На правах рукописи

Васильев Алексей Владиславович

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СОВРЕМЕННОМ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМ ИСКУССТВЕ. ЦИФРОВАЯ 2D ГРАФИКА В СИСТЕМЕ ПРОЕКТНОГО МЫШЛЕНИЯ.

Специальность: 5.10.3 Виды искусства

(техническая эстетика и дизайн)

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени
кандидата искусствоведения

Москва – 2023

Диссертация выполнена на кафедре «Академический рисунок» ФГБОУ ВО «Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова»

Научный руководитель: **Горелов Михаил Вячеславович,** кандидат искусствоведения, доцент кафедры «Академический рисунок», И.О. декана факультета реставрации ФГБОУ ВО «Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова»

Официальные оппоненты: **Глинтерник Элеонора Михайловна,** Доктор искусствоведения, профессор, заведующая кафедрой рекламы института «Высшая школа журналистики и массовых коммуникаций» ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет»

Цветкова Полина Игоревна, кандидат искусствоведения, главный шеф-координатор Дирекции спецпроектов, ведущая программы службы выпуска дирекции утреннего телеканала АО «Первый канал»

Ведущая организация: **ФГБОУ ВО «Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина»**

Защита состоится «___» «_____» 2023 года в ___ часов на заседании диссертационного совета 24.2.440.01 на базе Российского государственного художественно-промышленного университета им. С.Г. Строганова по адресу: 125080, г. Москва, Волоколамское шоссе, д. 9.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке РГХПУ им. С.Г. Строганова и на официальном сайте https://академия-строганова.рф. Просим принять участие в защите диссертации и направить отзыв в двух экземплярах по указанному адресу.

Автореферат разослан «___» «_____» 2023 г.

Ученый секретарь Диссертационного совета,
кандидат философских наук **Н.Н. Ганцева**

Общая характеристика работы

Актуальность темы и краткая характеристика исследования

Интенсивное применение цифровых технологий оказало огромное влияние не только на развитие дизайна, но смежных областей творчества. Возникают новые форматы в традиционном изобразительном искусстве, опирающиеся на проектное мышление. Проектный подход переосмысливает создание художественного произведения от индивидуального процесса работы художника в командную работу, где результатом совместной деятельности разнопрофильных специалистов является общий мультимедийный объект цифрового искусства. На стыке дизайна и графики формируется цифровая визуальная культура XXI века, оказывающая влияние и на различные области и виды дизайна.

За последние несколько десятилетий в рамках современного изобразительного искусства начало формироваться новое цифровое направление, затрагивающее как уже все существующие формы изобразительного искусства, так и рождая новые синтетические поджанры. Одним из ведущих направлений на стыке изобразительного искусства и дизайна стала 2D графика, являющаяся частью направления CG Art (computer graphic art — с англ. компьютерное графическое искусство) — цифровое рисование или сокращение от Computer Graphic. К этому направлению относятся все изображения, нарисованные на компьютере.

2D графика (цифровая иллюстрация) — это создание электронных изображений с помощью компьютерных имитаций традиционных инструментов художника. В перечень видов изображений, входящих в определение цифровой иллюстрации, включены классические жанры станковой живописи и графики: портрет, натюрморт, пейзаж, батальный жанр, мифологический жанр, исторический жанр, а также их синергетические вариации, привнесшие эклектичное разнообразие в классическую структуру. Помимо книжной и плакатной иллюстрации в перечень цифрового искусства входят объекты, использующиеся в создании мультимедийных произведений:

видеоигры, кино, анимация. Процесс создания цифровых изображений строится на принципах дизайн-проектирования и включает такие ключевые этапы как: сбор и анализ информации, разработка концепции работы, визуального дизайна объектов и окружения, проработки взаимосвязи между визуальным стилем и функционалом, интеграция итогового изображения в мультимедийную цифровую среду.

Цифровая графика является прикладной дисциплиной и отвечает проектным задачам, нацеленным на реализацию крупных мультимедийных проектов. Цифровые художники работают, ориентируясь на глобальные законы рынка. Цифровая иллюстрация и концепт-арт являются двумя главными направлениями в классификации работы современных 2D художников.

Для всей 2D графики характерны признаки синергетического направления, где цифровая среда работы выступает связующим элементом между ремеслом классического художника и проектной деятельности дизайнера, позволяя интегрировать объект цифрового изобразительного искусства в мультимедийную общественную коммуникационную систему.

Концепт-арт в современной индустрии развлечений является одним из востребованных направлений цифрового дизайна. Концепт-арт можно разделить на два больших направления: концепт-арт персонажей и концепт-арт окружения. Сам же термин концепт-арт является более творческой и свободной версией концепт дизайна. Концепт-арт это и есть концепт дизайн, но с упором на художественный и визуальный язык. При этом, как и в дизайн-проектировании концепт-арты могут продумываться с точки зрения функционализма и эргономики. Также, кроме дизайн-мышления, как основополагающего теоретического стержня для концепт-искусства характерна экспрессивность и этюдность. Центральной задачей концепта является сугубо точная и ясная передача основной визуальной идеи. Задачи перед концепт-художниками могут стоять разные, и тем более различным может быть итоговый результат: от живописных пейзажей до чертежей

несуществующих промышленных приборов – все это является частью сферы деятельности 2D концепт художника.

В работе проводится анализ истории изменения станковой графики от индивидуального произведения искусства до массово-тиражируемого объекта интеллектуальной собственности. Рассматриваются принципы формирования дизайн-проектирования как нового вектора мышления в творческих профессиях. Делается вывод о том, что синергия между тиражируемой станковой графикой и методами дизайн-проектирования, положила начало структурным изменениям, в результате которых сформировалось новое направление в цифровом искусстве, которое создает произведения станкового изобразительного искусства по принципам дизайн-проектирования.

Благодаря слиянию двух направлений: изобразительного искусства и дизайн-проектирования сформировались новые критерии оценивания цифровых объектов как «медиаморфов», основанные на формально-стилистических признаках изображений. Каждый визуальный критерий основывается на принципах проектирования:

1. Композиция. Строится по законам классического изобразительного искусства, но при этом конструируется художником в зависимости от назначения итогового медиаморфа. В зависимости от прикладного назначения изображения меняется и язык композиции. Критерий «композиция» позволяет оценить принадлежность медиаморфа к тому или иному направлению цифрового 2D искусства.

2. Дизайн. Является главным творческим этапом работы цифрового 2D художника. Разрабатывается не только сама композиция изображения, но и элементы внутри нее. Зачастую, художник проектирует целый ряд объектов предметного и средового дизайна для включения их в свою работу. На основе существующих структур создаются уникальные синергетические конструкции, используемые в конечном медиаморфе. Критерий «дизайн» позволяет выявить инструменты и приемы, используемые в работе, а также

проанализировать конечный мультимедийный продукт, основываясь на признаках исследуемого медиаморфа.

