

Акишина Екатерина Михайловна
Ekaterina Akishina

доктор педагогических наук, кандидат искусствоведения,
директор Федерального государственного бюджетного научного учреждения «Институт
художественного образования и культурологии Российской академии образования»

Doctor of Education, Ph.D (in art criticism)

Director, Federal State Budgetary Scientific Institution

"Institute of Art education and Cultural Studies of the Russian Academy of Education"

ХУДОЖЕСТВЕННО-ЭСТЕТИЧЕСКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВИЗАЦИИ

Artistic and aesthetic content of general education in the context of digitalization

Ключевые слова: общее образование, художественное, эстетическое, цифровизация, культуротворчество, виртуальная среда, социализация, цифровое искусство.

Ключевые слова: general education, art, aesthetic, digitalization, cultural creation, virtual environment, socialization, digital art.

Аннотация. В статье рассматриваются изменения в художественно-эстетическом содержании общего образования в условиях современного образовательного процесса. Особое внимание уделяется вопросам цифровизации учебного процесса в сочетании инновационного и традиционного подходов к обучению школьников. Делается акцент на расширение содержания художественной творческой деятельности детей благодаря различным видам компьютерной музыкальной, изобразительной и проектной деятельности, что может стать достойной профилактикой деструктивного поведения детей в виртуальной среде. Также рассматривается перспектива интерактивных программ, которые связаны с алгоритмическим искусством – новым направлением, которое названо «генеративным» из-за способности воспроизводить процесс порождения художественного произведения.

Аннотация. The article examines the changes in the artistic and aesthetic content of general education in the conditions of the modern educational process. Special attention is paid to the issues of digitalization of the educational process in a combination of innovative and traditional approaches to teaching students. The emphasis is placed on expanding the content of children's artistic and creative activities through various types of computer music, visual and project activities, which can become a worthy prevention of destructive behavior of children in a virtual environment. We also consider the prospect of interactive programs that are associated with algorithmic art – a new direction that is called "generative" because of the ability to reproduce the process of generating a work of art.

Интенсивность процессов информатизации обуславливает трансформацию социокультурных феноменов современного мира. Изменения в художественно-эстетическом содержании общего образования детерминированы, прежде всего, трансформацией феноменов детства, социализации, образования и культуры. За школьными партами сегодня находятся медиа-поколения, для которых виртуальная среда - неотъемлемая и привычная часть повседневной жизни с

ранних лет. Социокультурный опыт подрастающих медиа-поколений формируется в большом объеме в виртуальном пространстве. Одновременно происходит трансформация культуры, цифровизация артефактов, искусства, в котором наряду с традиционным все интенсивнее развивается цифровое - цифровая музыка, цифровая литература, цифровое изобразительное искусство, цифровой дизайн. Основное отличие цифрового искусства от традиционного – невозможность его существования вне цифрового формата. Названные тенденции объективно обуславливают необходимость новых подходов к формированию художественно-эстетического содержания общего образования в целях воспитания у медиа-поколений эстетической культуры, становления творческой, духовно обогащенной личности, приобщения подрастающих поколений к ценностям отечественной культуры, их позитивной социализации и полноценного включения в процесс культуротворчества в цифровую эпоху.

Возглавляемый мною Институт художественного образования и культурологии Российской академии образования, решает сегодня эти актуальные задачи в рамках фундаментальных и прикладных исследований. Так, в 2019 году были завершены два масштабных 5-летних проекта «Содержание и механизмы модернизации художественного образования» и «Развитие художественной одаренности детей и юношества средствами ИКТ». Проведены масштабные мониторинги, в частности «Социокультурный портрет современного ребенка на разных этапах детства. (только онлайн опрос охватывал более 38 000 респондентов). В 2020 году в рамках 2-х исследований потенциала искусства в обеспечении позитивной социализации детей мониторингами было охвачено более 13 000 респондентов, включая участников проведенных нами Всероссийских творческих мероприятий. То есть богатая эмпирическая база данных, которой мы располагаем, многолетние системные теоретические исследования в совокупности позволили создать научные основы развития художественно-эстетического содержания общего образования в условиях цифровизации.

