

УДК 378:[028.42: 028.63]:85:7.072.2

**Пічкур Микола Олександрович**

кандидат педагогічних наук, доцент, професор кафедри образотворчого мистецтва  
Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини, м. Умань, Україна  
ORCID ID 0000-0001-8454-0642  
*pmo65@ukr.net*

**Сотська Галина Іванівна**

доктор педагогічних наук, старший науковий співробітник,  
заступник директора з науково-експериментальної роботи  
Інститут педагогічної освіти і освіти дорослих імені Івана Зязюна НАПН України, м. Київ, Україна  
ORCID ID 0000-0002-0184-2715  
*galasotska@ukr.net*

**Демченко Ірина Іванівна**

доктор педагогічних наук, професор, декан факультету дошкільної та спеціальної освіти  
Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини, м. Умань, Україна  
ORCID ID 0000-0003-4302-7564  
*irynadi67@gmail.com*

**Король Анатолій Миколайович**

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри образотворчого мистецтва  
Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини, м. Умань, Україна  
ORCID ID 0000-0003-0429-4002  
*korol\_anatoliy@meta.ua*

**Гордаш Андрій Миколайович**

аспірант кафедри образотворчого мистецтва  
Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини, м. Умань, Україна  
ORCID ID 0000-0001-5138-4460  
*printart2321@gmail.com*

## МИТЕЦЬ ІНФОРМАЦІЙНОГО ПОКОЛІННЯ: АКАДЕМІЧНА І ЦИФРОВА ПАРАДИГМА ОБРАЗОТВОРЧОЇ ПІДГОТОВКИ У ВИЩІЙ ШКОЛІ

**Анотація.** У статті в історичній ретроспективі розглянуто цінності традиційних та інноваційних студій образотворення різних поколінь митців, серед яких визначено особливості генерації творців художніх артефактів інформаційного світу. Розкрито генезу становлення цифрової арт-практики та виявлено її вплив на оновлення усталеної класифікації системи образотворчого мистецтва творами цифрового формату різних видів і жанрів, що виконуються технічним, автоматизованим чи штучним способом. З'ясовано, що в умовах інформатизації і цифровізації образотворчого мистецтва розширюються межі художнього любительства як фактора розмивання професійного і профанного в особистості митця. Для подолання цього негативу йому доцільно володіти традиційним і цифровим образно-виразним інструментарієм. Доведено, що поліпарадигмальна за своєю сутністю образотворча підготовка фахівців мистецького профілю в закладах вищої освіти має бути спрямованою на спадкоємність та органічний синтез класичної і цифрової парадигми її функціонування. У тезаурусі мистецької освіти до наукового обігу запропоновано новий термін «цифрова парадигма образотворчої підготовки фахівців мистецького профілю у вищій школі» для позначення специфіки арт-педагогічного процесу організації продуктивної навчально-творчої діяльності студентів на основі комплексного опанування графічної, живописної, формотворної і композиційної грамоти з метою досягнення необхідного і достатнього рівня творчої компетентності та основ художньої майстерності продукування творів електронного формату. Обґрунтовано методологію цифрової арт-педагогіки, що охоплює принципи гуманізму, креативності, міждисциплінарної інтеграції, рефлексії та постійного пошуку і застосування ефективних методів подолання негативів інформаційного середовища.

**Ключові слова:** митець; інформаційне покоління; класичне образотворче мистецтво; цифрове образотворче мистецтво; академічна парадигма образотворчої підготовки; цифрова парадигма образотворчої підготовки; вища школа; арт-педагогіка.

## 1. ВСТУП

**Постановка проблеми.** На кожному щаблі розвитку суспільства провідним методологічним орієнтиром функціонування системи освіти визнано парадигмальний підхід, що детермінує її місію, певний взірець та модельне уявлення. Наприкінці другого тисячоліття (1998 р.) цей важливий концепт актуалізовано на Всесвітній конференції ЮНЕСКО з вищої освіти у формі «Всесвітньої декларації про вищу освіту в XXI столітті: бачення та дії», де проголошено ключові ціннісні настанови створення інтегральної освітньої парадигми, серед яких – гуманізація, людиновимірність, відповідність вимогам глобалізованого суспільства [1]. Така аксіологічна директива зумовила стрімке входження України до світового освітнього простору з його масштабним процесом цифровізації, що на міжнародному рівні з 2007 р. регламентується Кейптаунською декларацією відкритої освіти «Відкриваючи майбутнє відкритим освітнім ресурсам» [2], а в національному контексті – реалізацією «Стратегії розвитку інформаційного суспільства в Україні» (2013) [3] та проєкту «Цифрова адженда України – 2020» (2016) [4]. Це стало підставою для розроблення Концепції «Нова української школа» [5] і «Закону України про освіту» (2017), провідні положення яких безпосередньо стосуються впровадження інноваційних засад цифрової парадигми освіти, зокрема й мистецького її сегмента [6].

Динамічний розвиток сучасних цифрових технологій потужно впливає практично на всі сфери культурного життя суспільства, зокрема й на мистецтво. Змінюються способи і прийоми роботи живописців, графіків, скульпторів, реставраторів, майстрів декоративного мистецтва, архітекторів і дизайнерів, трансформуються процеси сприйняття їхніх творів. Стрімко виникають нові гібридні жанри візуального мистецтва, що вимагає глибокого осмислення художньої методології їх створення і впровадження ефективних методів електронної дидактики.

Донині в теорії і практиці сучасної мистецької освіти нагромадилася критична маса породжених цифровими технологіями інноваційних феноменів, котрі ще не стали предметом наукової художньо-педагогічної рефлексії. Тому назріла необхідність розроблення парадигми образотворчої підготовки майбутніх фахівців мистецького профілю у вищій школі на засадах цифрової арт-педагогіки, але без втрати унікальних цінностей вітчизняної академічної школи.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Сучасні філософські, соціологічні, культурологічні, мистецтвознавчі, психологічні і педагогічні дослідження засвідчують, що разом з еволюцією системи візуальних мистецтв професійне становлення і розвиток особистості художника інформаційного покоління набуває певних освітніх трансформацій, зокрема в системі його образотворчої підготовки у вищій школі. Передусім це пов'язано з реалізацією парадигмального підходу до методології її організації, про що свідчать широко розгорнуті останніми роками наукові студії вітчизняних (Л. Гусєва, О. Кайдановська, М. Лисенко, О. Отич, І. Туманов, О. Шевнюк та ін.) і зарубіжних (М. Дуцев, Б. Едвардс, І. Левін, Л. Лисенко) учених-педагогів.

Початок нового тисячоліття ознаменувався стрімким процесом цифровізації практично всіх сфер суспільства, зокрема й мистецько-освітньої. Незважаючи на це, у проблемному полі теорії і практики сучасної художньої педагогіки основний масив наукових праць стосується академічного образотворчого мистецтва (Т. Висікайло, А. Клапатюк, І. Пекіна, О. Рахманіна, О. Сова, І. Степанець, В. Чеботкін, А. Яланський

та ін.). Доводиться констатувати, що в ньому фігурують лише поодинокі публікації з проблеми цифровізації образотворчої підготовки майбутніх фахівців мистецького профілю у вищій школі. Серед них заслуговують на увагу окремі статті з питань педагогіки цифрових мистецтв (І. Красільников, О. Крюкова), особливостей викладання дисциплін освітнього циклу «Цифрове мистецтво» (В. Іванов, В. Лаптев, П. Орлов, С. Стрелков), застосування адаптивної моделі у викладанні дисциплін із цифрового мистецтва (В. Берестова, Г. Волкова, В. Заботкіна, О. Охалкіна). Також плідними є спроби науково обґрунтувати деякі цифрові технології навчання рисунку студентів-образотворців (О. Перова, А. Шадурін), живопису (С. Прохоров, Т. Чернякова), скульптури (А. Рогова, В. Рубльов), композиції (А. Латишев). Аналіз змісту наявних наукових здобутків засвідчує тенденцію поширення поліпаридигмальності в концептосфері функціонування системи образотворчої підготовки митця інформаційного покоління. Однак цей досвід залишається недостатньо відрефлексованим. Наріжним каменем цієї проблеми є забезпечення спадкоємності академічної і цифрової парадигми образотворчої підготовки на засадах науково вивіреної арт-педагогічної методології її організації у вищій школі.