3. Визуальный язык. Включает в себя как технические характеристики работы, так и уровень стилизации изображения. В него заложены формальные признаки работы, то, как ведется работа с рисунком, тоном и цветом, а также стилевые особенности. Стилизация и художественный язык медиаморфа неразрывно связаны и взаимозависимы. Критерий «визуальный язык» позволяет оценить объект цифровой 2D графики с точки зрения самостоятельного произведения цифрового станкового искусства.

Начало формирования виртуального направления в изобразительном искусстве и визуальных медиа было заложено в 70-80-е годы XX столетия и логически трансформировалось в самостоятельное художественное направление в связи с переходом современного общества к новой постиндустриальной формации. Истоки же нового цифрового 2D искусства берут свое начало немногим ранее, во второй половине XIX века. Это было обусловлено индустриальной революцией и разделением прикладного искусства на частное и фабричное производство. В последствии идеи совмещения работы художника и проектировщика будут развиты в дизайн-школах XX века. На рубеже XX- начала XXI века акцент с производства постепенно смещается на предоставление товаров и услуг, что стимулирует развитие индустрии развлечений. По мере насыщения рынка персональными компьютерами и цифровыми мобильными устройствами, все актуальнее становится создание развлекательного медиаконтента, включающего сферу кино, телевидения, видеоигр, комиксов и настольных игр.

В работе проводится систематизация социокультурных и технических изменений в работе художников и дизайнеров с переходом в новую виртуальную среду. Анализируется новая профессия цифрового 2D художника. Поднимаются вопросы, раскрывающие характер экспозиционного воздействия цифрового искусства на зрителя, его прикладное и

художественное назначение и эстетические качества. Раскрывается проектный потенциал современной 2D графики, ее неразрывная связь с современным дизайном. Все, что происходит в дизайне - тут же отражается и на потребностях в подобной графике в видеоиграх, комиксах, киноиндустрии, книжной иллюстрации, манге, анимации и т.д. Все, что происходит в изобразительном искусстве - тут же приобретает вид коммерческого массового продукта.

Необходимо отметить, что приведенные в исследовании примеры цифровой графики носят интернациональный характер. В исследовании не ставится задача выявить какие-либо географические или семантические особенности цифрового искусства. Наоборот, автор подчеркивает доступность нового направления, а также его культурное многообразие за счет возможностей виртуальной среды работы.

В исследовании не рассматриваются виды современного концептуального цифрового искусства, а также трехмерная графика, анимация и видеоарт.

Актуальность исследования обусловлена необходимостью научного подхода к систематизации нового вида цифрового искусства в связи с активным развитием и ростом спроса на новый класс специалистов в лице цифровых 2D художников, специализирующихся на выполнении прикладных задач. С развитием рынка цифровых развлечений и перевода многих процессов проектирования и разработки в виртуальное пространство появилась востребованность в высококвалифицированных специалистах, обладающих как художественными навыками, так и умением работать в современной цифровой среде, оперируя инструментами мультимедиа дизайна и маркетинга.

В настоящее время отсутствует единый научный подход к анализу цифровой 2D графики, как пространственно-временного синергетического направления, вобравшего в себя стилистические признаки реалистического изобразительного искусства и современного мультимедийного дизайн-

проектирования. Возникает необходимость в систематизации и каталогизации новых направлений цифровой двухмерной графики с точки зрения как дизайна, так и изобразительного искусства.

Степень научной разработанности темы. Исследование нового вида деятельности цифрового 2D художника включает в себя культурно-исторические, социальные, современные, технологические и художественные аспекты. Научное сообщество разрабатывает проблемы развития художественной культуры 20-21 века, особенности цифрового и пост-цифрового этапа. За последние 10-15 лет творческие вузы, университеты, исследовательские организации регулярно проводят научные конференции, посвященные данным проблемам. В этом поле привлекают интерес отдельные направления и жанры цифрового искусства, связанные с плакатом, анимацией, мультимедиа и графикой. Практические вопросы обработки изображений представлены целыми сериями учебников, учебных пособий и периодических профессиональных изданий, посвященных отдельным программам, опыту создания средствами компьютерной графики определенных типов и жанров изображений, например: ImagineFX, Firestarter, Animation Magazine, 3D World, 3D Artist, многие учебные пособия переводятся на русский язык: «Painter — это великолепно!». Однако, сущность цифровой графики, ее связь с дизайном, проектной деятельности, проектный потенциал - представлены слабо.

Общие тенденции в развитии и становлении нового направления цифрового искусства исследовали Андреева Е.Ю., Бычков В. В., Власов В.Г., Дианова В.М., Ерохин С.В., Кириллова Н.Б., Лысенко А.В., Подшибякин А.М., Турлюн Л.Н., Фетисова Т.А., Казакова Н.Ю., Глинтерник Э.М., Яцюк О.Г.

Изучению проблематики классификации цифрового изобразительного искусства посвящены труды Жердева Е.В., Агафоновой Н.А., Белозерова О.И., Демшиной А.Ю., Селиной А.М., Бугаевой П.А., Кулешова В.В., Мясниковой Л.Г., Сазикова А.В., Бирюкова В.Е., Покровской Л.В., Левиной О.Ю.

Для возможности систематизации художественных особенностей, повлиявших на развитие цифровых инструментов важны работы по мировой

истории искусства Адольфа Гильдебранда, Дмитриевой Н.А. и Эрвина Панофски.

Также особенности практической работы художников, повлиявшие на структуру современного изобразительного искусства, рассматриваются в трудах Альберти Л.-Б. и Альбрехта Дюрера.

На основе исторических данных важным является системы художественного анализа произведений изобразительного искусства Ипполита Тэна и Генриха Вёльфлина.

Особенности формирования новых направлений в искусстве XIX-XX веков и их влиянии на массовую культуру отражены в работах Жана Бодрийяра, Бовыкиной Д.Ю., Бабияк В.В., Лисаковскго И.Н. и Рыбаковой Т.В.

В трудах таких авторов как Демченко А.И., Безменова К.В., Быкова Е.В., Гильгенберг М.А., Тамулевич С.В. рассматривается феномен коллажа как связующего элемента между классическим и современным цифровым искусством.

Также в исследовании используются труды Волкова Н.Н. и Ревякина П.П. по классическим техникам и приемам академического искусства с целью сравнительного анализа.

Тем не менее имеющиеся публикации не дают единого и целостного представления о развитии цифрового изобразительного искусства. В различных литературных источниках содержатся фрагментарные элементы исторических и технологических предпосылок формирования нового проектного направления в изобразительном искусстве.

Существенный вклад в развитие вопроса о влиянии цифровых технологий на образовательный процесс внесли Берулава Г.А., Яковлева-Чернышева А.Ю., Дружинина А.В., Беляева Е.В., Пильщикова Т.С., Исталиева С. К., Малыш В. Г., Гулянова Л.П., Довгаль Л.С., Иванов В.М., Лаптев В.В., Орлов П.А., Стрелков С.В., Наумова В.И., Новиков А.М., Свешников А.В., Тестов В.А., Шабшин И.И.

