

РОЛЬ ВЫСШЕГО И ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ПРИ ПОДГОТОВКЕ КЛАССИЧЕСКОГО И «ЦИФРОВОГО» ХУДОЖНИКА ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОГО ИСКУССТВА

HIGHER AND CONTINUING EDUCATION OF BOTH CLASSICAL AND DIGITAL CRAFTSMEN

Аннотация. В статье рассматривается исторический и современный аспект получения образования художниками ремесленных профилей и перспективы его развития во времена «цифровой» революции.

Abstract. The articles deals with historical and modern aspects of artistic education for craftsmen and it's future after the digital revolution.

Ключевые слова: непрерывное образование, курсы дополнительного образования ДПИ и НПИ, 3d для «цифрового» ремесленника

Keywords: continuing education, courses in arts and crafts, 3d for digital craftsman.

Традиционно участие в образовательном процессе в области художественных ремесел продолжалось всю жизнь: сначала подмастерье узнавал секреты профессии от мастера, потом сам передавал их своим подмастерьям. Однако промышленная революция, которая произошла на рубеже XVIII – XIX вв. в Европе, а затем и в России, во многом прервала ремесленные традиции ручного изготовления предметов быта: массовое производство изделий оказалось более экономически эффективным.

В результате разделения труда часть функций ремесленника достается специалисту, которого сегодня называют дизайнером-проектировщиком. Требования к его образованию существенно изменяются. Параллельно с процессом индустриализации начинают возникать учебные заведения нового формата. Их первая форма — школы и курсы дополнительного образования, которые должны были подготовить проектировщиков для растущего производства. Именно они со временем трансформируются в самые известные художественные высшие учебные заведения России. Например, в 1825 году в Москве открылась «Школа рисования в отношении к искусствам и ремеслам», призванная удовлетворить требования национальной промышленности, дав будущим создателям изделий массового производства подготовку в области рисования, черчения, геометрии. Впоследствии к ним присоединяются ткацкая, набивная, лепная, живописная, литографическая и керамические мастерские. Сейчас это Московская государственная художественно-промышленная академия им. С.Г. Строганова [1].

История Санкт-Петербургской государственной художественно-промышленной академии имени А. Л. Штиглица начинается в 1876 как училища технического рисования. Училище было создано по аналогии с художественно-промышленными учебными заведениями развитых стран Западной Европы, принципы обучения в которых во многом определялись концепцией реформы художественно-промышленного образования, немецким архитектором и искусствоведом Г. Земпером [2].

Программы этих учебных заведений представляли синтез художественных и технических дисциплин и опирались на практический опыт ремесленников прошлых эпох.

Сегодня мы живем во времена очередного этапа технологической революции - в ее «цифровой» фазе, когда проектирование товаров требует от специалиста владения компьютерными технологиями. Эксперты ВЭФ проанализировали 15 развитых и развивающихся экономик мира и заключили, что в результате компьютеризации и автоматизации производства 7,1 млн. рабочих мест исчезнет к 2020 году [5]. Изготовители штучных изделий в меньшей степени подвержены сокращению рабочих мест в результате автоматизации: таким образом, одним из сценариев трансформации рынка труда и сбыта может стать возвращение востребованности ремесленного производства, своего рода «обратная индустриальная революция».

В настоящее время мы наблюдаем бурный рост технологий 3D печати (аддитивных технологий), которые становятся все доступнее и дешевле. В своем исследовании 2013 года Мойлайнен и Ваден обнаружили, что вторым наиболее часто используемым применением 3D-принтеров было производство художественных предметов [4].

С помощью аддитивных технологий возможно создание малотиражных изделий, спроектированных под конкретную узкую группу потребителей, в которых каждое изделие обладает неповторимыми особенностями, как и во времена широкого использования ручного труда. Во многих смыслах проектировщик может позволить себе вернуться к идеалам Уильяма Морриса, видевшего красоту изделия в его уникальности. Это путь нового, «цифрового» ремесленника. В УрГАХУ в рамках направления «Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы» модернизируется часть программ профилей «Художественная обработка металла», «Художественная обработка керамики». В данные профили внедряются и расширяются курсы обучения компьютерной графике, призванные подготовить выпускника к работе в современной цифровой реальности. Однако не следует забывать и об уже существующих выпускниках ДПИ и НП, которые должны иметь возможность обновить знания и приобрести необходимую базу для работы с современными технологиями в рамках курсов дополнительного образования. Создание условий для их обучения должно являться одним из приоритетов, ведь 80% получивших диплом не учатся после 25 лет [5].

Этапы дополнительного образования для специалистов в области ДПИ и НП, пытающихся обновить знания и умения до «цифровых ремесленников» (расширенный спектр) можно определить следующим образом:

- базовая компьютерная грамотность (которой многие ремесленники взрослого возраста лишены)
- умение эскизировать в цифровой среде (знание пакетов векторной, растровой графики)
- владение средствами 3d-моделирования

При прохождении данных этапов за счет посещения курсов компьютерной графики для освоения материала «цифровому» ремесленнику потребуется около 124 часов [3].

Британская школа дизайна предлагает упрощенный вариант кратких мастер-классов, называемых «интенсивами», позволяющими погрузиться в цифровую реальность и оценить свое место в ней. Например, интенсив «VR: от скетчей до инсталляций», длящийся в течение двух дней (20 часов), позволяет приобщиться к созданию трехмерных эскизов в пространстве виртуальной реальности. По мнению авторов курса, «предыдущий опыт не имеет значения, ведь виртуальная реальность расширяет возможности для любого человека формировать новое направление в современном искусстве» [6].

Высшее учебное заведение должно поставить перед собой цели в обучении художников ДПИ и НПИ, которые заключаются в формировании предпосылки к постоянному, непрерывному, в течение всей жизни образованию, получению новых специальностей и квалификации. Раньше достижение профессионализма художником декоративно-прикладного искусства являлось конечной целью образовательного процесса, а сейчас это становится лишь одним из очередных этапов его карьеры.

Список литературы

1. *История* Строгановской академии [Электронный ресурс] // URL: <https://www.mghpu.ru/history>.
2. *История* [Электронный ресурс] // URL: <http://www.ghpa.ru/academy/akademiya>.
3. *Курсы* компьютерной графики [Электронный ресурс] // URL: http://www.usaaa.ru/faculties/fakultet-dopolnitelnogo-professionalnogo-obrazovaniya/comp_courses.
4. *Moilanen, Jarkko, Vadén, Tere. 3D Printing Community and Emerging Practices of Peer Production.* // First Monday. 2013 doi: 10.5210/fm.v18i8.4271.
5. *Russia 2025: от кадров к талантам* [Электронный ресурс] // URL: http://image-src.bcg.com/Images/Russia-Skills_Outline_v1.8_preview_tcm27-177753.pdf.
6. *VR-art: от скетчей до инсталляций* [Электронный ресурс] // URL: <https://britishdesign.ru/special/course/vr-art-ot-sketchey-do-installyatsiy/>.