**Мета статті** – розкрити генезу становлення і розвитку особистості митця інформаційного покоління та обґрунтувати комплексну арт-педагогічну методологію академічної і цифрової парадигми його образотворчої підготовки у вищій школі.

## 2. РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ

На теренах сучасності феномен митця не вичерпується тими моделями, що вироблені протягом різних історичних епох. В особистісному і професійному контексті постать художника традиційно розглядається в межах таких категорій, як «школа», «стиль», «покоління». Однак на межі третього тисячоліття «вперше в історії людства покоління речей та ідей змінюються швидше, ніж покоління людей» [7, с. 126]. У зв'язку з цим дедалі актуальнішою стає «теорія поколінь» Н. Хоува та В. Штрауса [8], у якій має місце розроблена за періодами народження класифікація поколінь: 1901–1922 рр. – «будівельники, герої» (або «G1»); 1923–1942 рр. – «мовчазне покоління» (тихі люди); 1943–1963 рр. – «бєбі-бумєри» (люди, які народилися в період високої народжуваності); 1963–1983 рр. – покоління «X» (дуже зайняті самостійні люди); 1983–2003 рр. – покоління «Y» («мїленїум», «next»); 2003 р. – до сьогодні – покоління «Z» («Internet Generation»). Кожне із них відповідає етапам суспільного розвитку і має свої певні цінності, зокрема й художні. Адже, як зазначає О. Кривцун, історія мистецтв часто розглядається дослідниками як зміна поколінь. Цей фактор, на думку вченого, впливає на розвиток художньої творчості, допомагає і процесу ідентифікації митця [9, с. 529]. Отже, це має важливе значення для розуміння закономірностей вітчизняного художнього процесу в цілому та становлення і розвитку фахівців з образотворчого мистецтва різних спеціалізацій зокрема.

Так, митці покоління «G1», не відхиляючи цілковито класику образотворчого мистецтва й академічну школу, створили численні експериментальні студії пошуків нової художньої форми, масштабної образності, чим демонстрували віру у світле майбутнє, оптимізм.

Виховані в умовах Другої світової війни, художники мовчазного покоління, неухильно дотримуючись школи реалізму, намагались відтворити натуру «в упор», «об'єктивно», без деформації, і завдяки цьому донести до глядача не лише якусь абстрактну, загальну істину, а й утілити власне світосприйняття. Їхні цінності – відданість, дотримання правил, жертвність, закон і порядок, честь, терплячість.

Опираючись на цінності художніх шкіл різних мистецьких напрямів, покоління «бебі-бумери» відчуло смак творчої свободи і продемонструвало відкритість погляду на життя в ціннісних настановах ідеалізму, оптимізму, орієнтації на команду, особистісного зростання і захопленості. Митці прагнули до поглибленого розроблення проблем образного ладу твору, його експресивності й драматизму.

Умовами для становлення і розвитку митців покоління «X» була масштабна спадкоємність канонічної, академічної і креативної парадигм художньої освіти. У процесі образотворення дійсність сприймалася через систему усталених ціннісних смислів: нагромаджений художньо-культурний багаж поповнився складними, насиченими рефлексією образами. Професійний художник дедалі стрімкіше розширював межі свого творчого самовираження і набував статусу фахівця з візуалізації ідей, здатного до креативу, через що спектр образотворчого мистецтва ставав більш різноманітним: воно набуло загальносвітової тенденції зміни пластичного мислення митця на концептуальне, де домінувало відтворення історичного часу, дистанції, слідів минулого в сьогоденні.

На початку ХХІ століття почало формуватися покоління «Y». Це відбулося за умови стрімкої інформатизації суспільства. Через невідповідність новим засобам його комунікації і потреб відбулася зміна цільових орієнтирів та методології сформованої в межах докомп'ютерної художньої культури системи мистецької освіти на засадах академічної школи, у структурі якої образотворча підготовка митців втратила свою функцію дидактичного забезпечення різних автономних художніх спеціалізацій, а натомість була спрямована на формування фахівця, здатного здолати вузькопрофесійні межі і створювати нову художню реальність інформаційного світу. Нині це репрезентується у формі цифрового мистецтва, технології якого, як стверджує Р. Ленем, «водночас дематеріалізують мистецький твір і піддають його безперервній метаморфозі від одного чуттєвого вибору до іншого» [10, с. 32]. Саме цим і позначаються особливості покоління «Z». Творчість митців цієї генерації зумовлена віртуальним світом, а художні цінності перебувають в активній стадії формування, що, відповідно, накладає свій відбиток на специфіку їхньої образотворчої підготовки.

В історичній ретроспективі гіпотезу про можливість виникнення цифрової форми мистецтва засвідчили судження В. Кандінського з приводу абстрактної форми. Художник вважав, що при її подальшому розвитку як засобу виразності та еволюції зорового сприйняття неодмінно з'являться точні категорії, котрі з часом будуть безумовно досягнуті за допомогою вимірювань. На його переконання, числове вираження стане неминучим [11, с. 24]. Із плином часу підґрунтям для інтенсивного розвитку віртуалізації образотворчого мистецтва стали такі художні течії, як дадаїзм (актуалізація парадоксів, нонсенсів, пародій із використанням позахудожніх засобів), «Флюксус» (змішування мистецьких засобів і дисциплін) та концептуалізм (пряме фіксування ідей-концептів, що не мають чіткої художньої форми). Цьому також сприяли зусилля художників, спрямованих на досягнення численних естетичних ефектів за допомогою використання технічного інструментарію (фотоприладів, лазерних і голографічних установок, обчислювальної апаратури та комп'ютерів тощо). У другій половині ХХ століття в межах певних часових періодів сформувались такі різновиди, як кібернетичне, інформаційне та цифрове мистецтво, що на теренах сучасності набуло стрімкого розвитку.

На переконання Д. Лопеса, до цифрового мистецтва належать художні об'єкти, які створені за допомогою комп'ютера і мають ознаки художності, є результатом творчої діяльності та уніфікованим цифровим кодом формування нових способів виконання творів уже наявних видів мистецтва [12, с. 63]. Водночас провідна характеристика художності має два значення: 1) родова ознака мистецтва з властивою

йому образністю пізнання та співпереживань; 2) міра естетичної досконалості твору, відповідність його змісту формі. Художність стає істинною там, де маємо високий вияв таланту, перетворення на виразний естетичний знак змісту і форми, витонченість смаку і майстерність митця [13, с. 148–149]. У віртуальному контексті вона є свого роду «відбитком», утіленням високого смаку майстра в його творі, але за умови, що він вільно володіє технічними навичками продукування художнього образу комп'ютерними засобами.

Слід зазначити, що в теорії цифрових мистецтв з-поміж інших нових термінів до наукового обігу введено поняття «цифрове образотворче мистецтво», що, за визначенням С. Єрохіна, є формою реалізації характерних для нього художніх методів і прийомів із використанням цифрових технологій [14, с. 32]. За класифікацією науковця, виконання цифрового твору образотворчого мистецтва відбувається неавтоматизованим (технічним), автоматизованим та штучним способом.

За неавтоматизованого способу участь обчислювальних засобів обмежується лише технологією продукування твору. У цьому випадку комп'ютер виконує функцію «продовження руки художника», адже всі художньо-естетичні рішення цілком схвалюються автором, який повністю контролює творчий процес [14, с. 246]. За таких умов комп'ютерна технологія виконує роль інструментарію для реалізації задуму автора художнього твору.

Автоматизований спосіб є такою формою виконання цифрового твору образотворчого мистецтва, за якої комп'ютерні технології впливають не лише на технічне виконання твору, але й на художньо-естетичний аспект його продукування [14, с. 246–247]. У цьому випадку алгоритмізації радше підлягає процес створення певної кількості робіт, що спирається на усталені художньо-естетичні критерії, ніж на розроблення окремого художнього твору. Тобто активно використовуються алгоритми, що забезпечують ту чи іншу міру автономності й автоматизації процесу створення художніх творів, яким митець частково надає естетичних ознак.