О степени важности проектного подхода для дизайнеров и специалистов прикладного художественного профиля говорилось в работах Аронова В.Р., Лаврентьева А.Н., Ждановой Н.С., Гевейлера Д. Н., Королевой А.Ю., Перовой О. В., Поморова С.Б., Прохорова С.А., Шадурина А.В., Родченко А.М., Сидоренко В.Ф., Холмянского Л.М., Щипанова А.С.

Взаимное влияние и проникновение цифрового изобразительного искусства и дизайна рассматривалось в работах Галкина Д.В., Деникина А.А., Бурова А.М., Яременко Е.Г., Соколова С.М., Лукиных Н.В., Орлова А.М., Ерохина С.В., Клюевой Л.Б., Монетова В.М., Некрасова Д.Ю., Степановой М.А.

Технические возможности новых виртуальных инструментов при исследовались в трудах Александрова В.В., Воложаниной Е.А., Шнейдерова В.С., Шулика А.Н., Гнездиловой Н.А., Ерохина С.В., Мигунова А.С., Некрасова Д.Ю., Перовой О.В., Прохорова С.А.

Вопросы об оригинальности и правомерности цифрового изобразительного искусства в современном медиапространстве разрабатывались Бычковым В.В., Маньковской Н.Б., Ерохиным С. В., Завьяловым А.С., Карловой А.И., Кириченко Е.И., Мановичем Л.З., Перовой О. В., Сколотой З. Н., Шавлыгиным Д.О., Обмороковой А.М.

Анализ работ, в которых изучается подобная проблематика, выявил, что результат творчества как станкового, так монументального и декоративно-прикладного художника требует переосмысления и активного видоизменения в соответствии с тенденциями развития современного мира изобразительного искусства и дизайна. Изобразительное искусство является частью информационного медиапространства, в рамках которого и происходит формирование современных требований к любой интеллектуальной деятельности. Мультимедиа дизайн является повсеместным неотъемлемым атрибутом создания цифровой живописи и графики. При всей разработанности вопросов, посвященных современному цифровому искусству и дизайну, до сих пор остается неизученной с точки зрения художественно-

эстетических принципов прикладная 2D графика, использующаяся практически во всех современных мультимедиа продуктах. 2D художник не просто исполнитель заданной функции - он креативное звено в большой творческой сети, обладающий навыками художника и знаниями проектировщика.

Цель исследования — систематизация и анализ цифрового 2D искусства как самостоятельного художественного направления, обладающего эстетической ценностью, и сформировавшегося на базе синергетических процессов при создании мультимедийных продуктов на стыке визуального искусства и дизайна.

В соответствии с поставленной целью исследования были определены следующие **задачи:**

Проанализировать:

- взаимосвязь отечественного и мирового опыта в развитии и формировании прикладного искусства, мультимедиа дизайна и цифрового изобразительного искусства как схожих направлений;

- современные направления в цифровом изобразительном искусстве для выявления общих художественно-эстетических особенностей;

- влияние актуальных тенденций в мировой поп-культуре на формирование новых инструментов художественной выразительности;

- значимость законов классического реалистического искусства в формировании нового цифрового вида изобразительного искусства;

- определение цифровой живописи и графики как самостоятельных понятий, а не специальностей, включенных в различные профессиональные отрасли, связанные с современной цифровой индустрией.

Выявить:

- многообразие цифровых инструментов как части единого виртуального пространства, влияющего на структуру, процесс работы и художественно-стилистическое решение произведения;

- проблемы формирования и обучения цифровых 2D художников в России и за рубежом;

- существующие направления в цифровом искусстве как части профессионального рынка иллюстраторов и концепт-художников.

Определить:

- типологию профессиональных направлений в работе 2D художника;

- основные факторы, влияющие на выбор художественных и стилистических приемов при создании работ;

- роль вспомогательных технологий и инструментов в процессе работы 2D художника;

- методику формально-стилистического анализа произведений 2D графики как художественных объектов на базе традиционного реалистического искусства.

Объектом исследования являются творческие направления, жанры и формы двухмерной цифровой графики, объединившие в себе черты станкового изобразительного искусства и дизайн-проектирования.

Предметом исследования является роль проектного мышления в формировании системы художественно-выразительных средств цифрового 2D искусства, выполненного в рамках функционально-прикладного отношения к цифровой живописи и графике.

Хронологические границы исследования:

Конец XX — начало XXI века с необходимыми экскурсами в предысторию.

Географические границы исследования:

Исходя из межконтинентальной специфики цифрового изобразительного искусства, географические рамки исследования являются всеобъемлющими и охватывают многие страны по всему миру. Задачей является демонстрация характерной для современного искусства принципа культурной апроприации и размытости национальных границ в цифровом

пространстве, а также распространенной культуры анонимности и дистанционной работы.

Методы исследования. Для решения поставленных задач использовались традиционные методы искусствоведческого анализа. В основу подхода заложен формально-стилистический метод художественного анализа. Благодаря универсальности инструментов формального анализа стало возможным объединение стилистически разных произведений цифровой графики. Это позволило выделить общие средства образно-художественной выразительности, характерные для разных художников по всему миру. Также, используя элементы культурно-исторического анализа, систематизированы общие этапы развития декоративно-прикладной графики и дизайна как синонимичных цифровому искусству направлений в искусстве. В этой связи стало возможным спрогнозировать развитие направлений в ближайшем будущем. Системно-структурный подход выявил важные для цифровой иллюстрации и концепт-арта комбинаторные, функциональные и визуальные принципы проектирования. Семиотический анализ позволил обозначить семантические аспекты в формировании цифрового искусства как симулякра постмодернизма.

Научная новизна исследования состоит в том, что:

- обозначена специфика объекта художественной и проектной деятельности в цифровом искусстве – специализация цифрового 2D художника и выявлены этапы ее эволюции в конце XX — начале XXI века;

- выявлены дополнительные факторы, повлиявшие на формирование, развитие и совершенствование цифрового изобразительного 2D искусства, связанные с понятием «синергетика»;

- проанализирована практика применения новейших технологий и медиа в практическом образовательном процессе дизайнеров и проектировщиков;

- введен новый вид художественно-промышленной деятельности «цифровая 2D графика», учитывающий новое функциональное содержание и художественно-прикладное значение;

- сформулированы принципы формально-стилистического художественного анализа применительно к объектам цифрового 2D искусства.

- доказана необходимость интеграции нового инструментария в рабочий процесс художника и дизайнера, гарантирующая повышение его функциональности и профессиональной пригодности на рынке труда.

- определена взаимосвязь эстетических качеств, основанных на традиционном реалистическом искусстве с техническими задачами проектирования.

Практическая значимость исследования состоит в привлечении внимания к проблеме, недостаточно освещенной в современном дизайне и станковом и декоративно-прикладном искусстве.

Выводы исследования могут быть применены в рабочих программах и пособиях по академическому рисунку и цифровой 2D графике в ВУЗах художественного и дизайн профиля, а также в проектных организациях.

