

**ПРОБЛЕМЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ СПЕЦИАЛИСТОВ  
ДЛЯ РАБОТЫ С МЕДИА-ТЕХНОЛОГИЯМИ  
PROBLEMS OF VOCATIONAL TRAINING OF THE HIGH SCHOOL STUDENTS  
FOR WORK WITH MEDIA TECHNOLOGIES**

**ЮГАЙ ИНГА ИГОРЕВНА  
YUGAY INGA IGOREVNA**

*кандидат искусствоведения, доцент, заместитель заведующего кафедрой режиссуры мультимедиа  
Негосударственного образовательного учреждения высшего профессионального образования «Санкт-  
Петербургский Гуманитарный университет профсоюзов»  
PhD (in art), Associate professor Deputy Chair, Department of Multimedia Saint-Petersburg University of  
Humanities and Social Sciences, Private Higher Education Institution «Saint-Petersburg University of Humanities  
and Social Sciences» Saint-Petersburg; e-mail: regmm\_kafedra@mail.ru*

**Ключевые слова:** медиа, высшее образование, искусство, компьютерная графика.

**Key words:** media, higher education, art, computer graphics.

**Аннотация.** В статье исследуется специфика подготовки специалистов творческих профессий для работы с современными медиатехнологиями. Автор считает, что компетентность такого специалиста подразумевает знание технических аспектов воплощения замысла, широкую эрудицию, владение выразительными средствами, используемых медиа, понимание специфики художественной образности. На примерах работ, созданных с применением компьютерных программ, выпускников художественных институтов описываются некоторые проблемы, связанные с освоением этих программ. Анализируются используемые авторами приемы, особенности работы с графическими компьютерными программами.

**Abstract.** The article explores some aspects of the media technology training of art majors. In the author's opinion, expertise in media technology calls for knowledge of the technical aspects of a creative process, wide erudition, proficiency in the means of expression available to media artists and knowledge of the specifics of art figurativeness. The author uses examples of course work completed by the art students with the aid of computer programs so as to illustrate some of the problems the students encounter when mastering these programs.

Стремительное развитие медиатехнологий, сопряженное с процессами информатизации и глобализации, широкое применение этих технологий во всех областях деятельности человека определяет актуальность проблем, связанных с обучением творческих специалистов для работы с медиатехнологиями как людей, определяющих «лицо» этих технологий в нашем обществе [5].

В общественном сознании медиатехнологии связаны как с надеждами на обновление, новыми возможностями обмена информацией, саморазвития, самообразования человека, открытостью общества, его демократизацией, так и со справедливыми опасениями, что научно-техническая эйфория создаст условия для глобальных кризисов, связанных с дегуманизацией искусства, культуры [1].

Специализированных исследований, определяющих специфически важные качества специалистов для работы в этой области, их профессиональную подготовленность? не проводилось.

В данной статье мы говорим о медиатехнологиях обобщенно. Сегодня они представлены в большом разнообразии и постоянно совершенствуются, меняя названия. Несмотря на существование в высшей школе специальностей, которые называются по разному (компьютерная графика, режиссура мультимедиа, медиа-арт, коммуникативное

искусство и т. д.), они имеют схожие проблемы. Несомненно, существует необходимость совершенствования профессиональной подготовки студентов творческих специальностей, подготавливаемых для работы с медиатехнологиями.

Медиахудожники осваивают не только компьютеры, цифровые фотоаппараты, принтеры и сканеры. Оригинальные художественные проекты, выражающие специфику отношений между человеком и обществом, человеком и техникой, особенности общения людей в эпоху информационных технологий, создаются с помощью мобильных телефонов, системы gps, камер наблюдения, оборудования, отслеживающего активность интернет-пользователей, и т. д. Творческая активность в сфере медийных технологий велика и огромно многообразие технических и художественных решений, предлагаемых авторами [2, с.20]. Медиасредства и технологии используются как инструменты на всех этапах работы с произведением, являются средством презентации произведения, формой коммуникации со зрителем, критиками, элементом художественного рынка.

Медиахудожник должен быть готов решать в своей профессиональной деятельности задачи художественно-творческие, технико-технологические, руководящие. Так, знание о возможностях, специфике используемой техники, применяемых программных средствах определяют не только технический уровень, качество произведения. Необходимо понимать нюансы работы с технологией так, чтобы художник мог внести себя в создаваемое произведение, заставить звучать личностный аспект творческого замысла. Противоположна такому мастерству однотипность решений, механический повтор [4].

Например, сегодня многие художники, работающие с традиционным материалом, на подготовительном этапе композицию своей будущей картины, основные цветовые соотношения разрабатывают на компьютере. Среди преимуществ работы на компьютере можно назвать возможность хранения и дублирования работ, возможность создавать изображения в разных слоях, делать варианты изображения, не «портя» оригинал, возможность вернуться к раннему этапу работы, отменять действия и пр. Существуют «графические» программы, позволяющие «рисовать» на компьютере. Широко известны такие программы, как «Photoshop», «Paint», «Flash». В этих программах можно создавать и редактировать изображения; существуют эффекты, имитирующие разные стили рисования (акварель, рисунок пером, углем). Для удобства художников созданы устройства ввода в компьютер рисунков от руки, имитирующие форму работы с привычными инструментами, – графический планшет (англ. graphics tablet) и графическое перо, в котором яркость и форма линии зависит от положения пера и силы нажима. Предлагаемые графическими приложениями «стили» и «эффекты» не могут заменить

индивидуальную творческую манеру художника, поэтому иногда созданные на компьютере изображения страдают упрощенностью, однотипностью [2]. Результат при работе с компьютерной графикой, как и в каждом виде искусства, зависит от мастерства владения технологией, от умения подчинять широкие возможности графических программ художественным задачам [5].