Штучний спосіб продукування цифрового твору образотворчого мистецтва полягає в тому, що штучним агентам (штучному інтелекту) повністю надається управління організацією творчого процесу як на рівні художнього мислення, так і на рівні естетичних критеріїв [14, с. 247].

Окреслена систематизація технологічних способів виконання творів образотворчого мистецтва розширює межі художнього любительства. Адже такі фактори, як доступність інструментів арт-виробництва, простота тиражування і трансляції творів у цифровому середовищі, тісна кореляція з масовою культурою, залучили мільйони людей до лав художніх просьюмерів, тобто виробників і споживачів [15]. Саме тому в царині цифрових арт-практик нині спостерігається тенденція до поширення художньої діяльності серед загалу людей різних соціальних прошарків і вікових категорій.

Сучасний пересічний глядач активно перевтілюється у творця, який, збираючи, синтезуючи і трансформуючи весь нагромаджений людством запас візуальних образів, генерує нові еkleктичні (змішування стилів) й акцидентні (випадковість, несуттєвість) іконічні моделі. За таких умов нині активно відроджується іконоклазм (розбивання образу) та іконофілія (колекціонування зображень), що у своїй діалектичній єдності демонструють специфіку «циркуляції образів» як наскрізного і конститутивного для культури і соціуму процесу [16]. Така образна круговерть засвідчує настання нового етапу взаємодії суспільства з художньою спадщиною минулого на основі активної творчої інтеракції із творами мистецтва, що не обмежується певними інтерпретаційними стандартами, а, навпаки, відкрита для подальших концептуальних і візуальних трансформацій у формі модифікованих арт-контентів для актуалізації таких

технологічних можливостей цифрових мереж, як варіативність, динаміка і процесуальність художніх форм. Основними каналами розповсюдження цих арт-контентів стають соціальні мережі «Instagram», «Twitter», «Tumblr», «Facebook», «ВКонтакте» та «Pinterest».

Якщо погодитись із позицією Б. Гройса про те, що нині суб'єкт продукування художнього артефакту не є повноправним творцем, а лише демонструє його нове оригінальне вживання [17], то, скориставшись самим твором живопису чи графіки в зовсім інших смислових і формальних контекстах, автори таких проєктів демонструють можливий спосіб взаємодії з мистецтвом у цифровому форматі для відкриття нових перспектив перевтілення художнього образу із пропозицією відчутної модернізації зорового інструментарію. Наприклад, у процесі зіставлення класичних творів живопису з об'єктами сучасного дизайну зазвичай відбувається напружений діалог між цими двома іконічними структурами, що нерідко призводить до виявлення новітніх граней їх композиційної побудови, семантики й асоціативних зв'язків.

Звісно, що «пошук мистецтва в усьому» є вже далеко не новою стратегією митців минулого і сучасності. Однак доводиться констатувати факт, що вперше в таку арт-практику дедалі більше залучається масова публіка. Саме через це відбулася втрата монопольного становища професійного художника. Адже цифровий інструментарій створення арт-об'єктів доступний абсолютно всім. Наприклад, чимало людей різного віку і статусу, використовуючи фото-фільтри комп'ютерної програми «Fotoshop» чи «Corel Draw», не уникло спокуси перетворити своє особисте фото в імітацію твору станкового живопису чи графіки.

Слід зазначити, що різноманітні форми «цифрового художнього фольклору» позначаються складною генезою, варіативністю та величезною швидкістю розповсюдження. Для їх опанування не потрібно будь-якої спеціальної підготовки. Саме тому така вільна арт-практика стає дієвим механізмом розмивання професійного і профанного в сучасному образотворчому мистецтві. Через це змінюються усталені критерії художності мистецького твору як провідної характеристики майстерності його автора. Прикладом цього є активна реплікація сюжетів та образів класичних зразків живопису і графіки, наприклад, леонардівської Джоконди. Звісно, подібні спроби відомі ще з минулого століття. Але їх виконували в традиційний художньо-інструментальний спосіб.

Отже, у сучасному образотворчому мистецтві завдяки цифровим технологіям розширюються горизонти свободи тлумачення і суб'єктивної інтерпретації художніх образів творів мистецтва різних напрямів і стилів. Водночас особлива увага приділяється нарощенню їхнього смислу в спосіб створення арт-мемів, основу яких складає інтертекстуальність.

За визначенням О. Сапанжі та Д. Єршової, поняття «арт-мем» позначає модифікований арт-контент та є результатом творчої активності Інтернет-користувачів щодо апропріації канонічної художньої спадщини з подальшою деконструкцією її семантики і художньо-образного ладу [18, с. 56]. Науковці класифікують арт-меми на візуальний, анімаційний, вербальний та синтетичний різновиди. У контексті розвитку сучасної системи образотворчого мистецтва особливе значення мають візуальні арт-меми, що технологічно будуються на основі різних маніпуляцій змістових і формальних елементів композиції художніх творів із метою досягнення несподіваних спецефектів. За своєю сутністю такі результати творчості стають суто синтетичними. Свого часу на цю характеристику арт-продукту звертав свою увагу К. Малевич, підкреслюючи його видовищність і фактор взаємовпливу самої художньої техніки і творця [19, с. 16]. Очевидно, що завдяки цьому проросли паростки для вдосконалення усталеної класифікації системи образотворчого мистецтва, що збудована на засадах

використання академічних художніх технік живопису, графіки і скульптури, у напрямі їх чіткого розмежування на традиційний (аналоговий), цифровий і гібридний різновиди. Відтак стало можливим по-новому генерувати візуально-концептуальні образи віртуальними способами їх художнього втілення. Однак, незалежно від технології створення мистецького артефакту, у будь-якому випадку завдання справжнього художника залишається незмінним – донести до глядача ідею твору через художній образ.

Як найбільш відкрита система цифрове образотворче мистецтво розвивається в глобалізованому контексті. Взаємодіючи з його традиційними видами і жанрами, воно продукує гібридні твори, для яких характерні віртуальні і матеріальні ознаки. Перша з них уможливорює зміну первинно згенерованого художнього образу; друга – його чітку фіксацію в просторі і часі. Оскільки будь-яка комп'ютерна арт-програма сама собою не здатна створити художній образ, а традиційні образотворчі техніки не мають можливостей гнучкості і точності цифрового середовища, то лише їх поєднання у творчій роботі митця дає змогу підняти на вищий щабель своє художнє мислення за параметрами ширини оперування і повноти відтворення образності для досягнення неочікуваного, оригінального та об'єктивно цінного мистецького твору.

Із окресленого випливає, що сучасний митець неодмінно має володіти як традиційним, так і цифровим образотворчим інструментарієм із метою технологічної оптимізації процесу створення високопробного художнього твору. У межах методології образотворчої підготовки фахівців мистецького профілю це вимагає осмислення її через таку фундаментальну категорію, як «парадигма» – зразок, взірць, еталон, модель. За твердженням М. Лисенка, її специфічна сутність полягає в «поєднанні інформаційних, технологічних та ресурсів персоналу в єдину систему, що зорієнтована на формування креативної особистості» [20, с. 7]. Очевидно, що в такому значенні терміна доцільно розглядати поняття «парадигма образотворчої підготовки». Але в науково-освітньому тезаурусі воно практично не вживається. Тому для обґрунтування його змісту скористаємося суміжним терміном «парадигма художньої освіти».