В результате проведенных исследований были обозначены векторы, на которые должна ориентироваться модернизация общего художественно-эстетического образования в современных условиях.

Первым и основным вектором развития художественно-эстетического содержания общего образования должны стать целесообразность и соразмерность использования традиционных и инновационных подходов, которые проявляют себя в единении классических основ принципов, приемов и содержания общего художественного образования с сообразными современной культуре обновленными формами, методами, технологиями, современными художественными материалами и конструкторскими решениями.

Второй вектор обусловлен тем, что современный мир наполнен изобразительными знаками. Для современного человека важно обладать способностью распознавания этих знаков и создания новых изобразительных, стилизованных образов, в лаконичной форме которых заключен емкий, концентрированный смысл. Поэтому второй вектор направлен в сторону семантики визуального образа, а одним из ведущих подходов к развитию художественно-

эстетического содержания общего образования мы рассматриваем обоснованный по результатам проведенных в нашем институте исследований комплементарно-семантический подход (Кашекова И.Э. и др.). Комплементарность обеспечивает взаимосвязь и взаимодополнение компонентов образовательного процесса, а семантический уровень раскрывает знаковую сущность получаемой информации, давая возможность ее вариативной трактовки с различных ракурсов художественно-выразительного символа.

Третий вектор определяется тенденцией тотальной устремленности общества в будущее. Проблема в том, что нежелание видеть риски, связанные с прогрессивными тенденциями в науке и технологиях может привести мир к краху. Управление рисками требует способности интерпретировать, прогнозировать, умения видеть суть вещей и явлений. Сложность распознавания в информационном обществе ценности личностных побуждений человека: его идей, эмоций, склонностей, мотивов предопределяет третий вектор развития художественно-эстетического содержания общего образования - аксиологический, создание условий для ценностного освоения мира ребенком.

Остановимся на тех положениях, подходах, механизмах обновления художественно-эстетического содержания общего образования, которым мы отводим ведущую роль в условиях цифровизации, с учетом содержания действующего ФГОС ОО.

С учетом интенсивности развития цифрового искусства, это явление требует самостоятельного внимания в художественно-эстетическом содержании общего образования. В настоящее время во ФГОС ОО о нем упоминается как о специфических видах искусства, основанных на ИКТ. Но динамика цифровизации делает очевидной необходимость раскрыть новую тенденцию в искусстве – развитие цифрового искусства наряду с традиционным.

В порядке иллюстрации, небольшой исторической справки заметим, что предпосылки зарождения электронного искусства датируются 1857 годом – временем появления первого звукозаписывающего устройства – фонографа. Уже в 1907 году встает вопрос эстетики технической музыки, когда Ферручио Бузони в работе «Эскиз новой эстетики музыкального искусства» затрагивает проблему расширения звуковой палитры музыки с помощью электрических источников звука. Развитие электронной музыки начинается с 1950-х годов: основные центры технической музыки Европы базировались тогда в крупных студиях звукозаписи. В США электронное искусство стало развиваться в университетах: в штате Иллинойс в Урбана-Шампейн, где в 1957 году было создано первое алгоритмическое музыкальное произведение «Иллиак-сюита» с помощью компьютера; в Колумбийском университете, где в 1959 году был открыт Принстон-центр электроакустической музыки.

Возникновение электронного изобразительного искусства датируется 1957 годом – моментом изобретения первого графического планшета. В 1960-е годы появляются трансформационные изображения на основе пантографа, основанные на работах таких художников, как Альбрехт Дюрер, Пабло Пикассо, графические абстрактные пейзажи на основе математического формализма и геометрии.

Регулярные выставки цифрового изобразительного искусства проводятся с 1965 года, когда впервые были показаны экспонаты в Высшей технической школе Штутгарта и галерее Говарда Уайза Нью-Йорка.

