

УДК 372.874

DOI: 10.18384/2310-7219-2019-1-54-61

## ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ НА ЗАНЯТИЯХ ПО АКАДЕМИЧЕСКОЙ ЖИВОПИСИ

**Хорошунова А. В.**

*Московский государственный областной университет*

*141014, г. Мытищи, ул. Веры Волошиной, д. 24, Московская обл.,  
Российская Федерация*

**Аннотация.** Цель работы – обозначить важность использования инновационных технологий на занятиях по академической живописи, использования технологии мультимедиа, современных технологий в обучении живописи, а также обозначить роль преподавателя в этом процессе. Особое внимание уделено эмпирическому анализу развития современного искусства, в том числе живописи, изучен опыт других стран в этом вопросе. В результате эмпирически проверено утверждение о недостаточном применении в преподавании современных методик, включающих в себя инновационные технологии, а также об актуальности развития студентов-живописцев как будущих востребованных профессионалов. Теоретическая / практическая значимость исследования заключается в предложении по внесению незначительных изменений в традиционное академическое обучение живописи с целью повышения его эффективности и актуальности. Статья адресована педагогам художественного образования, преподающим дисциплину «Академическая живопись».

**Ключевые слова:** инновации, академическая живопись, технологии, учебный план, современные методики, живопись.

## INNOVATIVE TECHNOLOGIES IN THE PROCESS OF TEACHING STUDENTS AT THE CLASSES OF ACADEMIC PAINTING

**A. Khoroshunova**

*Moscow Region State University*

*24, Very Voloshinoy ul., Mytishchi, Moscow region 105005, Russian Federation*

**Abstract.** The author of the article had the goal to highlight the importance of using innovative technologies at the classes of academic painting, as well as of using multimedia technology and modern technologies in teaching painting. Besides, it was important to identify the teacher's role in this process. Special attention is paid to the empirical analysis of modern art development, including painting. Other countries' experience in this matter is studied. The statement about insufficient application of modern methods in teaching including innovative technologies is empirically checked. The relevance of students-painters' development as future professionals is stated. Theoretical significance of the research is in the proposal to make minor changes to the traditional academic training of painting in order to improve the efficiency and relevance of training. The article is addressed to teachers of art education, teaching the discipline of academic painting.

**Key words:** innovation, academic painting, technology, curriculum, modern techniques, painting.

Инновационные технологии в искусстве актуальны сегодня как никогда ранее, ими интересуются не только художники, музыканты, режиссеры, но и обычные люди. В Россию инновации в искусстве приходят, скорее, из-за рубежа, так как у нас классическая академическая живопись, как нигде в мире, имеет высокий уровень и преподаётся в большинстве художественных вузов в качестве наиболее важного предмета для студентов-живописцев. Традиционные методики преподавания живописи, безусловно, важны, но не нужно забывать о том, что технологии идут вперёд, и их применение в искусстве не только может облегчить процесс обучения студентов, процесс создания самих картин, но и поможет будущим молодым специалистам стать более востребованными.

Внедрение и развитие инноваций немаловажно для качественного оказания профессиональных образовательных услуг. Развитие просвещения, синтеза новых технологий и образовательной деятельности на сегодняшний день очень актуально. Преподаватели, которые постоянно проходят повышение квалификации, развиваются в сфере технологий и применяют полученный опыт на практике, могут дать студентам возможность проявить себя с помощью новых технологий, применить их в своей деятельности и тем самым помочь им в достижении высот в профессии. Задача современного педагога – интегрировать в традиционную академическую школу живописи современные технологии без ущерба для нее [7, с. 76–78].

Посещение современных выставок, изучение новых материалов для живописи, технологий в искусстве по-

ложительно влияет на развитие самостоятельного продуцирования идей студентами.

К примеру, в Москве была проведена современная иммерсивная выставка «Samskara», где в интерактивном формате была представлена живопись современного американского художника Эндрю Джонса. Он один из ярчайших представителей концепт-искусства XXI в. В качестве основных инструментов для создания своих произведений Э. Джонс использует программы *Photoshop*, *Painter*, *Alchemy* и *ZBrush*, комбинируя при этом их возможности. На выставке живопись была представлена не только в формате интерактивных композиций и картин, но также в виде панорамных проекций и даже шоу, созданного в формате инновационного 360-градусного купольного кинотеатра. Там же были выставлены картины, для создания эффекта которых использовалась та же технология, что и для советских переливных календарей или открыток, а именно вариоизображение, т. е. при разном угле обзора на картину менялось и изображение на ней.