На переконання І. Левіна, парадигма художньої освіти – це концептуальна модель-зразок порушення і розв'язання освітніх проблем, що слугує основою розроблення конкретних теоретичних підходів до проектування педагогічної системи і діяльності. Звертаючи увагу на значну варіативність класифікацій педагогічних і освітніх парадигм та ґрунтуючись на індивідуальному, особистісному, технократичному й гуманітарному секторах середовища життєдіяльності суб'єктів художньо-освітнього процесу, учений-педагог виокремив канонічну (відтворення зразків), академічну (відображення об'єктивної реальності), етнокультурну (засвоєння художніх традицій), культурно-синтетичну (діалог культур), діяльнісну (активне варіювання засобів зображення), креативну (авторський пошук образотворчих засобів) та довільну (за індивідуальним вибором самовираження) парадигму художньої освіти з акцентуванням її конкретного сегмента – художньо-образотворчої підготовки [21, с. 54–55]. Однак, незважаючи на невизначеність автора щодо сутності самого поняття «художньо-образотворча підготовка», варто підкреслити недоцільність уживання словосполучення «художньо-образотворча», оскільки образотворення неодмінно є художнім процесом і поза ним сам концепт художності неможливий.

Отже, є підстави констатувати, що образотворчій підготовці властива поліпарадигмальність. У її локусі різні концептуальні моделі-зразки арт-педагогічного процесу, що, взаємно впливаючи одна на одну, формують дві провідні парадигмальні конфігурації – загальну образотворчу підготовку, що стосується будь-якого мистецького фаху (дизайнерів, графіків, живописців, скульпторів, декораторів, реставраторів, фотохудожників і вчителів образотворчого мистецтва), та профільну

образотворчу підготовку, спрямовану на специфіку конкретної спеціалізації. Перша з них охоплює важливі теоретичні і методичні здобутки щодо опанування майбутніми митцями художньо-академічної грамоти, формування їхньої творчої компетентності і майстерності для повної і цілісної професійної самореалізації, самовираження в процесі активного продукування оригінальних, естетично довершених і корисних творів та об'єктів з метою збагачення матеріальної й духовної культури суспільства. Друга передбачає проєкцію загальної методології навчання фахових дисциплін на площину особливостей образотворення в певній мистецькій галузі, наприклад, дизайнерам чи архітекторам виправдано пропонується студіювати конструктивний аспект рисунку; декораторам – його стилістичні характеристики; скульпторам – формотворні властивості.

У дослідженні І. Кайдановської загальна категорія «образотворча підготовка» визначається як складна поліфункційна системно-синергетична цілісність, що характеризується динамічним синтезом культурологічного, художньо-професійного та креативно-особистісного аспектів, здійснюється через суб'єкт-суб'єктні діалогічні відносини, забезпечує високоякісну, професійно спрямовану мистецьку освіту випускників вишів та вможливує їхню самореалізацію на ринку праці [22, с. 20]. У цій дефініції простежується уявлення вченої про образотворчу підготовку як єдність її культурологічної, академічної та креативної парадигм, кожна з яких має на меті студіювання і досягнення результативності у створенні майбутніми митцями художніх образів графічними, колірними і формотворними засобами. Однак тут бракує чіткої диференціації інструментарію цих засобів у контексті класичного і цифрового образотворчого мистецтва, без якого сучасна художня дидактика вищої школи вже не може обійтися.

Вважаючи образотворчу підготовку інтегральною освітньою системою, І. Кайдановська стверджує, що її результатом є сформована образотворча готовність майбутнього фахівця до професійної діяльності в єдності композиційних, креативних та комунікативних ознак [22, с. 303]. Таке розуміння цієї категорії суголосне зі значенням компетентності. Натомість термін «підготовка» передусім має ознаку педагогічної дії, оскільки походить від слова «підготувати», що співвідноситься із суб'єктом, який готує, тобто досягає певної результативності відповідно до поставленої мети, згідно з якою визначено конкретні завдання, зміст, форми, методи, засоби і певну взаємоузгоджену систему дій та операцій учасників навчально-виховного процесу. Зважаючи на це, провідними компонентами образотворчої підготовки фахівців мистецького фаху у вищій школі слід вважати її дидактичний зміст, форми, методи і засоби.

У сучасних умовах глобальної інформатизації всіх сфер суспільства, зокрема й освітньої, усталені характеристики окреслених складників образотворчої підготовки студентів факультетів мистецтв закладів вищої освіти набувають кардинальних змін, що детерміновані стрімким процесом цифровізації. Підтвердженням цього є поки що поодинокі спроби впровадити в цей процес такі нові дисципліни, як «Цифровий рисунок», «Цифровий живопис», «Цифрова скульптура», «Цифрова композиція». Їх студіювання має на меті досягти створення навчально-творчих художніх електронних зображень завдяки використанню суб'єктами педагогічного процесу комп'ютерних імітацій традиційних інструментів художника. Майбутнім митцям це дає змогу розширити і втілити свої образотворчі ідеї, водночас скоротивши чимало академічного часу. Також у них відкривається перспектива виробити свою творчу манеру, індивідуальний художній метод чи стиль.

Отже, цифрова парадигма образотворчої підготовки фахівців мистецького профілю у вищій школі – це арт-педагогічний процес організації продуктивної



навчально-творчої діяльності студентів, що ґрунтується на методології комплексного опанування графічної, живописної, формотворної і композиційної грамоти з метою формування їхньої здатності у віртуальній формі майстерно втілювати авторський задум різножанрових художніх творів електронного формату. Ця методологія охоплює інформаційний, особистісно зорієнтований, аксіологічний і креативний підходи, відповідні психодідактичні принципи та технологічну етапність щодо нагромадження візуальних електронно-інформаційних артефактів, використання технічних ресурсів цифрового образотворчого мистецтва і застосування його художньо-інструментальних засобів, що містяться в наявних комп'ютерних арт-програмах.

У межах цифрової парадигми образотворчої підготовки майбутніх митців у вищій школі нині активно розробляють відповідні навчальні програми фахових дисциплін з їх цифровим забезпеченням, застосовують нові педагогічні форми навчально-творчих занять у комп'ютерному класі, комплекс методів цифрової технології образотворення, а також сукупність дидактичних засобів художнього інструментарію різних комп'ютерних програм. Усе це є проблемним полем цифрової арт-педагогіки, або «педагогіки цифрових мистецтв». Міжнародна художня практика засвідчує їхню однозначну методологічну основу – віртуальність, випадковість та інтерактивність як провідні принципи педагогічного супроводу процесу створення суб'єктами едукації арт-об'єктів засобами комп'ютерних технологій.

За твердженням Т. Руденської, сучасна арт-педагогіка – це інновація, сутність якої полягає в залученні інформаційних, технологічних, аксіологічних, педагогічних та психологічних ресурсів мистецтва в процес професійної підготовки фахівців в умовах ступеневої освіти. На переконання дослідниці, у сучасному світі вона розвивається в досить складних умовах, оскільки не може покладатися на мистецтво в його класичному розумінні [23, с. 60–61]. Це справді так, адже тотальне ущільнення часу, колосальний потік інформації, інтеграція освітнього простору, розширення спектру технічних інновацій, ускладнення соціальної і матеріально-функційної дійсності – це об'єктивні риси сучасного глобалізованого світу. У цьому контексті варта уваги думка В. Габдулхакова та Є. Галімова про те, що цифрова педагогіка, перш ніж називатися педагогікою, має відпрацювати принципи і правила свого функціонування відповідно до гуманістичних цілей освіти; розробники й експерти інформаційних технологій повинні враховувати їх негативні наслідки впливу на людину [24, с. 42].

Як слушно зазначає Т. Соколова, провідними концептами арт-педагогіки є: гуманізм (сходження до людини як найвищої цінності); креативність середовища, особистості, процесу і продукту; інтеграція мистецтва, педагогіки і психології та інших антропологічних галузей науки; рефлексія (здатність і готовність індивіда творчо осмислювати і долати проблемно-конфліктні ситуації, вміння знаходити нові смисли і цінності, ставити і розв'язувати неординарні практичні завдання й адекватно здійснювати їх самоаналіз) [25]. Однак успішно реалізувати ці важливі ідеї можливо лише в межах академічної парадигми образотворчої підготовки майбутніх митців. У площині ж педагогіки цифрового мистецтва реальне втілення окресленої концептосфери супроводжується значними труднощами щодо пошуку компромісних шляхів усунення таких негативних наслідків стрімкого процесу інформатизації:

- техногенної залежності особистості від Інтернету, соціальних мереж, мобільних пристроїв тощо;
- мізантропії у формі відлюдькуватості і самотності;
- екологічного нігілізму за ознакою зниження вмотивованості керуватися законами взаємозв'язку суспільства і природи у своїй діяльності;

– аксіологічного плюралізму, тобто вседозволеності у виборі множинності рівноправних ціннісних систем стосовно сприйняття і засвоєння різномірної за ступенем моральності інформації;

– психофізіологічних розладів, що спричинені впливом магнітного поля, світлового випромінювання та інших згубних факторів функціонування моніторів комп'ютерів;

– геронтологічних зрушень у напрямі скорочення часового періоду дитинства і юності через надання переваги взаємодії з цифровою технікою;

– зниження якості життя за домінантами його прагматизму, усередненості й утилітарності.