Воздействие медийных технологий на искусство проявляется также в изменении художественного видения современного художника, используемом ими выразительном языке. Особенно это заметно в творчестве молодых художников. На выставке *«Виртуально реальное – живопись интернет-поколения»* в музее Meilahti (Хельсинки, 2010) были представлены работы молодых финских живописцев. По замыслу организаторов в выставке должны были участвовать работы, на изобразительное решение, стилистику которых оказала влияние эстетика компьютерных и видеоизображений, личный опыт общения в Интернете, работы в графических программах.

Один из участников выставки, молодой финский художник, выпускник Хельсинкской Академии Искусств Сами Луккариен (Sami Lukkarinen), стилистику своих работ определяет как «пиксель арт». Пиксель является наименьшим элементом экрана, любое компьютерное изображение состоит из пикселей. Изначально слово «пиксель-арт» применялось к изображениям, в которых из-за технических ограничений первых электронных устройств можно было использовать только небольшое количество цветов (10–12) в небольшом по размерам пространстве (например, изобразить человека высотой в 8 пикселей). Мастерство художника проявлялось в том, чтобы передать объем, цвет, форму, складывая изображение из квадратов пикселей как из мозаики. Сегодня, когда подобных технических ограничений нет, пиксел-арт продолжает существовать как интересная творческая задача. Однако С. Луккариен использует слово «пиксель-арт» в другом значении. Общаясь в социальных сетях, С. Луккариен обратил внимание на то, что пользователи используют так называемые «аватары» – изображения, представляющие их в сети. Зачастую это изображения низкого качества, которые не передают деталей; все подробности скрыты под «грубыми» пикселями. С. Луккариен проводит аналогию между описанными изображениями и спецификой общения в сети: с одной стороны, люди откровенны, с другой стороны – они создают для себя какие-то виртуальные личности, скрываясь за ними осознанно и неосознанно.

В процессе создания картины художник выбирает фотографию, обрабатывает ее на компьютере, затем переносит изображение на холст. Необычность его подхода в том, что на экране монитора пиксель в силу своего крошечного размера неразличим; художник же показывает нам, как выглядят огромные пиксели.

В рамках выставки, в которой представлены разнообразные по приемам, используемым материалом, стилистике работы, живопись С. Луккариен дополняет общую картину. Пиксель как элемент компьютерного изображения в каком-то смысле является символом новой эпохи, любопытен взгляд автора на специфику общения людей в интернете. Однако, если учесть, что этот прием становится для художника постоянным и переносится не только на портреты людей, но и на всё, что он изображает на своих полотнах, возникает вопрос: не стал ли автор заложником этого модного решения, не является ли такое использование компьютера механическим повторением?

Похожая ситуация сложилась с работами молодой финской художницы Минны Съехомин (Minna Sjöholm). В серии своих живописных работ М. Съехомин экспериментирует с электронным эффектом «размытия». Пейзажи, которые она пишет на основе сделанных ею фотографий, словно наполнены туманом, завесой дождя, вечерней сыростью. На ее пейзажах не различить детали; цвета расплывчаты, словно это не реальные места, в которых она бывала, а воспоминания об этих местах – блекнущие и уплывающие.

Право художника – исследовать пределы найденного приема, однако в ряду других работ, представленных на выставке, серию М. Съехомин выделяет механический повтор одного найденного приема, опирающегося на способ обработки исходной фотографии.

Однообразие и повторяемость – опасности, подстерегающие художника при работе с изображением в компьютерной программе. Алгоритм, лежащий в основе электронного эффекта, выдает себя своей повторяемостью. Художники, долго работающие с компьютером, узнают и компьютерные шрифты, и примененные эффекты.

Среди других аспектов подготовки специалистов творческих профессий для работы с современными медиатехнологиями необходимо назвать следующие: всесторонность развития художника, развитие его мышления и воображения, формирование целостной эстетической системы, основанной на знании законов драматургии, выразительных средств различных видов искусств (литературы, музыки, изобразительного и других видов искусств), изучение законов творчества, специфики восприятия зрителем медиапроизведений, приобретение навыков работы в творческом коллективе (руководство творческим коллективом).

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Бычков В. В., Маньковская Н. Б., Иванов В. В. Триалог. Живая эстетика и современная философия искусства. – М.: Прогресс-традиция, 2012. – 840 с.
2. Иоскевич Я. Б. Новые технологии и некоторые аспекты эволюции художественной культуры Текст. / Я. Б. Иоскевич. // Высшее 3. гуманитарное образование в условиях современных аудиовизуальных технологий: сб. статей. – СПб: СПбГУП, 2004. – С. 18–28.

3. Орлов А. М. Аниматограф и его Анима: Психогенные аспекты экранных технологий / А. М. Орлов. М.: ИМПЭТО, 1995. – 384 с.
4. Разлогов К. Э. Что такое медиаобразование? // Медиаобразование. № 2. 2005. – С.68–75.
5. Федоров А. В. Трудно быть молодым: кино и школа. – М.: Директ-Медиа, 2013. – 111 с.