Ознакомление детей с основами цифрового искусства в рамках программ общего образования будет открывать для них перспективы профессиональной деятельности в данной области, которые сегодня интенсивно развиваются. В настоящее время во многих крупных университетах Европы и Америки ведутся исследования в области цифрового искусства. В их числе Калифорнийский институт искусств, Венский университет музыки и исполнительского искусства. В России электронное искусство изучается в Московской государственной консерватории им. П.И. Чайковского, Российской академии музыки имени Гнесиных, Уральской государственной консерватории имени М.П. Мусоргского; Восточно-Сибирском и Челябинском институтах культуры и др. В рамках направлений подготовки специалистов по искусственному интеллекту в Дальневосточном, Казанском и Сибирском федеральных университетах кроме технических профессий, к примеру, в Дальневосточном обучают специальности «Цифровое искусство», включая видеомэппинг, современную сценографию, нейронные сети и компьютерное зрение.

Электронная музыка преподается в организациях дополнительного образования детей - детских музыкальных школах, где существуют классы клавишного синтезатора, студии компьютерной музыки. Тысячи учеников участвуют в конкурсах и фестивалях данной направленности, накоплен определенный опыт преподавания компьютерной графики и анимации, компьютерного дизайна. Очевидно, что данное явление не может быть проигнорировано в развитии художественно-эстетического содержания общего образования.

ФГОС ОО, основываясь на системно-деятельностном подходе, признает решающую роль содержания образования, и нацеливает при его разработке на системность учебно-практической деятельности. Необходимо реализовать потенциал информационно-коммуникационных технологий в развитии художественно-эстетического содержания общего образования.

С одной стороны, это применение ИКТ, Интернет-ресурсов на уроках художественно-эстетического цикла (демонстрации цифровых репродукций картин, онлайн-концерты, онлайн-оперы; виртуальные экскурсии по музеям и выставкам, демонстрация видеофрагментов и аудиозаписей; уроки художественно-эстетического цикла в системе проекта Московской электронной школы (МЭШ) и Российской электронной школы (РЭШ), а также виртуальные детские изостудии, медиастудии, студии компьютерной музыки и т.д.

С другой стороны, - это расширение содержания художественной творческой деятельности детей в рамках программ общего образования.

В музыке это такие виды компьютерной музыкальной деятельности как видео тренажеры для освоения игры на музыкальной клавиатуре; интерактивные тренажеры для получения опытным путем тех или иных музыкальных знаний (о нотной грамоте, различных тембрах, инструментальных составах, музыкальных

произведениях и пр.); музыкальные паззлы для воссоздания музыкальной формы из фрагментов композиции в виде нот или/и звуковых фрагментов; интерактивные музыкальные энциклопедии. Это также применение современных программ для музыкального творчества – таких как музыкальные конструкторы (*Nano Studio*); цифровые звуковые рабочие станции для записи, аранжировки и редактирования музыки; автоаранжировщики; MIDI-секвенсоры; нотные редакторы; аудиоредакторы.

Большие возможности открывают современные технологии в компьютерной изобразительной деятельности: графические редакторы, графический планшет, компьютерные игры для развития изобразительных навыков, слайд-шоу, презентации, виртуальные конструкторы, при помощи которых дети могут подготавливать свои авторские работы. В их числе, к примеру, «Супремус» - виртуальный конструктор супрематизма, разработанный на творческих работах К. Малевича, Н. Сутина, И. Чашника и др.; «Татлин» (виртуальный конструктор по мотивам творчества В.Е. Татлина – русского и советского живописца, графика, дизайнера и художника театра); «Архитектура. Фотоколлаж. Агитплакат» (на основе творчества Я. Чернихова, А. Родченко и агитплакатов начала XX века).

Самостоятельного внимания в контексте развития художественно-эстетического содержания общего образования в условиях цифровизации требует содержание проектной деятельности детей, которое, на наш взгляд, должно быть очерчено и во ФГОС ОО как пространство для выбора тем, видов медиапродукции самими детьми. Проектная деятельность предполагает, как известно, принятие ребенком самостоятельных решений о целях, видах, темах, средствах, темпах и методах деятельности при педагогической поддержке взрослых. Мультимедийные проекты особенно привлекательны для современных школьников, отвечают их потребностям, интересам, являются надежным каналом для приобщения их к культурным ценностям.