На переконання С. Ломова, художня педагогіка вже зараз налаштовується на розробку нових художньо-естетичних концепцій теорії гуманістичної освіти з опорою на чіткі світоглядні позиції і наукові досягнення в галузях ірраціонального й образного мислення, несвідомого і свідомого з метою максимально ефективного перетворення інформації в нові «цифрові» знання. Це, наголошує вчений, вимагає вироблення спецпрограм з урахуванням перетину проблем інформатики і сучасного мистецтва, педагогіки і психології для системного забезпечення розвитку ціннісно-сміслової сфери особистості, здатної до самоконтролю, самореалізації і самовдосконалення [26, с. 446].

Безумовно, що академічній парадигмі образотворчої підготовки митців властивий консерватизм. Тому вона не може підлягати надто частим і кардинальним змінам, що стають загрозою через втрату набутих століттями арт-педагогічних традицій. У зв'язку з цим варта уваги позиція науковців В. Вітмана та О. Казакової про те, що з академічним рисунком і живописом має відбутися «кoeволюція» – пристосування їх до сучасних технологій [27, с. 4]. Однак, як слушно наголошує А. Беліц-Гейман, процес застосування комп'ютерних технологій як у методиці, так і в художній практиці, не може відбуватися безконтрольно, спонтанно, без будь-якої науково обґрунтованої систематизації, а часом (що є найбільш небезпечним) на заваду базовим цінностям класичної художньої педагогіки [28, с. 1].

Використання сучасних технологій цифрового мистецтва у поєднанні з традиційними академічними методами студіювання фахових дисциплін стає інтегративним дидактичним підґрунтям в образотворчій підготовці майбутніх фахівців мистецької галузі. Водночас первинною має бути опора на художньо-практичний досвід, набутий у майстернях рисунку, живопису, графіки, скульптури. В умовах цифровізації такий досвід є основою для оволодіння специфічним художнім інструментарієм, матеріалами і техніками, завдяки яким стає можливим вироблення принципово нового творчого методу митця на основі змішаних цифрових і нецифрових технологій для надання свободи в застосуванні будь-яких засобів для продукування художнього твору. Як слушно наголошує Л. Гусева, це дає змогу збагатити арсенал виражальних засобів образотворчого мистецтва, розширити межі розуміння сучасного художнього простору, а також спрямувати процес образотворчої підготовки на те, щоб студенти за наявності великої кількості інформації, глобальної комунікації навчилися бути самокерованими і міцно засвоїли принципи творчої діяльності [29, с. 99]. Іншими словами, унаслідок інтеграції навчання класичного і цифрового мистецтва в образотворчій підготовці студентів закладів вищої мистецької освіти з позиції інноваційного креативного мислення розгортається широка перспектива відкриття безмежних можливостей для матеріального та віртуального втілення художньо-творчих ідей.

Для успішного поєднання окреслених парадигм образотворчої підготовки необхідні певні кардинальні зміни. На глибоке переконання Т. Трубачіної, головною ланкою цього процесу має бути оновлення мети, змісту, організаційних форм і методів

та технологічне переоснащення навчального процесу при опануванні студентами дисциплін художньо-естетичного циклу [30, с. 112].

У цифровому образотворчому мистецтві вважають, що інструментарій окремих комп'ютерних програм придатний для художньої творчості на зразок технологій олійного чи акварельного живопису. Така хибна позиція зумовлює автоматичне перенесення методик навчання традиційних художніх технік станкових видів образотворчого мистецтва у площину комп'ютерних технологій. Безумовно, що в наявних графічних програмах міститься велика кількість художніх інструментів (олівець, пензлик, аерограф, ластик тощо), засобів художньої виразності (крапка, лінія, пляма, штрих, тон, світло, тінь, колір, форма та ін.) та імітаційних ефектів (фактура полотна, акварельні патьоки і мазки, градієнти, текстура каменю, деревини, мозаїки і т. ін.), що дає змогу будь-якому користувачеві вільно маніпулювати ними для досягнення бажаної результативності у створенні цифрового арт-об'єкта. Однак принципова відмінність цифрового мистецтва від традиційного полягає в тому, що екран монітора не підміняє собою аркуш паперу чи полотна. Він, передусім, є простором синтезу зорової інформації, що підлягає будь-яким змінам у часі. Водночас цифровий художній образ має динамічні характеристики взаємодії між користувачем і програмою.

Слід зазначити, що наявний у комп'ютерних програмах інструментарій для досягнення численних візуальних ефектів 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 з їх численними розгалуженнями на окремі візуально-трансформаційні ефекти. За цих обставин моторика кисті руки з використанням клавіатури чи миші часто не збігається із запланованими завданнями щодо реалізації задуму твору, що призводить до створення випадкових візуальних форм з їх подальшою невідповідністю бажаній змістовій наповненості художньої композиції. Зважаючи на це, у процесі навчання цифрового образотворчого мистецтва головний акцент доцільно ставити не лише на максимальному засвоєнні постійно оновлюваних програмних засобів, що неодмінно супроводжуються інструктивними матеріалами для оволодіння необхідними операційними діями, але і на розвитку креативного мислення, вдосконаленні творчих методів роботи на засадах активізації просторової уяви, абстрагування й узагальнення художніх образів, нагромадження й аналізу інформації та інтерпретації, систематизації і синтезу нових уявлень.

Сучасні студенти-образотворці часто хибно вважають непродуктивними тривалі вправи, що виконуються на практичних академічних заняттях з фахових художніх дисциплін. Їм здається, що доцільніше було б швидко опанувати відповідні комп'ютерні арт-програми і навчитися відтворювати готову художню форму. Але успіх виконання якісного художнього твору може бути прогнозованим лише за наявності художньої майстерності з використанням професійних прийомів образотворення, що вимагає відчуття гармонії, матеріалізованого у варіативне зіставлення прийнятних образів. Такий досвід набувається під час практичних вправ, форсування яких є експериментом за методом спроб і помилок, що в ідеалі має відбуватися на паритетній основі фахівцями, які однаковою мірою володіють традиційними і комп'ютерними засобами художньої виразності. Але якщо система художньо-академічних знань, умінь і навичок є сталою, то сучасні комп'ютерні арт-технології зазнають постійних змін, що вимагає від суб'єктів художньо-педагогічного процесу постійного підвищення рівня своєї художньо-творчої компетентності. Стає очевидною тенденція до постійного оволодіння новими цифровими арт-технологіями, що зумовлює відповідний спосіб життя. Тому слід шукати раціональне співвідношення розподілу часу на вивчення

студентами академічних художніх дисциплін та відповідних арт-технологій цифрового рисунку, живопису, графіки, скульптури, декоративно-прикладного мистецтва, архітектури, дизайну. У системі образотворчої підготовки ці дисципліни посідають місце автономних художніх спеціалізацій, цифрове спрямування яких має на меті формувати у студентів теоретичну, практичну і психологічну готовність майстерно виконувати функції професійної діяльності справжнього митця – прогресивного представника інформаційного покоління.