Исследование сопровождается альбомом иллюстраций в качестве яркого ознакомительного материала для традиционных художников и дизайнеров.

Теоретическая значимость исследования. Систематизированные и введенные в научный оборот результаты исследования могут быть использованы в учебной и профессиональной проектной практиках.

Гипотеза исследования. Интеграция профессии станкового художника и иллюстратора в цифровое мультимедийное пространство – новый вид мультимедийного дизайна и цифрового искусства в XXI веке.

Положения, выносимые на защиту:

1. Анализ и выявление общих семиотических черт между цифровой 2D графикой, станковым искусством и дизайном свидетельствует о синергетической природе нового направления, что характеризует его как пространственно-временной симулякр.

2. Потенциал развития эстетических качеств цифрового изобразительного искусства связан с активным объединением

художественных традиций изобразительного искусства и современных цифровых технологий.

3. Цифровой 2D художник – новый вид творческой и профессиональной деятельности, совмещающий в себе профессии традиционного художника и концепт-дизайнера.

4. Цифровые произведения двухмерной графики подчиняются тем же художественным законам, что и традиционные образцы, поэтому к ним применим формально-стилистический метод анализа.

Апробация результатов исследования. По теме диссертации опубликованы 13 статей, в которых нашли обоснование теоретические принципы и результаты работы, в том числе в сборниках научных трудов по материалам научно-практических конференций. Результаты исследования неоднократно докладывались на научно-практических конференциях.

Результаты исследования использованы в педагогической практике, научной и научно-методической работе.

Структура и объем диссертации. Структура работы определена поставленной целью и задачами исследования. Диссертация состоит из двух томов. Первый том объемом 227 страницы включает введение, три главы, заключение, глоссарий и список литературы. Текст диссертации изложен на 204 страницах, список литературы включает 163 наименования. Второй том объемом 78 страниц включает: приложения, иллюстрации к тексту и каталогизирующие таблицы.

Краткое содержание и основные положения исследования

Во введении дано обоснование актуальности темы диссертационного исследования. Определена степень разработанности проблемы. Выявлены объект и предмет исследования, а также поставлены цели и задачи. Описаны методология и методы исследования. Обозначена новизна, теоретическая и практическая значимость исследования. Сформулированы основные положения, выносимые на защиту.

<u>Первая глава</u> «Синергетические особенности и предпосылки образования цифрового изобразительного искусства»

В первой главе рассматриваются синергетические особенности и предпосылки образования цифрового изобразительного искусства. Определяются исторические предпосылки, повлиявшие на формирование современного понимания цифрового 2D художника.

Задачей работы ставится исследование цифровой двухмерной графики как результата синергии дизайн-проектирования и принципов классического изобразительного искусства. Обозначаются предпосылки формирования идеологии CG художников, совмещающих в себе традиции станковой живописи, коммерческой печатной графики и современного дизайн-проектирования.

Чтобы проследить синергетические основы направления, рассматривается период глобальной индустриализации общества, выявляются закономерности в изменении процессов создания произведений декоративно-прикладного искусства и последовательно определяются этапы развития технологий, положивших начало для формирования такой межвидовой дисциплины в изобразительном искусстве как цифровое 2D искусство.

В первом параграфе «Влияние индустриализации на становление промышленного искусства» определяются общие закономерности нового направления в изобразительном искусстве, которые начали сформировываться еще задолго до появления цифровых технологий. Анализируются первые значимые изменения во взгляде на художника как на декоративно-прикладного мастера, работающего с тиражным произведением. Формулируются методы дизайн-проектирования, заложенные в трудах М.Ф. Сидоренко, Перси Хилла, Джорджа Нельсона и Герберта Саймона. Выделяются характерные для дизайн-мышления этапы разработки продукта: определение проблемы, исследование проблемы, формирование идей, прототипирование, выбор лучшего решения, внедрение решения, оценка результатов.

Рассматривается влияние индустриализации и новых технологий печати на рынок массового изобразительного искусства.

Техника литографии благодаря ряду преимуществ стала популярной как доступный и эффективный способ тиражирования изображений.

Рассматривается вопрос о влиянии художественного на технологическое, их взаимная корреляция. Поднимается вопрос о соотношение античных понятий POIESIS - MIMESIS – TECHNE для нового промышленного искусства на рубеже XIX и XX веков.

Рассматривается влияние идей Джона Рёскина и Уильяма Морриса на развитие декоративно-прикладного искусства XIX века. Подчеркивается, что Рёскин не отрицал важности науки и искусства как неразделимого целого.

Также для комплексного анализа вопросов возникновения цифровой живописи, как части и современного цифрового искусства, и коммерческого дизайн-проектирования анализируются теоретические выкладки Уильяма Морриса о преемственности культуры и его ремесленно-трудовой принцип объяснения природы искусства.

Помимо идей Морриса, в работе уделяется внимание разработкам Уолтера Крейна. Проводится анализ образовательных наработок Крейна в области объединения искусства и производства.

Во втором параграфе «Промышленное проектирование как предтеча современного дизайн-мышления – школы «Баухауза» и ВХУТЕМАСа» рассматривается формирование современных подходов к дизайну как к профессиональной деятельности, включающей в себя художественные и профессионально-технические аспекты. Анализируются подходы двух новаторских учебных учреждений с акцентом на художественное проектирование как на основополагающую дисциплину: немецкий «Баухауз» и советский ВХУТЕМАС.

Уделяется внимание анализу программы обучения, выстроенной Вальтером Гропиусом в Баухаузе. Его программа концентрического обучения состояла из трех уровней, каждый из которых логически развивал

предыдущий. Делается вывод о том, что система обучения в Баухаузе как нельзя более точно соответствует современному положению дел в цифровой индустрии изобразительного искусства.

Проводится анализ учебных программ, разработанных для развития объемно-пространственного мышления. Отмечается, что программа ВХУТЕМАСа позволяет более предметно рассмотреть методики работы отдельных представителей московской школы с целью точечного сравнения с цифровым направлением в искусстве. Поставленной задачей является определение конкретных элементов в процессе работы цифрового 2D художника, характеризующих эту творческую деятельность как часть дизайна. В стенах ВХУТЕМАСа-ВХУТЕИНа параллельно с немецким Баухаузом сформировалась идеология проектного мышления как ядра профессии дизайнера. Цифровой 2D художник по совместительству всегда является дизайнером. Делается вывод о том, что цифровые технологии позволили усовершенствовать процесс проектирования в любой отрасли, при этом сформировав собственное творческое и техническое пространство.

В третьем параграфе «Цифровое изобразительное искусство – новый вид творчества постмодернизма» цифровое пространство рассматривается как гиперреальность, в контексте которой цифровое изобразительное искусство является симулякром, вобравшим в себя традиции станкового и декоративно-прикладного искусства и дизайна. Аккумулировав в себе как принципы пространственного, так и временного искусства, CG art сформировал новый класс художников, в специфику чьих навыков входит как традиционное художественное мастерство, так и навыки дизайнера и проектировщика.