Выставка имела необычайный успех среди современной молодёжи, что в очередной раз доказывает повышенный интерес к инновациям в искусстве.

На современном рынке искусства достаточно сложно выделиться, придумать что-то инновационное, стать первооткрывателем какого-либо направления, поскольку рынок переполнен. Современные художники начинают использовать мультимедиа технологии для привлечения внимания и для обеспечения влияния на несколько органов чувств одновременно

[2, с. 122]. Так, музыкальное сопровождение на выставках влияет на восприятие зрителя. «Оживление» картин посредством мультипликации, видеотехнологий также усиливает эффект от художественного произведения.

Студентам достаточно лишь познакомиться с современными видами технологий, которые они смогли бы использовать в будущем, которые увлекли бы их ум, что позволит развить индивидуальную активность каждого студента, творчески и культурно обогатит обучающегося, создаст благоприятные условия для проявления творчества. Каждый студент решит для себя сам, в каком направлении продолжать самостоятельное развитие. Зная о существовании новых видов изобразительного искусства, новых материалов и техник, гораздо легче найти подходящую нишу специалисту, вышедшему из стен художественного вуза.

К примеру, в некоторых вузах в Китае, таких как Шеньянский (Shenyang Normal University), на занятиях по академической живописи в интерактивном режиме студентам показывают на электронной доске этапы построения натюрморта и ведения процесса живописной работы. Так же показывается трёхмерная модель человека в пространстве для более наглядного изучения анатомических особенностей человека в отсутствии живой модели. На теоретических занятиях по живописи преподавателем также часто используются QR-коды для быстрого считывания информации студентами, использующими для этого свои смартфоны. При этом с их помощью можно считывать не только текст, видео, ссылку на электронный ресурс, но и

трёхмерные модели в режиме просмотра специальной программы. Студентам предлагается самим использовать возможности интерактивной доски для подтверждения верного усвоения материала и практических умений. Для этого используются несколько графических планшетов с электронным пером, где с помощью специальной программы студенты по очереди проходят этапы практического задания по академической живописи. Это увлекает студентов, учит использованию наработанных навыков не только в рамках холста и масляных красок, но и другими материалами и инструментами.

Есть много исследований, подтверждающих положительное влияние на эффективное усвоение знаний и навыков студентами, использования интерактивных методик в обучении. И практика данных учебных заведений показала, что усвоение студентом материала, представленного в интерактивном режиме, происходит легче и намного быстрее.

В рамках дисциплины «Академическая живопись» ФГОС ВО в соответствии с видом профессиональной деятельности, на которую ориентирована программа, включает художественно-просветительскую деятельность [6, с. 64]. Один вид деятельности – это развитие собственного творческого потенциала и профессионального мастерства.

Развитие технологий не могло обойти стороной сферу искусства, тем более живопись как одно из самых значимых искусств наряду с архитектурой, скульптурой и музыкой [9, с. 152]. И если в архитектуре современные инновационные технологии вовсю ис-

пользуются, то в живописи мы видим только отголоски европейского современного искусства, которое не всегда в согласии с традиционной школой академической живописи, так оберегаемой в России [3, с. 46].

Ещё не так давно художник располагал лишь малым набором инструментов и материалов, которые помогали создавать нетленные шедевры, но время не стоит на месте, и сегодня к услугам художников новейшие материалы, видео- и аудиоресурсы, фотоаппараты потрясающего качества, а также безграничные технологии цифрового изображения.

Ранее скульптору требовались годы для создания своего шедевра. На данный момент с 3D-принтером и возможностью проектировать свою задумку на компьютере это займёт не так много времени и сэкономит силы для нового творчества.

Дополненная реальность (ДР/AR) (англ. – *Augmented Reality*) – новейшая технология, основывающаяся на взаимодействии цифровой камеры и компьютера, которые при помощи алгоритмов распознавания образов считывают визуальное изображение окружающей реальности, а позже обрабатывают с помощью специальных программ реальный образ и дополняют его виртуальным [1, с. 54, 55].