Отже, образотворча підготовка – це базовий складник системи професійної освіти майбутніх фахівців мистецького профілю. Але якщо ще чверть століття тому вона функціонувала за традиційними художньо-методологічними і педагогічними принципами, то нині її неодмінною тенденцією розвитку є цифровізація, що на межі третього тисячоліття відкрила широку перспективу розвитку інструментально-виконавських технологій образотворчого мистецтва та відповідних методик його навчання. Унаслідок цього виникли і набули динамічного поступу нові різновиди синтетичних арт-педагогічних практик, що охопили весь простір мистецької освіти на рівні художньої дидактики сприйняття, трансляції, інтерпретації, трансформації мистецьких артефактів, генерування задуму композиції та його віртуального втілення у творі образотворчого мистецтва цифрового формату і вироблення на цій основі кардинально відмінної від класичної форми художності візуально-образної системи.

### **3. ВИСНОВКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ ДОСЛІДЖЕНЬ**

В історичній ретроспективі на тлі розвитку матеріально-духовної культури суспільства змінювалися покоління митців та їхні художні цінності, що формувались на засадах спадкоємності традиційних та інноваційних студій образотворення. Це відбувалося в умовах технічного прогресу, коли образотворче мистецтво розширило свої класичні межі. Воно набуло різних віртуалізованих форм і стало могутнім фактором формування нової генерації художників епохи інформаційного суспільства, які, скориставшись неавтоматизованими, автоматизованими та штучними комп'ютерно-технологічними способами, відкрили безмежні образно-виразні можливості цифрового різновиду образотворчого мистецтва.

Завдяки доступності інструментів цифрового арт-виробництва значно поповнилися лави художників-любителів, що спричинило новий виток у взаємодії суспільства з художньою спадщиною минулого і разом з цим відчутну втрату монопольного становища професійного митця. Довільний перебіг цифрових арт-практик, свобода тлумачення і суб'єктивна інтерпретація художніх образів творів мистецтва різних напрямів і стилів зумовили розмивання професійного і профанного в сучасному образотворчому мистецтві та зміну усталених критеріїв художності мистецького твору як провідної характеристики майстерності його автора.

На ґрунті масового поширення візуальних арт-мемів, що демонструють маніпуляційний спосіб досягнення несподіваних спецефектів поєднання змісту і форми в побудові композиції художніх творів, розширюються межі художнього любительства. Через це усталена класифікація системи образотворчого мистецтва доповнилася традиційним (аналоговим), цифровим та гібридним його різновидами. У царині кожного з них провідне завдання митця – виразити ідею твору через художній образ. Успішність його виконання залежить від володіння художником класичним і цифровим образотворчим інструментарієм і здатності технологічно оптимізувати процес продукування оригінального та об'єктивно цінного мистецького твору. Така компетентність неодмінно набувається під час його образотворчої підготовки, що в сучасній системі вищої мистецької освіти має ознаки поліпарадигмальності, тобто

використання в ній різних арт-педагогічних моделей, серед яких особливе значення має академічний та цифровий концептуальний аналог.

У тезаурусі мистецької освіти новий термін «цифрова парадигма образотворчої підготовки фахівців мистецького профілю у вищій школі» можна визначити як арт-педагогічний процес організації продуктивної навчально-творчої діяльності студентів, що ґрунтується на методології (підходи, принципи, зміст, форми, методи, технології, засоби) комплексного опанування графічної, живописної, формотворної і композиційної грамоти для досягнення необхідного і достатнього рівня творчої компетентності та основ художньої майстерності у виконанні різножанрових творів електронного формату.

У вищій школі зараз доцільним є органічний синтез академічної і цифрової парадигми системи образотворчої підготовки майбутніх фахівців мистецького профілю, яка має бути гнучкою і спрямованою на постійне вдосконалення мистецько-освітньої теорії і практики на основі спадкоємності усталених принципів художнього вишколу в процесі активного впровадження новачій цифрової арт-педагогіки. Водночас слід керуватися такою концептосферою, яка охоплює прогресивні ідеї гуманізму, креативності, міждисциплінарної інтеграції, рефлексії та постійного пошуку і застосування ефективних методів подолання негативів інформаційного середовища. Окрім цього, доцільно забезпечити ефективну взаємодію результатів академічної підготовки як основи для студіювання цифрового образотворчого мистецтва, методологія якого водночас має стати додатковим ресурсом її вдосконалення і засобом подальшого розвитку візуального мислення, формування системи знань, умінь і навичок образотворення, художнього смаку і майстерності, а також важливим стимулом творчої активності суб'єктів арт-педагогічного процесу з метою пошуку і реалізації способів їхнього самовираження в царині різних жанрів, графіки, живопису, скульптури, декоративно-прикладного мистецтва і дизайну, зокрема й у цифровому форматі.

Перспектива подальших досліджень полягає в науковому обґрунтуванні, практичній апробації та подальшому вдосконаленні педагогічної системи реалізації у вищій школі академічної і цифрової парадигми образотворчої підготовки майбутніх фахівців мистецького профілю, забезпечення її цілісності й ефективності на засадах комплексності традиційних та інноваційних змістових репрезентацій (навчальні плани, програми фахових дисциплін та їх матеріальне і віртуальне дидактико-методичне забезпечення), педагогічних форм (академічні студії, майстер-класи, навчально-творчі заняття в комп'ютерному класі), методів (класичні та цифрові технології образотворення) і засобів (традиційний та електронний художній інструментарій).

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

- [1] «World declaration on higher education for the twenty-first century : vision and action». [Електронний ресурс]. Доступно: [http://www.unesco.org/education/educprog/wche/declaration\\_eng.htm](http://www.unesco.org/education/educprog/wche/declaration_eng.htm). Дата звернення: Груд. 2, 2018.
- [2] «Кейптаунська Декларація Відкритої Освіти: Відкриваючи майбутнє відкритим освітнім ресурсам». [Електронний ресурс]. Доступно: [http:// https://www.capetowndeclaration.org](http://https://www.capetowndeclaration.org). Дата звернення: Груд. 2, 2018.
- [3] «Стратегія розвитку інформаційного суспільства в Україні». [Електронний ресурс]. Доступно: <http://zakon0.rada.gov.ua/laws/show/386-2013-p>. Дата звернення: Груд. 4, 2018.
- [4] «Цифрова адженда України – 2020». [Електронний ресурс]. Доступно: <https://ucci.org.ua/uploads>. Дата звернення: Груд. 14, 2018.
- [5] «Нова українська школа: концептуальні засади реформування середньої школи». [Електронний ресурс]. Доступно: <http://zakinppro.org.ua/images/2017/docs/10/konczepcziya>. Дата звернення: Груд. 15, 2018.