Рассматривается связь между развитием постиндустриального общества и повсеместного внедрения цифровых технологий. Проводится анализ исторического формирования цифровой индустрии развлечений, создавшей потребность в новых специалистах, которые совмещали бы в себе навыки художника и дизайнера. Проводится разделение современного цифрового

искусства на четыре условных идеологических группы: идейное наследие концептуализма и постмодернизма XX века – это медиа-перфоманс; интерактивное мультимедиа искусство – новый вид пространственно-временного искусства, современный рынок коммерческого NFT искусства – самое молодое направление, центростремительной силой которого является привнесение в цифровую медиа среду понятия «оригинала» и его рыночной стоимости и коммерческое прикладное изобразительное искусство, связанное с индустрией развлечений и базирующееся на принципах дизайн-проектирования. В рамках исследования речь идет лишь о последней категории как о развитии идей изобразительного станкового искусства в новой цифровой среде.

Изобразительное искусство разделяется на три самостоятельных раздела: традиционное, гибридное и цифровое. Гибридное искусство — это адаптивный переходный элемент между традицией и новаторством. Рассматриваются разновидности динамического и статического цифрового искусства. К CG Art в рамках данного исследования относится лишь статичное цифровое искусство, определение которого можно сформулировать как профессию современного 2D художника. Делается вывод, что несмотря на целый ряд отличительных особенностей, цифровое изобразительное искусство берет за основу уже существующие модели развития, заимствованные из разных периодов.

Формулируется проблематика современного цифрового искусства, как мультимедийного направления, не имеющего четких границ. Подчеркивается важность онлайн платформ и социальных сетей как выставочных площадок. Поднимается вопрос оригинальности цифрового произведения искусства и его материальной музейной ценности. Процесс наравне с результатом становится важной частью цифрового произведения искусства. Формируется портрет исследуемого феномена. Цифровое произведение может быть как эскизом к проекту, промежуточным этапом проектирования или конечным продуктом разработки. Все зависит от поставленных перед художником задач. С

развитием цифровой индустрии развлечений сформировались два самостоятельных направления: концепт-дизайн и коммерческая иллюстрация.

<u>Выводы 1 главы:</u>

1. В связи с особенностями развития постиндустриального общества и повсеместного внедрения цифровых технологий потребовались новые специалисты, которые совмещали бы в себе навыки художника и дизайнера. При этом создаваемая продукция требовала как художественного содержания, подразумевающего владение основами художественного ремесла, так и навыков работы с цифровым инструментарием, знаний о современной культуре.

2. Современное цифровое 2D искусство являет собой структурное синергетическое новообразование, вобравшее в себя традиции станкового и декоративно-прикладного искусства и дизайна. Аккумулировав в себе как принципы пространственного, так и временного искусства, CG art сформировал новый класс художников-дизайнеров, в специфику чьих навыков входит как традиционное художественное мастерство, так и навыки дизайнера и проектировщика.

<u>Вторая глава «Влияние цифровых технологий на изобразительное искусство»</u>

Во второй главе анализируются теоретические и практические особенности цифрового направления в изобразительном искусстве, влияющие на формирование новой парадигмы – роли проектного мышления в формировании системы художественно-выразительных средств цифрового 2D искусства. В своей работе цифровой художник зачастую создает работу, основываясь на своих теоретических познаниях о перспективе, анатомии, освещении и цвете. Профессиональные мастера на практике годами накапливают визуальную библиотеку образов – референсов (от англ. reference – справка, ориентир), помогающих им в художественной деятельности. Проводится анализ учебно-методических наработок трех известных ученых и

художников: Леонардо да Винчи, Леона Баттиста Альберти и Альбрехта Дюрера. Делается вывод о созвучности требований к профессиональным художникам как к проектировщикам целостного объекта в прошлом и настоящем применительно к цифровому искусству.

В первом параграфе «Технико-технологические особенности цифрового изобразительного искусства» рассматривается общая семиотическая система построения изображения, основанная на синтезе классических изобразительных приемов и структурном подходе к проектированию. Отмечается, что наряду с цифровыми и аналоговыми инструментами в виртуальное пространство интегрируется и сам художник, формируя свой мета-образ.

Систематизируются аналоговые и цифровые инструменты работы 2D художника. Проводится анализ существующих цифровых редакторов и их структуризация в соответствии с темой проводимого исследования. В индустрии 2D графики художник выполняет решающую креативную и техническую роль, не только проектируя визуальный образ, но и выполняя его собственноручно, но только лишь с использованием современных инструментов и приемов работы.

Описываются основные способы и этапы работы над изображением в среде растрового редактора. Инструментарий любого растрового редактора сегодня — это синергия цифровых апроприаций традиционных инструментов и собственных цифровых симулякров, основанных на теоретических знаниях человека о законах оптики. Выделяется три категории инструментов работы: группа инструментов кисти, инструменты пластики и трансформирования и инструменты цветокоррекции.

Рассматриваются самостоятельные приемы и техники, используемые в работе 2D художника. Описаны разновидности техник matte painting: photobashing и 3D kitbash. Проводится анализ их базовых составляющих и предлагаемого спектра возможностей. Вводится исторический экскурс, объясняющий особенности терминологии и сложившихся в цифровой среде

паттернов работы. Технико-технологические особенности цифрового пространства позволяют комбинировать не только классические художественные приемы и техники, но и создают новые категории инструментов, доступных только в виртуальной реальности.

Во втором параграфе «Цифровая 2D графика и опыт академической изобразительной школы» затрагивается изменения в системе подготовки профессиональных художников, связанные с переходом в цифровую эпоху коммуникации. Это повлекло за собой масштабные перемены во всех сферах научной и социальной деятельности человека. Проводится сравнительный анализ классических образовательных методик в контексте современных потребностей молодых специалистов. Делается вывод о том, что современный студент зачастую не способен к самостоятельному аналитическому сравнению когерентности классических методик обучения с актуальными цифровыми тенденциями в мире изобразительного искусства. При высококачественном художественном образовании, продолжающем традиции русской изобразительной школы, молодым специалистам не хватает способности грамотно адаптироваться под новые условия цифровой индустрии изобразительного искусства. Делается вывод о необходимости совмещения классических дисциплин с новыми инструментами виртуальной реальности в рамках программы обучения.

Описывается формат виртуального обучения основам цифровой графики. Проводится сравнительный анализ с классическими методиками аудиторного проведения практических занятий. Главным отличием в обучении аналоговых и цифровых художников является приверженность последних к художественным методикам обучения, базирующихся на физико-математических законах. Цифровые художники используют различные математические модели, основанные на законах физики, для расчета и рендера трехмерных изображений.

Дается характеристика современному рынку труда 2D графики. Анализируются выдвигаемые заказчиками и рекрутерами требования,

предъявляемые к молодым специалистам. Отмечается, что в следствии разительного отличия в семиотической основе обучения между традиционными и цифровыми методиками профессиональные художники не способны составить конкуренцию на цифровом рынке, а в цифровом сообществе наблюдается в целом низкий уровень художественной подготовки. Подчеркивается, что цифровое искусство все больше становится прикладным инструментом в процессе разработки товара, не претендующего на какую-либо художественную эстетику.