Виртуальный образ может состоять из текста, изображения, видео и 3D-анимации. Термин был предложен Томом Коделлом, сотрудником компании *Boeing*, изготавливающей виртуальные шлемы, в 1990 г. По сути, дополненная реальность есть вариация виртуальной реальности, включающая в себя работу в 3D, взаимодействие в реальном времени, совмещение вир-

туального и реального. Огромнейший потенциал и реальную полезность AR смогли оценить не только программисты, архитекторы, учёные, военные, дизайнеры рекламы, но и художники, живописцы. Технология AR в среде базируется на принципе интерактивности, характерной для всех ИНМ. Однако здесь интерактивность выводит искусство из культурного гетто и растворяет его в урбанистических условиях повседневности. Дополненная реальность – это новый вид искусства, но в то же время это и анти-искусство, так говорят о ней художники старой школы. Примитивизм данного вида искусства усиливает его результативность. Оно появляется там, где его никто не ждёт, и захватывает публику полностью.

Это выход за рамки не только академической живописи в целом, но и стен выставочных залов.

Сейчас сложно даже перечислить все технологии последних лет, внедрённые в искусство живописи, способные кардинально помочь художнику и облегчить воплощение его идеи. Облегчить воплощение самых смелых идей и сэкономить время на создание картины. Графические планшеты и смартфоны с программами и вариациями кистей и инструментами, материалами и красками с тысячами градаций и оттенков цветов, 3D-принтеры, способные напечатать любое объёмное панно, скульптуру или клише графюры [5, с. 215].

На подходе голографический интерфейс, с помощью которого художники нового времени смогут рисовать и лепить любые формы руками, как если бы в их руках были не виртуальные, а настоящие краски, глина и гипс.

Множество программ, стилизующих под живопись разных стилей, и проч. – всё это не отнимает творческой составляющей работы художника, а помогает, позволяя избавиться от многих рутинных работ в изобразительном искусстве, отнимающих львиную долю времени.

Современное уличное искусство отстаивает право художников свободно творить. Общество принимает таких художников. Часто прямо на улицах проводятся флешмобы с участием зрителя, устраивается некий перформанс, где зритель становится участником самого действия. Часто проводятся различные уличные фестивали, где свободные духом артисты показывают своё мастерство. Главная цель таких мероприятий – порадовать зрителя, объяснить на доступном языке свою мысль. Часто, финансовой выгоды в этом нет, продавать здесь нечего, главное – это самовыражение, которое в наше время очень ценится.

Современные компьютерные технологии предоставляют огромные возможности для развития процесса дополнительного образования [4, с. 67].

Мультимедиа – это средство, или инструмент, познания, благодаря которому более ярко и полно можно изучать теорию и историю изобразительного искусства. Мультимедиа способствует развитию мотивации, коммуникативных способностей, получению навыков, накоплению фактических знаний, а также способствует развитию информационной грамотности. Смартфоны, как медийное пространство в кармане, сегодня дают возможность не только поглощать и изучать мультимедиа, но и создавать его самому, поэтому сегодня так про-

сто заинтересовать обывателя художественными проектами дополненной реальности.

Художники в своих перформансах предлагают посмотреть на арт-продукт через смартфон, который есть сегодня почти у каждого. Технологии дошли до того, что при наведении смартфона на произведение со специальным цифровым кодом на экране телефона появляется видео процесса создания произведения, или биография художника, или завершённый в базовой реальности арт-продукт загружается в память телефона, владелец которого может наблюдать процесс завершения уже на своём экране. Такие художники, как Марк Скварек, Джеффри Алан Родс, Сандер Винхоф, Тамико Тиль, Джон Крейг Фриман, создают публичные (уличные) художественные проекты, в которых «дорисовывается» здание или ландшафт. К примеру, при наведении смартфона на нью-йоркскую статую Свободы на экране зритель видит пустой постамент. Технология дополненной реальности как часть искусства новых медиа, с одной стороны, реализует постмодернистские идеи и приёмы бытования искусства (игры, цитатности, иронии), с другой стороны, в отличие от концептуализма, отсылает нас в первую очередь не к интеллектуальному осмыслению увиденного, а к эмоциональному восприятию. По мнению дизайнера и исследователя Х. Папагианнис, художники, работающие с технологией ДР (AR), выступают в роли первопроходцев, шагая впереди новой эстетики, поскольку используют новейшие материалы и технологии. Однако есть вероятность того, что в ближайшее время очарование и определённая магия этой технологии прой-