- [6] «Закон України Про освіту», *Відомості Верховної Ради України*, № 38-39, с. 380, 2017. [Електронний ресурс]. Доступно: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19>. Дата звернення: Груд. 11, 2018.
- [7] В. Г. Кинелев, «Образование в информационной эре». [Електронний ресурс]. Доступно: <http://www.evarussia.ru>. Дата звернення: Січ. 5, 2019.
- [8] N. Howe, and W. Strauss, *Generations: The History of America's Future, 1584 to 2069*. New York: William Morrow & Company, 1991.
- [9] О. А. Кривцун, «Художник и поколенческое сознание», в *Поколение в социокультурном контексте XX века*. Москва: Наука, 2005, с. 529-544.
- [10] R. Lanham, *The Electronic Word: Democracy, Technology and the Arts* R. Lanham. Chicago: The Univ. of Chicago Press, 1993.
- [11] W. Kandinsky, *Punkt und Linie zu Fläche: Beitrag zur Analyse der malerischen Elemente*. München: Verlag Albrt Langen, 1926.
- [12] D. M. Lopes «A Philosophy of Computer Art». [Електронний ресурс]. Доступно: [https://dl1.cuni.cz/pluginfile.php/500837/mod\\_resource/content/1/%5BDominic\\_Lopes](https://dl1.cuni.cz/pluginfile.php/500837/mod_resource/content/1/%5BDominic_Lopes). Дата звернення: січень. 15, 2018.
- [13] Л. Т. Левчук, та В. І. Панченко, О. І. Оніщенко, Д. Ю. Кучерюк, *Естетика*. Київ: Центр учбової літератури, 2010.
- [14] С. В. Ерохин, *Эстетика цифрового компьютерного изобразительного искусства*. Москва: Алтейя, 2010.
- [15] Э. Тоффлер, *Третья волна* [пер. с англ. К. Ю. Бурмистровой и др.]. Москва: АСТ, 2009.
- [16] W. J. T. Mitchell, *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*. Chicago; London: Univ. of Chicago press, 2005.
- [17] Б. Гройс, «О музее современного искусства». [Електронний ресурс]. Доступно: <http://www.guelman.ru>. Дата звернення: січ. 11, 2019.
- [18] O. S. Saranzha, and D. E. Ershova, «Verbal in fine arts: use of quotes, words and expressions in modern art memes», *Russian Linguistic Bulletin*, № 2 (10), с. 56-58, 2017.
- [19] К. Малевич, «И ликуют лики на экранах», *Киножурнал А.Р.К.*, № 2, с. 15-17, 1926.
- [20] М. В. Лисенко, «Інноваційна парадигма вищої освіти України за умов переходу до інформаційного суспільства», автореф. дис. канд. філос. наук, Київський політех. ін-т, Київ, 2013.
- [21] И. Л. Левин, «Парадигмальный анализ моделей архитектурно-художественного образования: классификация, перспективы реализации», *Казанский педагогический журнал*, № 4 (117), с. 53-58, 2016.
- [22] О. Кайдановська, *Образотворча підготовка архітекторів у вищому навчальному закладі: моногр.*, Львів: Видавництво Львівської політехніки, 2013.
- [23] Т. М. Руденка, «Арт-педагогіка як інновація сучасної професійно-педагогічної теорії і практики», *Наукові записки Ніжинського державного університету ім. Миколи Гоголя. Сер.: Психолого-педагогічні науки*, № 4, с. 59-63, 2012.
- [24] В. Ф. Габдулхаков, и Э. Г. Галимова, «Цифровая педагогика и геймификация образования в университетах», *Образование и саморазвитие*, № 4 (42). с. 37-43, 2014.
- [25] Т. А. Соколова, «Артпедагогика как инновационная сфера научного знания и педагогической практики». [Електронний ресурс]. Доступно: <http://100-bal.ru/kultura/5958/index.html>. Дата звернення: січ. 15, 2019.
- [26] С. П. Ломов, «Художественное образование сегодня и завтра», на *Междунар. науч.-практ. конф. Искусство, дизайн и современное образование*, Москва, с. 443-447.
- [27] В. Р. Виитман, и О. А. Казакова, «Временные соотношения компетенций: «академические рисунок и живопись» – «компьютерные технологии» в процессе обучения студентов-дизайнеров», *Gaudeamus igitur*, № 1, с. 3-5, 2017.
- [28] А. П. Белиц-Гейман, «Возможности компьютерных технологий в процессе обучения художественной, графической композиции»: автореф. дис. канд. пед. наук, Московский пед. гос. ун-т, Москва, 2008.
- [29] Л. Г. Гусева, «Організація студентами художнього простору в процесі їх образотворчої підготовки». *Збірник наукових праць Херсонського державного університету. Педагогічні науки*, Вип. 80 (2), с. 96-100, 2017.
- [30] Т. Трубочанінова, «Комп'ютерні технології в сучасній художньо-педагогічній освіті», *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*, № 7, с. 108-113, 2004.

Матеріал надійшов до редакції 11.03.2019 р.

## ХУДОЖНИК ИНФОРМАЦИОННОГО ПОКОЛЕНИЯ: АКАДЕМИЧЕСКАЯ И ЦИФРОВАЯ ПАРАДИГМА ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ В ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ

### **Пичкур Николай Александрович**

кандидат педагогических наук, доцент, профессор кафедры изобразительного искусства  
Уманский государственный педагогический университет имени Павла Тычины, г. Умань, Украина  
ORCID ID 0000-0001-8454-0642  
*ptob5@ukr.net*

### **Сотская Галина Ивановна**

доктор педагогических наук, старший научный сотрудник,  
заместитель директора по научно-экспериментальной работе  
Институт педагогического образования и образования взрослых имени Ивана Зязюна НАПН Украины,  
г. Киев, Украина  
ORCID ID 0000-0002-0184-2715  
*galasotska@ukr.net*

### **Демченко Ирина Ивановна**

доктор педагогических наук, профессор, декан факультета дошкольного и специального образования  
Уманский государственный педагогический университет имени Павла Тычины, г. Умань, Украина  
ORCID ID 0000-0003-4302-7564  
*irynadi67@gmail.com*

### **Король Анатолий Николаевич**

кандидат педагогических наук, доцент кафедры изобразительного искусства  
Уманский государственный педагогический университет имени Павла Тычины, г. Умань, Украина  
ORCID ID 0000-0003-0429-4002  
*korol\_anatoliy@meta.ua*

### **Гордаш Андрей Николаевич**

аспирант кафедры изобразительного искусства  
Уманский государственный педагогический университет имени Павла Тычины, г. Умань, Украина  
ORCID ID 0000-0001-5138-4460  
*printart2321@gmail.com*

**Аннотация.** В статье в исторической ретроспективе рассмотрены ценности традиционных и инновационных студий изобразительного искусства разных поколений художников, среди которых акцентированы особенности генерации создателей художественных артефактов информационного мира. Раскрыт генезис становления цифровой арт-практики и выявлено ее влияние на обновление сложившейся классификации системы изобразительного искусства произведениями цифрового формата различных видов и жанров, исполняемых техническим, автоматизированным или искусственным способом. Определено, что в условиях информатизации и цифровизации изобразительного искусства расширяются границы художественного любительства как фактора размывания профессионального и профанного в личности художника. Для преодоления этого негатива ему целесообразно овладеть традиционным и цифровым образно-выразительным инструментарием. Доказано, что полипарадигмальная по своей сути изобразительная подготовка специалистов художественного профиля в учреждениях высшего образования должна быть направлена на преемственность и органический синтез классической и цифровой парадигмы ее функционирования. В тезаурусе художественного образования в научный оборот предложено новый термин «цифровая парадигма изобразительной подготовки специалистов художественного профиля в высшей школе» для обозначения специфики арт-педагогического процесса организации продуктивной учебно-творческой деятельности студентов на основе комплексного освоения графической, живописной, формообразующей и композиционной грамоты с целью достижения необходимого и достаточного уровня творческой компетентности и основ художественного мастерства продуцирования произведений электронного формата. Обоснована методология цифровой арт-педагогики, охватывающая принципы гуманизма, креативности, междисциплинарной интеграции, рефлексии, постоянного поиска и применения эффективных методов преодоления негативов информационной среды.

**Ключевые слова:** художник; інформаційне покоління; класичне образотворче мистецтво; цифрове образотворче мистецтво; академічна парадигма образотворчої підготовки; цифрова парадигма образотворчої підготовки; вища школа; арт-педагогіка.

## THE ARTIST OF INFORMATIVE GENERATION: ACADEMIC AND DIGITAL PARADIGM OF FINE ART TRAINING IN A HIGHER EDUCATIONAL ESTABLISHMENT

### **Mykola O. Pichkur**

PhD of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Professor at the Department of Fine Arts  
Pavlo Tychyna Uman State Pedagogical University, Uman, Ukraine  
ORCID ID 0000-0001-8454-0642  
*pno65@ukr.net*

### **Halyna I. Sotska**

Doctor of Pedagogical Sciences, Senior Researcher, Deputy Director for Scientific and Experimental Work  
Ivan Zaziun Institute of Pedagogical Education and Adult Education of the NAES of Ukraine, Kyiv, Ukraine  
ORCID ID 0000-0002-0184-2715  
*galasotska@ukr.net*

### **Irina I. Demchenko**

PhD of Pedagogical Sciences, Associate Professor at the Department of Fine Arts  
Pavlo Tychyna Uman State Pedagogical University, Uman, Ukraine  
ORCID ID 0000-0003-4302-7564  
*irynadi67@gmail.com*

### **Anatoliy M. Korol**

PhD of Pedagogical Sciences, Associate Professor at the Department of Fine Arts  
Pavlo Tychyna Uman State Pedagogical University, Uman, Ukraine  
ORCID ID 0000-0003-0429-4002  
*korol\_anatoliy@meta.ua*