В третьем параграфе «Роль экспериментальных цифровых технологий в дистанционном обучении академическому рисунку» проводится апробация выдвинутых тезисов на примере внедрения цифрового рисунка в программу обучения студентов МГХПА им. С.Г. Строганова в период дистанционного обучения в рамках освоения современных программ дистанционного образования. Для проверки выдвинутых тезисов, а также для облегчения усвоения учебной программы академического рисунка студентам в условиях дистанционного обучения было предложено использовать графические планшеты, растровые графические редакторы, позволяющие делать наброски, эскизы, а также улучшить свои знания анатомии.

С целью практической апробации исследования проведена оценка результативности учебного процесса в период пандемии COVID-19 весной 2020 года в рамках применения ДОТ.

Предметом апробации являлись группы студентов 1 курса средового дизайна, 1 курса мультимедиа дизайна, 2 курса дизайна интерьера, 2 курса художественного проектирования интерьеров, 2 курса дизайна средств транспорта, а также информационные медиа-ресурсы, размещенные в открытом доступе как методический материал.

Описывается процесс подготовки и перехода на новый формат дистанционного обучения в рамках практической дисциплины «Академический рисунок». Подробно описываются аналоговые и цифровые инструменты цифровой 2D графики, использованные для работы онлайн. Был

проведен анализ эффективности таких инструментов как групповые чаты, прямые эфиры и записи трансляций с разбором работ студентов на потоковых видеохостингах.

Приводится процесс работы со студентами с использованием инструментов CG. Были сформулированы дополнительные задания, рассчитанные на выполнение в цифровом пространстве, с целью самостоятельного закрепления материала студентами помимо лекционных часов. В процессе работы обучающиеся выкладывали все этапы и дополнительные задания, выполненные в ходе работы над заданиями. Это было сделано в первую очередь для возможности дать комплексную оценку проделанной работе за период дистанционного обучения и показать не только финальный лист, но и путь, который проделал студент для достижения результата. Инструменты цифрового рисунка позволили как преподавателю участвовать в работе студента, при этом не изменяя непосредственно его работу, так и обучающемуся облегчили самостоятельный разбор поставленных задач за счет широкой вариативности инструментов цифровой среды.

На основе проведенных практических исследований делается вывод о высокой результативности цифрового рисунка и о заинтересованности студентов в дистанционной работе, благодаря созданной цифровой инфраструктуре работы. Для сохранения рабочей среды в коллективе и поддержания интереса студентов к дисциплине, были введены следующие иммерсивные приемы работы:

1. Прямые эфиры с обязательным живым обсуждением работ студентов.
2. Аудио и видео присутствие преподавателей на трансляции для поддержания рабочей атмосферы занятия.
3. Обратная связь со студентами во время эфира не только для разбора работы, но и для общения, с целью сохранения субъектами идентификации себя как члена учебной группы.

4. Общение на творческие и рабочие темы, связанные с академическим рисунком и его применением на практике.

5. Регулярные ссылки на дополнительный учебный материал по теме.

6. Внеплановые консультации студентов в рабочее время, для поддержания чувства значимости выполняемой ими работы.

По результатам дистанционного обучения, а также анализа проведенных научных и практических мероприятий сформирован ряд требований для начала подготовки цифровых художников в рамках учебных программ в МГХПА им. С.Г. Строганова:

1. Оснащение аудиторий: техническое и программное обеспечение – компьютерные классы: стационарные и портативные ПК и планшеты с цифровыми графическими редакторами для аудиторной работы.

2. Дополнительные факультативы: практики проведения факультативных занятий набросков и коротких постановок в CG.

3. Пропедевтические дисциплины: теоретический курс лекций о цифровом рисунке и технико-технологическом анализе цифрового изобразительного искусства.

4. Дистанционная работа: консультации по домашней работе с использованием дистанционных образовательных технологий.

5. Научная деятельность: создание общей цифровой базы академического и цифрового рисунка с целью анализа и сопоставления в качестве методических рекомендаций для студентов Академии.

<u>Выводы 2 главы:</u>

1. Компьютерная графика, коммерческая иллюстрация, концепт арт, анимация и многие другие развиваются в цифровой среде. Инструменты работы для них существуют тоже только в контексте виртуальности.

2. Цифровой 2D художник должен знать как историю искусства, так и современные тренды в индустрии, обладать хорошей визуальной насмотренностью: знать как произведения классического изобразительного искусства, так и современные направления в массовой культуре.

3. Требуется рассмотреть необходимость не только практического, но и теоретического объединения приемов цифрового и классического изобразительного искусства, включенных в единую систему дизайн-проектирования.

Глава 3 «Художественно-образная специфика произведений цифрового изобразительного искусства в контексте формально-стилистического анализа»

В третьей главе формулируется метод формально-стилистического анализа цифровой 2D графики, основанный прежде всего на ее изобразительных качествах. В своем большинстве рассматриваемое цифровое искусство создано в рамках больших коммерческих мультимедийных проектов, тем самым являясь частью дизайн-проектирования. Художественные качества работы в большинстве своем формируются в прямой зависимости от поставленных проектных задач. Отмечается, что творчество цифровых 2D-художников является эклектичным и основано на приемах культурной апроприации, а также синергетики различных художественных направлений дизайна и изобразительного искусства.

В первом параграфе «Анализ и классификация современной индустрии цифрового изобразительного искусства» отмечается важность раскрытия и анализа художественного и эстетического потенциала новых направлений в сфере работы цифровых 2D художников. Рассматриваются методики анализа Ипполита Тэна и Адольфа фон Гильдебранда. В следствии этого формулируются требования к методике анализа цифрового искусства, где на первый план выходит значимость первичных художественных признаков произведения. Выделяются три направления в профессии 2D художника, иллюстрация, концепт арт и учебные штудии.

Проводится анализ самого крупного направления в сфере цифровой 2D графики – иллюстрации. Выделяется коммерческая иллюстрация, как самостоятельное направление в современной индустрии развлечений, частью которой сейчас являются 2D художники. Это сформировало общее понятие иллюстрации для всех видов цифрового искусства, где доминантой выступает проектировочный подход к созданию произведения. Художник проектирует как наполнение самой работы, так и окружающую ее инфраструктуру, включающую в себя процесс производства иллюстрации по техническому

заданию, подготовку изображения к экспорту в мультимедийные проекты, а также маркетинговое соответствие итогового продукта для рынка. Под этим понятием объединились не только жанровое богатство живописи и графики, но и структурная систематизация, свойственная для промышленного проектирования.