дёт. Тогда, чтобы остаться на вершине арт-сцены, потребуются ещё большие усилия по привлечению внимания публики. Сегодня ДР (AR) можно сравнить с первыми кинолентами, где внимание акцентировалось исключительно на новой технологии, само изображение же проигрывало.

Использование таких мультимедиа, как презентация, видеопрезентация, видеофрагмент, интерактивная игра, аудиозапись, посещение музея онлайн, трёхмерные модели, и других наглядных средств позволяют педагогу повысить познавательную и учебную мотивацию, а так же включить в работу все три уровня восприятия информации – визуальный, аудиальный, тактильный, задействовать все органы чувств, для лучшего обучения студентов. Целью освоения дисциплины «Академическая живопись» является овладение основами письма в технике реалистической живописи и создание профессиональных работ через формирование у студентов необходимого фундамента знаний, умений и навыков [5, с. 721].

Благодаря общению с педагогом развивается аналитическое мышление [8, с. 97]. В процессе работы новыми техниками развиваются самоанализ и мышление студента в целом. Студент может изображать художественные образы спонтанно и работать быстро с помощью внедрения новых знаний: скетчи можно назвать аналитическими, т. е. продуманными. Студенты используют индукцию и дедукцию, т. е. от общего к частному и наоборот.

В российскую систему художественного образования инновации можно вводить постепенно. Использование графического интерфейса как дополнение к основной программе

изучения академической живописи, применение полученных навыков и знаний на практике при помощи новейших инструментов, таких как графический планшет, интерактивные доски, на которых сами студенты смогут рисовать, используя практически неограниченные возможности и разнообразие электронных материалов и кистей для графики и живописи. Это положительно скажется также на дальнейшем обучении студентов, которые не будут ограничены малым разнообразием материалов, и в своей практике смогут использовать, по желанию, электронные виды инструментов. Работая в аудитории, студенты ограничены планшетом, в отличие от самостоятельной работы. Тут можно выбирать, чем, как и когда рисовать.

Проблема, с которой можно столкнуться при введении таких инноваций в учебный процесс, заключается в недостаточном материальном обеспечении, ведь на все эти инновации нужно выделить необходимый бюджет. Будем надеяться, в скором времени у студентов появится возможность хотя бы попробовать такие инструменты в своей практике, как это уже происходит в Китае и многих других странах.

При таких нововведениях также не стоит забывать о самой сути обучения академической живописи, и большую часть обучения всё же проводить в классическом ключе масляной живописи, а данные технологии вводить в ознакомительных целях.

Вывод заключается в том, что современное обучение живописи невозможно без изучения новейших технологий в искусстве, используемых современными художниками, идущими в ногу со временем, без внедрения

в образовательный процесс инновационных технологий и методов.

Большую роль также играет развитие самостоятельного творческого потенциала студента для раскрытия его абстрактного мышления, и масляная живопись – один из древнейших видов изобразительного искусства – занимает в этом процессе важное место. Доподлинно неизвестно, когда была изобретена и внедрена техника масляной живописи, но ещё в первобытном искусстве люди использовали жиры и масла для связи пигментов, которые также изготавливались из органических и минеральных природных веществ [10, с. 272].

Позже античные художники использовали масло в качестве связующего вещества в красках, что подтверждается античными трактатами и манускриптами, где подробно описываются рецепты создания масляных красок.

Многие загадки оставили для нас художники тех времен. Художники-исследователи, художники-учёные работали над созданием новых приёмов, чтоб передать в своих картинах всю прелесть бытия, но время неумолимо, и вследствие химических процессов многие творения рассыпались в прах. Остаётся догадываться и воображать, какими были полотна, когда только вышли из-под кисти художника.