### **Andrii M. Hordash**

post-graduate student at the Department of Fine Arts  
Pavlo Tychyna Uman State Pedagogical University, Uman, Ukraine  
ORCID ID 0000-0001-5138-4460  
*printart2321@gmail.com*

**Abstract.** The authors consider the values of traditional and innovative studios of different art generations while underlining the peculiarities of the generations of creators of informative art artifacts in a historic sequence. The genesis of digital art practice development has been revealed as well as its influence on the updates of the traditional classification of the art system via digital works of different types and genres being done technically, automatically or artificially. Today when the time of informative and digital art has been developed, amateur art boundaries are being expanded. It has been described as a factor of professional and profane blur in the personality of an artist. To overcome this negative factor one should obtain traditional and digital visual instruments. It has been proved that art training in a higher educational establishment should be directed to succession and organic synthesis of classical and digital paradigm of its functioning. In the thesaurus of art education a new definition has been applied 'digital paradigm of fine art training in a higher educational establishment' to define the peculiarity of art and educational process of organization of productive educational and creative students' activity within complex obtaining of graphical, scenic, form making and composite skills. It should happen in order to reach the necessary and sufficient level of creative competence and the basis of the art skill to produce digital works. In the article it is also explained the methodology of digital art pedagogy that deals with the principal of humanism, creativity, interdisciplinary integration, reflection and constant search, and usage of effective methods for overcoming the negative influences of informative society.

**Keywords:** master; informative generation; classical fine art; digital fine art; academic paradigm of fine art training; digital paradigm of fine art training; higher educational establishment; art pedagogy.



**REFERENCES (TRANSLATED AND TRANSLITERATED)**

- [1] «World declaration on higher education for the twenty-first century : vision and action». [Online]. Available: [http://www.unesco.org/education/educprog/wche/declaration\\_eng.htm](http://www.unesco.org/education/educprog/wche/declaration_eng.htm). Accessed on: Dec. 3, 2018. (in English)
- [2] «The Cape Town Open Education Declaration: To Open the Future for Open Educational Resources». [Online]. Available: [http:// https://www.capetowndeclaration.org](http://https://www.capetowndeclaration.org). Accessed on: Dec. 2, 2018. (in Ukrainian)
- [3] «The Strategy of Informative Society Development in Ukraine». [Online]. Available: <http://zakon0.rada.gov.ua/laws/show/386-2013-p> Accessed on: Dec. 4, 2018. (in Ukrainian)
- [4] «Digital Ukrainian Agenda – 2020». [Online]. Available: <https://ucci.org.ua/uploads> Accessed on: Dec. 14, 2018. (in Ukrainian)
- [5] «New Ukrainian School: Conceptual Principles of Secondary School Reformation». [Online]. Available: <http://zakinppo.org.ua/images/2017/docs/10/konczepczyia>. Accessed on: Dec. 15, 2018. (in Ukrainian)
- [6] «The Law of Ukraine on Education», *The Data of Verkhovna Rada of Ukraine*, № 38-39, pp. 380, 2017. [Online]. Available: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19>. Accessed on: Dec. 11, 2018. (in Ukrainian)
- [7] V. Kinelev, «The education in Informative Era». [Online]. Available: <http://www.evarussia.ru>. Accessed on: Jan. 15, 2019. (in Russian)
- [8] N. Howe, and W. Strauss, *Generations: The History of America's Future, 1584 to 2069*. New York: William Morrow & Company, 1991. (in English)
- [9] O. Krivtsun, «Artist and Generational Mind», *Generation in a Social and Cultural Context of the XX-th century*. Moscow: Nauka, 2005, pp. 529-544. (in Russian)
- [10] R. Lanham, *The Electronic Word: Democracy, Technology and the Arts* R. Lanham. Chicago: The Univ. of Chicago Press, 1993. (in English)
- [11] W. Kandinsky, *Punkt und Linie zu Fläche: Beitrag zur Analyse der malerischen Elemente*. München: Verlag Albrt Langen, 1926. (in Deutsch)
- [12] D. M. Lopes «A Philosophy of Computer Art». [Online]. Available: [https://dl1.cuni.cz/pluginfile.php/500837/mod\\_resource/content/1/%5BDominic\\_Lopes](https://dl1.cuni.cz/pluginfile.php/500837/mod_resource/content/1/%5BDominic_Lopes). Accessed on: Jan. 8, 2019. (in English)
- [13] L. Levchuk, and V. Panchenko, O. Onischenko, D. Kucheriuk, *Estetyka*. Kyiv: The Center of Educational Literature, 2010. (in Ukrainian)
- [14] S. Erohin, *The Aesthetic of Digital Computer Fine Art*. Moscow: Alteija, 2010. (in Russian)
- [15] Je. Toffler, *The Tird Wave* [transl. from English by K. Ju. Burmistrovoj and ot.]. Moscow: AST, 2009. (in Russian)
- [16] W. J. T. Mitchell, *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*. Chicago; London: Univ. of Chicago press, 2005. (in English)
- [17] B. Grojs, «About the Modern Art Museum». [Online]. Available: <http://www.guelman.ru>. Accessed on: Jan. 11, 2019. (in Russian)
- [18] O. S. Sapanzha, and D. E. Ershova «Verbal in fine arts: use of quotes, words and expressions in modern art memes», *Russian Linguistic Bulletin*, № 2 (10), pp. 56-58, 2017. (in English)
- [19] K. Malevich, «Faces are on the Screen», *Film Magazine A.R.K.*, № 2, pp. 15-17, 1926. (in Russian)
- [20] M. Lysenko, «Innovative Paradigm of Higher Ukrainian Education in the Transformation to Informative Society», abstract of thesis, PhD, Kyiv Polytechnic Institute, Kyiv, 2013. (in Ukrainian)
- [21] I. Levin, «Paradigm Analysis of Architectural and Art Models: Classification, Perspectives, Realization», *Kazan Pedagogical Journal*, № 4 (117), pp. 53-58, 2016. (in Russian)
- [22] O. Kaidanovska, *Fine Art Training of an Architect in a Higher Educational Establishment: monograph*, Lviv: Publishing House of Lviv Politechnika, 2013. (in Ukrainian)
- [23] T. Rudenka, «Art Pedagogy as an Innovation of Modern Vocational and Pedagogical Theory and Practice», *Scientific Notes of Mykola Hohol Nizhyn State University. Ser.: Psychological and Pedagogical Sciences*, № 4, pp. 59-63, 2012. (in Ukrainian)
- [24] V. Gabdulhakov, and Je. Galimova, «Digital Pedagogy and Gamification of Education in Universities», *Education and Self Development*, № 4 (42), pp. 37-43, 2014. (in Russian)
- [25] T. Sokolova, «Art Pedagogy as an Innovative Sphere of Educational Knowledge and Pedagogical practice». [Online]. Available: <http://100-bal.ru/kultura/5958/index.html>. Accessed on: Jan. 15, 2019. (in Russian)
- [26] S. Lomov, «Art Education Today and Tomorrow», at the *International educat. and pract. conf. Art, Design and Modern Education*, Moscow, pp. 443-447. (in Russian)
- [27] V. Viitman, and O. Kazakova, «Temporary Correlation of Competencies: «Academic Painting» – «Computer Technologies» in the Process of Students-Designers Education», *Gaudeamus igitur*, № 1, pp. 3-5, 2017. (in Russian)
- [28] A. Belic-Gejman, «The Possibilities of Computer Technologies in the Process of Training art and graphical Composition»: abstract of thesis, PhD, Moscow State Pedagogical Institute, Moscow, 2008. (in Russian)
- [29] L. Husieva, «Students' Organization of Art Space in the Process of Their Fine Art Training». *Scientific periodical of Kherson State University. Pedagogical Sciences*. Issue 80 (2), pp. 96-100, 2017. (in Ukrainian)
- [30] T. Trubchaninova, «Computer Technologies in Modern Art and Pedagogical Education», *Scientific periodical of Kharkiv State Academy of Design and Art*, № 7, pp. 108-113, 2004. (in Ukrainian)

