процесс профессионального становления невозможен без применения историко-культурологического и художественно-эстетического

подхода, учета региональных особенностей бытования и развития народного искусства, целей и задач эстетического развития личности на этнической основе. В пространстве Цифровых искусств проблема этнокультурной преемственности сталкивается с проблемой инноватики. Может показаться, что этнодизайн и Digital Arts должны вступать в конфликт, так как обращение к этноматериалу – это консервативный процесс сохранения традиции, а цифровые технологии предполагают инновацию, слом всяческих стереотипов. По словам К.А. Кондратьевой, «это соотношение модернизации, обновления, с одной стороны, и преемственности, ценностной непрерывности, с другой» [8, с. 31]. Мы также не видим в этом противоречия и утверждаем, что использование в учебном процессе инновационных методов цифровых искусств, межпредметных связей, неразрывность теоретических

и практических методов обучения не только способствуют развитию творческой активности студентов, но и формируют их историческую память, национальное самосознание.

Подтверждают этот вывод и Д.О. Шавлыгин и А.М. Обморокова: «Мудрый творец, обладающий синтетическим мышлением, всегда найдет достойный компромисс, благодаря чему выиграет и приобретет качественно новые возможности для воплощения своего замысла» [9, с. 101].

Вывод. Этнодизайн в стиле Digital Arts – это особое, весьма перспективное направление в процессе обучения дизайнеров. Его тематика специфична и актуальна, богата и разнообразна, а творческое воплощение – уникальный мультикультурный и междисциплинарный инструмент для авторских художественных экспериментов, для раскрытия таланта дизайнера, его профессиональной самореализации.

1. Иванов В., Лаптев В., Орлов П., Стрелков С. Особенности преподавания дисциплин образовательного цикла Digital Arts // Современные методы обучения в сфере цифровых искусств: сб. статей / под ред. Е.Э. Павловской. Екатеринбург, 2015. С. 63–64.
2. Кириченко Е. И. Цифровое искусство: способ коммуникации или средство новой художественной образности? // Научное обозрение: электрон. журн. 2018. № 1: https://elibrary.ru/download/elibrary_32475542_79501931.pdf
3. Ерохин С. В. Эстетика цифрового компьютерного изобразительного искусства: дисс. ... д. филос. н. М., 2010. 360 с.: <https://search.rsl.ru/ru/record/01004615131>
4. Сиротина И.Л., Шекочихина О.Д. Цифровые искусства (Digital Arts) как фактор оптимизации профессионального становления дизайнера // Российское креативное образование в области цифрового искусства в соответствии со стандартами ЕС: сб. материалов по итогам реализации проекта развития российского креативного образования в области цифрового искусства в рамках программы «Темпус». Москва, 29 – 30 сентября 2016 г. М., Изд-во МГХПА им. С.Г. Строганова. 2016. С. 233 – 242.
5. Фазылзянова Г.И. Понимание художественного текста как креативно-онтологический феномен. Роль этнокультурных традиций как своеобразных индикаторов этнической самоидентификации // Проблемы межкультурных коммуникаций в содержании социогуманитарного образования: состояние, тенденции, перспективы. Международная научная конференция. Казань, КГУКИ, 2008. С. 254 – 258.
6. Миничкин П.Д., Сиротина И.Л. Символы в традиционных культурах финно-угров России // Проблемы повышения качества жизни населения в регионах Российской Федерации. IV Сухаревские чтения: материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Саранск, Государственное казенное учреждение Республики Мордовия «Научный центр социально-экономического мониторинга», 2015. С. 255 – 263.
7. Генисаретский О. И. Культурно-психологическое измерение Евразии. Евразийская перспектива. М., Международный фонд «Культура и будущее России», 1994: <http://www.olegen.com/тексты-генисаретского-о-и/публикации/культурно-психологическое-измерение/>
8. Кондратьева К.А. Дизайн и экология культуры. М., Ред.-изд. гр. МГХПУ им. Строганова, 2000. 105 с.
9. Шавлыгин Д. О., Обморокова А.М. Интеграция цифрового искусства в традиционную художественную среду // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Социально-гуманитарные науки. 2015. Т. 15. № 4. С. 100 – 107.

RELATION OF ELEMENTS OF TRADITIONAL ETHNIC CULTURE AND DIGITAL TECHNOLOGIES IN THE PROCESS OF PROFESSIONAL TRAINING OF DESIGNERS

© 2018 I.L. Sirotina

Irina L. Sirotina, Doctor of Philosophy, Professor. E-mail: sirotinail@mail.ru

Ogarev Mordovia State University. Saransk. Russia

The article reveals the meaning of Digital Arts as an innovative form of design activity, combining technology, science and art, and their role in the process of professional development of designers. The author reveals the ratio of the use of elements of traditional Finno-Ugric culture and digital technologies in the educational process.

