

Венцислава Стоянова¹, Майа Антова²

ДИГИТАЛНОТО РИСУВАНЕ КАТО ИНСТРУМЕНТ ЗА ПОСТИГАНЕ НА ДЕКОРАТИВНО-АБСТРАКТНА ОБРАЗНОСТ В ОБУЧЕНИЕТО ПО ИЗОБРАЗИТЕЛНО ИЗКУСТВО

Ventsislava Stoyanova, Maya Antova

DIGITAL DRAWING AS A TOOL FOR ACHIEVING DECORATIVE-ABSTRACT IMAGERY IN VISUAL ART EDUCATION

Abstract: In fine arts education more and more dynamic changes are required in the context of the current situation. Their main goal is to achieve adequacy with regard to contemporary social reality, reflected in current concepts and forms related to the art itself. Fine arts education is not intended solely to train and transform students into artists and authors. It aims to develop the visual culture and literacy, creative, abstract and contextual thinking, as well as value orientation, that everyone needs. These are all things essential for building the personality of today's people, for their progressive development, success and adaptability in the context of today's reality.

Decorative-abstract imagery is at the heart of the present complex reality, almost entirely enveloped by digital media and electronic technologies, where everything is deep in information and visual glut. The understanding, comprehension, and application of abstract art forms is increasingly changing in tune with the changing thinking, behavior, and understanding of today's people about the world and art. In this context, *digital drawing* is increasingly entering the present day and is gradually replacing the classical methods of drawing. It was initially perceived as a new art form in which traditional techniques are applied through digital instruments. The computer helps the artist to perceive the world in a new way.

Keywords: *digital drawing; decorative-abstract art forms; visual art education.*

Дигитално изкуство – терминология, класификация, проблематика

Дигитално изкуство е общ термин за широк обхват от художествени творби и практики, които използват дигитална технология като основна част от креативния или презентационния процес на творбата. Може да се каже, че е сепарирано на две нива, едното е като съставна част от креативността на твореца, а другото е включено само в процеса на създаване на творбата. Още през 70-те години започват редица изследователи да пишат по темата, като опитите им са да опишат както процеса, така и специфика на компютърните и мултимедийните изкуства. Под по-широкия термин – *изкуството на новите медии*, често се вкарва и дигиталното изкуство.

Първоначално с появата си компютърното изкуство оспорва традиционните вярвания за изкуството. То поставя под въпрос как се прави изкуство, кой го прави и каква е ролята на художника в обществото. Компютърът може да функционира за артиста на много различни нива. Художникът трябва само да избере каква роля желае да играе компютърът в избраната от него форма на изкуство.

¹ stoyanova.ventsislava@gmail.com

² mamayoto@abv.bg

През 1976 г. Рут Леавит (американска художничка и университетски преподавател) пише: „Всъщност, няма такова нещо като „компютърно изкуство“!“ (Leavitt 1976: 8). Според нея художниците използват машината по различни начини, и така създават различни видове изкуство. Като потвърждение на тезата си тя дава пример с работи на автори като Едуард Инарович³, чийто интерес към изкуствения интелект го подтиква да създава кибернетични скулптури. Или ранните творби на Дуетн Палика, който използва цветен телевизор, прикрепен към компютъра и рисува картини по безпрецедентен начин. Стойността на компютъра за художниците не се крие в способността му да имитира това, което човек може да направи, а в осигуряването на средствата, необходими на автора да постигне художествени начинания, които обикновено се намират извън техническия му обхват.

Според немския философ Макс Бензе⁴, занимаващ се с информационната и семиотичната естетика, произведенията на изкуството не отразяват и не репрезентират външния свят. Те имат своя собствена действителност. Той разработва теорията за естетиката на „техническото съществуване“ и утвърждава културното понятие *компютърно изкуство*. Малко преди това, през 1960 г. Уилям Фетър (William Fetter)⁵, въвежда определението *компютърна графика (computer graphics)*.

Кристияна Пол⁶ определя 90-те години като изключително важни за дигиталното изкуство. От една страна се случва т.нар. „дигитална революция“, а от друга – край на 90-те е времето, когато галерии и музеи започват да излагат дигитално изкуство и му „посвещават цели изложби“ (Paul 2008: 23). В книгата си „Дигитално изкуство“, авторката определя две направления в дигиталното изкуство. Първото е използвано от една страна като инструмент, а второто като средство за създаването на изкуство. Когато се използва компютърът, като художествен инструмент, произведението запазва традиционна изобразителна форма. При използването на компютъра като средство, медия, новата форма на изкуство се създава и репрезентира с негова помощ и няма тактилна стойност. Произведението остава в границите на виртуалната реалност. Кристияна Пол отбелязва, че дигиталното само по себе си не е визуален образ, а резултат от кодове и компютърни езици, които остават скрити за зрителя (Paul 2008). Ако се придържаме към предложената от Пол класификация, то би следвало да се отбележи, че дигиталната рисунка попада в първото направление, т.е. когато компютърът е възприеман като инструмент.

Културологът Любомир Стойков проучва идеята за култура на „реалната виртуалност“. Според него „трансформирането на цивилизацията посредством трите основни процеса в информатизацията: дигитализация, интеракция и глобализация, пренастрои човешките сетива към усвояването на новата метаморфоза на медийната култура – дигиталната култура“ (Стойков 2008). Разбирането на връзката между художник и компютър е важно, както за хората, занимаващи се с наука и изкуство, така и за обществото като цяло. Обединението на изкуството и науката в компютърно изкуство е отражение на времето, в което живеем. Нашето технологично общество изисква интердисциплинарни подходи към проблемите, свързани с дигиталните технологии. Естеството на културата се променя по посока на нейната демократизация и елитаризъм, достъпност и близост до реалния живот, както и до обикновените реципиенти, недостатъчно или съвсем неподготвени в художествено отношение.