Систематизируется направление концепт арта, являющийся в современной индустрии развлечений одним из самых востребованных. Выделяются два основных направления: концепт арт персонажей и концепт арт окружения. В приложении № 3 собраны двадцать рисунков, на примере которых проводится анализ используемых художниками художественных инструментов, выбранных в соответствии с поставленными перед ними задачами. Концепт-арт, как направление в 2D графике занимает промежуточную позицию между дизайном и изобразительным искусством. В зависимости от поставленных целей концепт-арт может быть как вполне самостоятельным художественным произведением, так и прикладным утилитарным элементом. Наблюдаются элементы дизайн-проектирования как основополагающей структуры, на базе которой происходит создание произведения. Итоговый результат, зачастую, обладает первичными признаками дизайн-объекта, целостной медиасреды или же средовой ситуации. В отличие от цифровой иллюстрации, в концепт-арте цель определяет средства ее достижения.

Рассматривается учебное направление 2D графики, не являющееся частью коммерческой индустрии цифрового искусства. В него включаются работы, выполненные авторами с натуры или по референсам с целью развития своих профессиональных навыков. В рамках проводимого исследования это является одним из важных элементов в цифровой 2D графике, так как концептуально идентично работе с натуры в классическом искусстве. В приложении № 4 приводятся примеры рисунков. Отражающих все многообразие таких учебных штудий. Отмечается, что сам подход цифровых художников к выполнению учебных штудий позаимствован в первую очередь

из программ подготовки дизайнеров и проектировщиков, где подход к обучению строится не на копировании образцов, а на их тщательном изучении и анализе. Пропедевтический подход к выполнению классических учебных работ развивает аналитические способности художника позволяя оперировать полученными знаниями в соответствии с поставленными задачами.

Во втором параграфе «Формальные методы художественного анализа применительно к цифровому 2D искусству» используются категории формального художественного анализа, основанные на труде Генриха Вёльфлина «Основные понятия истории искусств» (1915г.). Причиной выбора формального метода анализа являлось в первую очередь возможность использовать его инструментарий, не привязываясь к историческому развитию эпохи. Поскольку сфера деятельности цифрового 2D художника наследует признаки, свойственные классической эпохе изобразительного искусства, являясь фактически инструментом прикладной дисциплиной в рамках крупных мультимедийных проектов, то для ее художественного анализа возможно использование классических категорий с учетом технических и профессиональных корректировок.

Проводится анализ развития индустрии цифровых развлечений. Рассматривается техническая эволюция первых цифровых графических образов. На примере истории развития цифровой графики вводятся категории плоскости и глубины, свойственные в первую очередь для развития классического изобразительного искусства. Формулируется вывод о возможности использования категорий плоскости даже при технологиях, позволяющих использовать полноценные 3D объекты и структуры. Тем самым проводится параллель с классическим изобразительным искусством, где понятие глубины не заменило собой плоскость, а лишь дополнила ее, расширив инструментарий художника, и современным рынком 2D графики, где техническое задания является определяющим фактором для использования тех или иных формальных категорий.

Рассматриваются формальные категории линейности и живописности. Их использование в цифровой 2D графике зависит от нескольких факторов: назначения работы, выбранной стилистики и авторского почерка автора. Основываясь на данной взаимосвязи, становится возможно систематизировать большинство видов двухмерной графики по аналогии с их традиционными предшественниками. Формулируется тезис о том, что в цифровом искусстве отсутствует четкое разграничение между традиционными видами живописи и графики. Именно категории линейного и живописного могут выступать в роли критериев, по которым то или иное цифровое произведение можно анализировать в рамках классической изобразительной системы. При помощи таких инструментов формального анализа становится возможным выявить не только художественную ценность произведения, но и поставленные художником задачи.

Делается вывод о том, что при помощи инструментов формального анализа становится возможным выявить не только художественную ценность произведения, но и поставленные художником задачи. Профессиональная ориентация художника на ту или иную отрасль в индустрии диктует использование в работах тех или иных инструментов изобразительного языка, которые подпадают под формальные признаки. Несмотря на возможную низкую самостоятельную культурно-историческую ценность цифрового произведения, его формальные технические признаки могут иметь художественную и эстетическую ценность в рамках прикладного искусства и дизайна. Более того, значимость формальных художественных приемов усиливается, так как современные художники научились заимствовать техники и стилистику из всего разнообразия стилей и эпох в истории искусства для усиления и обогащения своего художественного языка. На примере рисунков из приложения № 2 анализируется равнозначное применение всех формально-стилистических категорий.

В третьем параграфе «Концепция формально-стилистического подхода к анализу произведений цифрового 2D искусства» формулируется

метод формально-стилистического анализа, применимый к цифровым произведениям двухмерной графики. Оперируя полученными выводами, метод анализа выстраивается вокруг двух факторов цифрового произведения: его художественных признаков и поставленных автором задач. Проводится поэтапный анализ создания трех иллюстраций из приложения № 2. В каждой из работ рассматриваются все промежуточные этапы. Тем самым задействуется временной аспект цифрового искусства. В зависимости от стилистики художника и от специфики работы различаются художественные приемы и пайплайн ведения работы. Делается вывод о том, что методика индуктивного формально-стилистического анализа применима как в отношении авторских творческих произведений, так и к многосоставным визуальным проектам, над которыми работают разные авторы. Это возможно благодаря единому дизайн-подходу к проектированию мультимедийных продуктов, в которых вырабатывается единый художественный образ. При этом формальные средства художественной выразительности едины для всех видом цифрового 2D искусства по причине единой экосистемы работы, где среда и инструмент являют собой одно целое.

Выводы 3 главы:

1. Процесс работы цифрового 2D художника является дизайн-проектированием, а результат обладает признаками не только произведения изобразительного искусства, но также наделен характеристиками, свойственными для промышленного объекта как целостной системы.

2. Выделены два центральных направления, характерных для профессиональной отрасли 2D графики: иллюстрация и концепт-арт. Также есть работа с натурой, создание этюдов, набросков и академических работ.

3. Благодаря индуктивному методу формального анализа произведения, а также дедуктивному сбору информации о профессиональных характеристиках проекта, для которого создается работа, возможно систематизировать новое направление цифровой двухмерной графики на стыке традиционного изобразительного искусства и дизайна.

Общие выводы

В результате проведенного исследования решена актуальная проблема систематизации цифрового 2D искусства, выявлены его основные художественные и прикладные направления и сформулированы следующие выводы:

1. Современные направления цифрового изобразительного искусства представляют собой саморазвивающуюся синергетическую систему, ценность внутри которой представляет не предметная оригинальность художественного объекта, а его художественно-культурная составляющая, формирующаяся в контексте современной цифровой картины мира.

2. Двухмерная графика выделяется как самостоятельное направление в цифровом искусстве. Результат работы художника представляет собой растровое изображение, эклектичная природа современной цифровой изобразительной индустрии подразумевает использование всех синергетических приемов синтеза в процессе создания цифровых картин, иллюстраций, рисунков, концепт-артов и других объектов цифровой 2D графики.