Conclusion. Ethno design in the style of Digital Arts is a special, very promising direction in the process of training designers. Its theme is specific and relevant, rich and diverse, and the creative embodiment is a unique multicultural and interdisciplinary tool for author's artistic experiments, for revealing the designer's talent, his professional self – realization.

Keywords: Digital Art, designer professional training, innovative teaching methods, ethno-design, Finno-Ugric culture.

1. Ivanov V., Laptev V., Orlov P., Strelkov S. Osobennosti prepodavaniya disciplin obrazovatel'nogo cikla Digital Arts (Features of teaching disciplines of the educational cycle of Digital Arts) // *Sovremennyye metody obucheniya v sfere cifrovyykh iskusstv: sb. statej / pod red. E.E. Pavlovskoj.* Ekaterinburg, 2015. S. 63–64.
2. Kirichenko E. I. Cifrovoye iskusstvo: sposob kommunikacii ili sredstvo novoy xudozhestvennoj obraznosti? (Digital art: a way of communication or a means of new artistic imagery?) // *Nauchnoe obozrenie: e'lektron. zhurn.* 2018. № 1: https://elibrary.ru/download/elibrary_32475542_79501931.pdf
3. Eroxin S. V. E'tetika cifrovogo komp'yuternogo izobrazitel'nogo iskusstva (The aesthetics of digital fine art): diss. ... d. filos. n. M., 2010. 360 s.: <https://search.rsl.ru/ru/record/01004615131>
4. Sirotina I.L., Shhekochixina O.D. Cifrovyye iskusstva (Digital Arts) kak faktor optimizacii professional'nogo stanovleniya dizajnera (Digital arts (Digital Arts) as a factor of optimization of professional development of a designer) // *Rossiyskoe kreativnoye obrazovanie v oblasti cifrovogo iskusstva v so-otvetstvii so standartami ES: sb. materialov po itogam realizacii proekta razvitiya rossijskogo krea-tivnogo obrazovaniya v oblasti cifrovogo iskusstva v ramkax programmy «Tempus».* Moskva, 29 – 30 sentyabrya 2016 g. M., Izd-vo MGXPA im. S.G. Stroganova. 2016. S. 233 – 242.
5. Fazy'lzyanova G.I. Ponimanie xudozhestvennogo teksta kak kreativno-ontologicheskij fenomen. Rol' e'tno-kul'turnyx tradicij kak svoeobraznyx indikatorov e'tnicheskoy samoidentifikacii (Understanding of literary text as a creative-ontological phenomenon. The role of ethno-cultural traditions as a kind of indicators of ethnic self-identification) // *Problemy mezhkul'turnyx kommunikacij v sodержanii sociogumanitarnogo obrazovaniya: sostoyanie, tendencii, perspektivy.* Mezhdunarodnaya nauchnaya konferenciya. Kazan', KGUKI, 2008. S. 254 – 258.
6. Minichkin P.D., Sirotina I.L. Simvoly v tradicionnyx kul'turax finno-ugrov Rossii (Symbols in traditional cultures of the Finno-Ugric peoples of Russia)// *Problemy pov'sheniya kachestva zhizni naseleniya v regionax Rossijskoj Federacii. IV Suxarevskie chteniya: materialy Vserossijskoj nauchno-prakticheskoy konferencii s mezhdunarodny'm uchastiem.* Saransk, Gosudarstvennoe kazennoe uchrezhdenie Respubliki Mordoviya «Nauchnyj centr social'no-e'konomicheskogo monitoringa», 2015. S. 255 – 263.
7. Genisaretskij O.I. Kul'turno-psixologicheskoe izmerenie Evrazii. Evrazijskaya perspektiva (Cultural and psychological dimension of Eurasia. Eurasian perspective). M., Mezhdunarodnyj fond «Kul'tura i budushhee Rossii», 1994: <http://www.olegen.com/teksty/-genisaretskogo-o-i/publikacii/kul'turno-psixologicheskoe-izmerenie/>
8. Kondrat'eva K.A. Dizajn i e'kologiya kul'tury (Design and ecology of culture). M., Red.-izd. gr. MGXPU im. Stroganova, 2000. 105 s.
9. Shavlygin D. O., Obmorokova A.M. Integraciya cifrovogo iskusstva v tradicionnuyu xudozhestvennuyu sredu (Integration of digital art into the traditional artistic environment) // *Vestnik Yuzhno-Ural'skogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Social'no-gumanitarnyye nauki.* 2015. T. 15. № 4. S. 100 – 107.