Наше поколение имеет ряд преимуществ, пожиная плоды трудов химиков, исследователей, изобретателей и художников. У каждого из нас есть прекрасная возможность использовать все техники и приёмы великих мастеров в своих работах, но применяя для этого не только холсты и краски, но и графический интерфейс.

*Статья поступила в редакцию 26.11.2018*

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Голицын И. В. Разговор об искусстве. М., 2016. 361 с.
2. Голомбински К. Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики веб и мультимедиа / пер. с англ. Н. А. Римицан. СПб., 2013. 272 с.
3. Дирксен Дж. Искусство обучать: как сделать любое обучение нескучным и эффективным / пер. с англ. О. Долгова. М., 2017. 382 с.
4. Кравцова Е. Е. Психология и педагогика. Краткий курс. М., 2016. 320 с.
5. Кравцова М. Е. Мировая художественная культура. История искусства Китая. СПб., 2004. 960 с.
6. Ломов С. П. Живопись. М., 2008. 247 с.
7. Ломов С. П., Аманжолов С.А. Цветоведение. М., 2014. 256 с.
8. Макнейл П. Настольная книга веб-дизайнера. СПб., 2013. 264 с.
9. Ростовцев Н. Н. Методика преподавания изобразительного искусства в школе. М., 2000. 317 с.
10. Тютюнова Ю. М. Пленер: наброски, зарисовки, этюды: учебное пособие для вузов. М., 2015. 298 с.

#### REFERENCES

1. Golitsyn I. V. *Razgovor ob iskusstve* [Talk about art]. Moscow, 2016. 361 p.
2. Golombinski K. Add some air! The fundamentals of visual design for graphics, web and multimedia (Russ ed.: Remican N., ed. Dobav' vozdukh! Osnovy vizual'nogo dizaina dlya grafiki veb i mul'timedia. Saint Petersburg, 2013. 272 p.)
3. Dirksen Dzh. The art of teaching: how to make any learning fun and effective (Russ ed.:

- Dolgova O. *Iskusstvo obuchat': kak sdelat' lyuboe obuchenie neskuchnym i effektivnym*. Moscow, 2017. 382 p.)
4. Kravtsova E. E. *Psikhologiya i pedagogika. Kratkii kurs* [Psychology and pedagogy. Short course]. Moscow, 2016. 320 p.
  5. Kravtsova M. E. *Mirovaya khudozhestvennaya kul'tura. Istoriya iskusstva Kitaya* [World artistic culture. The history of the Chinese art]. Saint Petersburg, 2004. 960 p.
  6. Lomov S. P. *Zhivopis'* [Painting]. Moscow, 2008. 247 p.
  7. Lomov S. P., Amanzholov S.A. *Tsvetovedenie* [Chromatics]. Moscow, 2014. 256 p.
  8. Makneil P. *Nastol'naya kniga veb-dizainera* [Handbook of the web designer]. Saint Petersburg, 2013. 264 p.
  9. Rostovtsev N. N. *Metodika prepodavaniya izobrazitel'nogo iskusstva v shkole* [Methods of teaching fine arts at school]. Moscow, 2000. 317 p.
  10. Tyutyunova Yu. M. *Plener: nabroski, zarisovki, etyudy: Uchebnoe posobie dlya vuzov* [Plein air: sketches, drawings, studies: textbook for universities]. Moscow, 2015. 298 p.
- 

#### ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

Хорошунова Анастасия Викторовна – аспирант кафедры живописи Московского государственного областного университета;  
e-mail: Nastya.remember.me@yandex.ru

#### INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Anastasiya V. Khoroshunova – postgraduate student, the Department of Painting, Moscow Region State University;  
e-mail: Nastya.remember.me@yandex.ru

---

#### ПРАВИЛЬНАЯ ССЫЛКА НА СТАТЬЮ

Хорошунова А. В. Инновационные технологии в процессе обучения студентов на занятиях по академической живописи // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Педагогика. 2019. № 1. С. 54–61.  
DOI: 10.18384/2310-7219-2019-1-54-61

#### FOR CITATION

Khoroshunova A. V. Innovative Technologies in the Process of Teaching Students at the Classes of Academic Painting. In: *Bulletin of the Moscow Region State University. Series: Pedagogics*, 2019, no. 1, pp. 54–61.  
DOI: 10.18384/2310-7219-2019-1-54-61