3. Все направления деятельности цифрового 2D художника являются равнозначными и могут быть частью синергетических мультимедийных проектов. При этом сами по себе такие работы имеют собственную художественную ценность, основанную на тех качествах, которые были важны для той стадии разработки, в которой они применялись. Таким образом, часть деятельности 2D художника является пространственно-временной в контексте современных медиа. Понятие живописи и графики растворились в проектных задачах, которые теперь являются основополагающими в сфере деятельности нового цифрового художника.

4. Цифровая индустрия развлечений сформировала новую биржу труда для живописцев, графиков, скульпторов, аниматоров и дизайнеров. Художники, специализирующиеся на сфере кино, видеоигр, комиксов, 2D и 3D мультипликации, японской культуре аниме и манга, книжной

иллюстрации, в большинстве своем теперь работают в цифровом пространстве с использованием новых передовых инструментов, так как они обеспечивают скорость работы, возможность имитировать любой материал или технику и легко интегрируются в дальнейший процесс производства, благодаря общей цифровой среде разработки.

5. В цифровом 2D искусстве, как и в традиционном, важны профессиональные навыки и умение художника использовать новые технологии в соответствии с поставленными перед ним задачами. В 2D индустрии художник-дизайнер выполняет решающую креативную и техническую роль, не только идейно проектируя произведение, но и выполняя его собственноручно, но только лишь с использованием современных инструментов и приемов работы.

6. Раскрыта роль проектного мышления в формировании системы художественно-выразительных средств цифрового 2D искусства. Классические приемы, свойственные для изобразительного искусства интегрированы в современную систему дизайн-проектирования, включающую в себя разработку концепции продукта, оптимизацию производства и подготовку к интеграции в медиасреду.

7. Необходимо сохранить богатое культурное и профессиональное художественное наследие российской академической школы, но при этом создать прецедент для рассмотрения профессии станкового художника как нового цифрового дизайнера, не только создающего произведения изобразительного искусства, но и являющегося прикладным специалистом, решающим определённые задачи в процессе проектирования масштабных мультимедийных проектов.

8. Выполнение части программы по творческим академическим дисциплинам в цифровом эквиваленте позволит полноценно интегрировать процесс обучения в профессиональную цифровую среду, комфортную для восприятия студентам, что повысит заинтересованность и, как следствие, улучшит финальный результат.

9. Коммерческая направленность современной индустрии развлечений, частью которой сейчас являются 2D художники, сформировала общее понятие иллюстрации для всех видов цифрового искусства, где доминантами выступает визуальная целостность произведения и структура дизайн-проекта.

10. Произведение цифровой 2D графики утратило характерные для пространственного искусства качества, став объектом интеллектуальной собственности. Благодаря индуктивному формально-стилистическому методу анализа, возможно производить первичную систематизацию цифрового двухмерного искусства как объекта дизайна в рамках корреляции с классической реалистической школой изобразительного искусства.

<u>По теме диссертации опубликованы следующие работы:</u>

<u>Статьи в изданиях, рекомендованных ВАК РФ</u>

1. Жердев Е.В. Роль инструментария цифровых технологий в решении проектных задач / Е.В. Жердев, А.В. Васильев // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. – 2020. – № 1-2. – С. 202-209.

2. Лукшт И. В., Рыжкин А.Н., Васильев А.В. Искусство компьютерной графики (CG) как элемент системы формирования молодых художников / И. В. Лукшт А.Н. Рыжкин, А.В. Васильев // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. – 2019. – № 3-1. – С. 380-392.

3. Васильев А.В. Исторические предпосылки и тенденции формирования цифрового изобразительного искусства в XXI веке / А. В. Васильев, М. В. Горелов // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. – 2020. – № 4-2. – С. 256-268.

4. Васильев А.В. Специфика и проблематика практического применения цифровых технологий в системе современного художественного образования / А.В. Васильев, М.В. Горелов, И.В. Лукшт // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. – 2021. – № 1-1. – С. 295-312.

5. Васильев А.В. Категории линейного и живописного в цифровом изобразительном искусстве / А.В. Васильев, М.В. Горелов // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. – 2021. – № 2-2. – С. 66-83.

6. Васильев А.В. Растровый редактор - инструмент и среда работы 2D художника / А. В. Васильев // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. – 2021. – № 4-2. – С. 104-112.

7. Васильев А.В. Принципы дизайн-проектирования в концепт-арте видеоигр/ А. В. Васильев // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. – 2022. – № 1-2. – С. 90-104.

8. Васильев А.В. Концепт-арт в кино: законы живописи в дизайне / А. В. Васильев // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. – 2022. – № 2-2. – С. 281-291.

<u>Публикации в научных рецензируемых журналах:</u>

9. Васильев А.В. Академический рисунок как неотъемлемая, фундаментальная часть cg искусства / А. В. Васильев, И. В. Лукшт, А. Н. Рыжкин // Модернизация преподавания академического рисунка в художественно-образовательных учреждениях и его значение в современном образовательном процессе: Сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции, – Москва, 10-11 октября 2019 года – Москва: Московская государственная художественно-промышленная академия им. С.Г. Строганова, – 2019. – С. 45-56.

10. Васильев А.В. Внедрение и использование цифровых технологий в методику преподавания творческих дисциплин в вузах дизайна и прикладного искусства / А. В. Васильев, М. В. Горелов // Проблемы преподавания творческих дисциплин в вузах дизайна и прикладного искусства: сборник научных трудов кафедры рисунка и живописи. – Москва: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский государственный университет имени А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)", 2021. – С. 26-38.

11. Васильев А.В. Использование формальных методов анализа изобразительного искусства применительно к цифровой живописи и графике / А.В. Васильев, М.В. Горелов // Научный форум: филология, искусствоведение и культурология: Сборник статей по материалам XLVIII международной научно-практической конференции, Москва, 13 мая 2021 года. – Москва: Общество с ограниченной ответственностью "Международный центр науки и образования", 2021. – С. 5-27.

12. Васильев А.В. Методология анализа произведений цифрового изобразительного искусства / А.В. Васильев, М.В. Горелов // Научный форум:

филология, искусствоведение и культурология: Сборник статей по материалам XLIX международной научно-практической конференции, Москва, 14 июня 2021 года. – Москва: Общество с ограниченной ответственностью "Международный центр науки и образования", 2021. – С. 4-17.

13. Васильев А.В. Интеграция художника в цифровое пространство: проблемы культурной самоидентификации / А.В. Васильев // Мировая художественная культура XXI века. Предметно-пространственная среда и проблемы культурной идентичности. Том II: коллективная монография по материалам Международной научной конференции, – Москва 22-23 октября 2021 года – Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, РАХ, МАРХИ, – 2021. – С. 170-177.

14. Васильев А.В. Особенности культурной самоидентификации цифрового 2D художника / А.В. Васильев // От учителя к ученику школа рисунка, живописи и дизайна факультет прикладного искусства Московского текстильного института – институт искусств РГУ им. А.Н. Косыгина : Сборник материалов межвузовского научно-практического круглого стола, посвященного памяти Бесчастнова Николая Петровича, Москва, 01 декабря 2021 года. – Москва: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский государственный университет имени А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)", 2022. – С. 7-12.