Особое место в содержании художественно-эстетического образования а, в дальнейшем, возможно, и статус предмета изучения, должны получить интерактивные программы, которые связаны с алгоритмическим искусством – новым направлением, которое названо «генеративным» из-за способности воспроизводить процесс порождения художественного произведения. Результатом алгоритмического искусства может стать оригинальное произведение - интерактивная генерация произведения посредством программ-алгоритмов. Сфера применения генеративного искусства расширяется, вовлекая в свою орбиту музыку, живопись, архитектуру и дизайн.

В заключение хотелось бы сказать о том, что наряду с огромным развивающим потенциалом цифровизация таит в себе множество рисков, которые требуют специального изучения. Исследованию подлежат вопросы утомляемости детского организма, психологического дискомфорта пребывания в интернете; необходимость различать «реальный» и «экранный» миры, не скатываясь в духовную и эмпатийную деградацию; необходимость отбора информации в информационных потоках, которые превышают пороги доступности обучающимся; влияние виртуальной коммуникации на развитие личности, ее творческий

потенциал, субъективную картину мира. Эти и многие другие вопросы требуют системного отслеживания при расширении «цифрового компонента» художественно-эстетического образования.

Вместе с тем необходимо подчеркнуть, что развитие «цифрового компонента» художественно-эстетического содержания общего образования, включение детей в художественное творчество, постижение мира искусства средствами ИКТ, через Интернет является профилактикой деструктивного поведения детей в виртуальной среде, т.к. переключает их на позитивный, культурный, просоциальный контент и деятельность, расширяет их контакты в виртуальном мире по линии творчества вместо асоциальных, предоставляет пространство для самореализации в творчестве, снижая тем самым риски самовыражения подростков в деструктивных действиях.

В целом в условиях информатизации возрастает необходимость воспитывать подрастающее поколение в традициях художественно-эстетического образования и педагогики искусства. Необходимо развитие художественно-эстетического содержания общего образования во всех видах цифрового искусства: компьютерная живопись и анимация, векторная и фрактальная графика, фотография, типографика, видеоарт, алгоритмическая музыка, электронная музыка, интерактивная живопись, музыка, мультимедиа, а также разработка технологий профилактики рисков цифровизации. Художественно-эстетический опыт позволит детям осваивать мир с позиций прекрасного, приобщаться к ценностям мировой и отечественной культуры; обеспечит позитивную социализацию, просоциальное поведение детей, становление нравственных, духовных личностей, стремящихся к возвышенному, открытых к творению по законам красоты.

ЛИТЕРАТУРА

1. Акишина, Е.М., Олесина, Е.П., Радомская, О.И. Перспективы развития дополнительного образования художественной направленности в соответствии с вызовами времени [Электронный ресурс] / Е.М. Акишина, Е.П. Олесина, О.И. Радомская // Педагогика искусства. – 2017. – № 4. – URL: http://www.art-education.ru/sites/default/files/journal_pdf/akishina_olesina_radomskaya_9-17.pdf (дата обращения 15.09.2019).
2. Олесина, Е.П. Художественное восприятие современных школьников: проблемы формирования и развития [Текст] / Е.П. Олесина // Вестник МГУКИ. – 2015. - № 2 (64). – С. 136-139.
3. Проект Методических рекомендаций по реализации проекта «Культурный норматив школьника» [Электронный ресурс] / Сайт Министерства культуры РФ. – URL: https://www.mkrf.ru/press/news/proekt_metodicheskikh_rekomendatsiy_po_realizatsii_proekta_kulturnyy_normativ_shkolnika_0110/?sphrase_id=2545305 (дата обращения 20.09.2019).
4. Савенкова, Л.Г. Современные направления художественного образования в России / Л.Г. Савенкова // Педагогика искусства: сетевой электронный научный журнал. – 2014. – № 3. – URL: http://www.art-education.ru/sites/default/files/journal_pdf/savenkova.pdf.