Дигитално рисуване – същност, характеристики, художествени практики

Дигиталното рисуване все повече навлиза в днешното време и постепенно измества класически методи за рисуване. Първоначално то се възприема като нова художествена форма, при

³ Едуард Инарович е скулптор, работещ в края на 60-те и началото на 70-те години. Неговите кибернетични скулптури изследват взаимодействието между създадените от него роботизирани произведения и публиката. През 1970 в Айндховен по поръчка на гиганта “Philips“ създава (дълъг 15 фута) хидравличен робот. Скулптурата използва сензори за звук и движение, за да реагира на поведението на посетителите. Това е едно от първите компютърно управлявани интерактивни роботизирани произведения на изкуството.

⁴ В началото на 1970-те години той конструира теорията за семиотичната естетика.

⁵ Уилям Фетър е влиятелен американски графичен дизайнер от средата на 20 век, и пионер в областта на компютърната графика.

⁶ Кристияна Пол е куратор и теоретик в сферата на *новите медийни изкуства*.

която традиционните техники се прилагат чрез дигитални инструменти. Компютърът помага на художника да възприема света по нов начин. Видът и качеството на работата, произведени на компютъра, зависят както от художника, който използва машината, така и от предпочетената програма при реализиране на творческите идеи. Операциите, които извършва един творец, до голяма степен се сливат с възможностите на използваните от него изразни средства и материали.

Според някои автори съществуват както ползи, така и недостатъци, защото дигиталното рисуване не притежава характера, който е уникален за всеки физически създаден обект. Основната разлика между традиционното и цифровото рисуване е нелинейният процес. Това означава, че художникът често може да подреди картината си на слоеве, които да бъдат редактирани независимо един от друг, във всеки един етап от творческия процес. Графичният таблет и стилусът позволяват на изпълнителя да работи с прецизни движения на ръката, симулиращи истинска писалка и повърхност за рисуване, докато други програми (Adobe Eazel) са разработени за рисуване с пръсти директно върху екрана. Таблетите и сензорните екрани могат да бъдат чувствителни, което позволява изпълнителят лесно да променя интензитета на натиск. Има таблети с над две хиляди различни нива на чувствителност при натиск.

Дигиталното рисуване се различава от другите форми на дигиталното изкуство, особено от компютърно създаденото изкуство (*computer-generated art*), тъй като не включва използването на компютърно създаден модел. При дигиталното рисуване художникът използва техники за рисуване, за да създаде дигиталната рисунка директно на компютъра. Всички програми за цифрово рисуване се опитват да имитират използването на физически носители, чрез различни четки и оцветяване. В много програми са включени четки, които са проектирани по цифров начин, за да наподобят работата с традиционни материали като маслени и акрилни бои, пастел, въглен, химикалка и дори медии като въздушно шлайфане. Съществуват и някои ефекти, специфични за всеки тип цифрова боя. Така се постигат реалистични ефекти, например на разливането на акварела при създаването на цифрова картина „акварел“.

Декоративно-абстрактните художествени форми (ДАХФ)

Декоративно-абстрактните художествени форми стоят в основата на настоящата сложна реалност, почти изцяло обгърната от дигиталните средства и електронните технологии, където всичко е потънало дълбоко в информационна и визуална пренаситеност. Разбирането, осмислянето и приложението на абстрактните художествени форми все повече се променя в унисон с променящото се мислене, поведение и разбиране на днешния човек за света и изкуството. Този процес е свързан с преориентацията на границите на днешното творчество и на насоките на художественото развитие на изкуството и живота.

Произход, възникване и същност на декоративно-абстрактната образност

В своя труд „*Абстракция и вчувстване*“ немският историк на изкуството Вилхелм Ворингер пише за произхода и възникването на декоративно-абстрактната образност. Теорията, която Ворингер изцяло споделя, е свързана с тезата за всеобщото спонтанно възникване на геометричния стил, която според автора е убедителна и просто се налага логически. Той твърди, че линейните абстрактни форми са в силна причинна връзка с психическото състояние, както на отделния човек, така и на цели народи (Ворингер 1993). Следователно, за възникване на декоративно-абстрактната образност значими и основни са именно тези „психически фактори“. Това определение на геометрично-абстрактната образност идва да докаже нейната изключително важна роля за човечеството, както от гледна точка на развитието на културата и изкуството, така и от гледна точка на духовното израстване и връзката на човека с природата. Това е един силен довод за значимостта, а и не малка причина за задълбочено познаване и разбиране на абстрактните форми, което може да се постигне чрез прилагането им в творческия процес на обучение по изобразително изкуство с помощта на дигиталното рисуване във всички възрасти.

Относно същността на абстрактната образност широко застъпена е тезата, че тази образност олицетворява стремеж към отразяване на (и достигане до) вечното, универсалното, непреходното.

За разлика от натуроподобието в изкуството, което е стремеж за изобразяване (и улавяне) на живота, т.е. на преходността. Във връзка с това, може да се обобщи, че абстракцията в изкуството се заема да отдели стойностите на битието от стойностите на съзнанието. Абстрактната образност цели постигане на ясна закономерност, на абстрактен покой и безусловност. Ворингер вижда в нея „изразителност на неудошевеното“, докато други теории боравят с понятия като *безизразност* (Ворингер 1993: 113). Неоспоримо, обаче, е твърдението, че чистите абстрактни линии притежават експресивен език и свое собствено внушение, което през различните етапи от развитието на човечеството в малка степен е променяло своята сила, повлияно от съответните външни фактори, определящи особеностите на всеки исторически и културен период.

От друга страна, обаче, факт е, че еволюционната история на изкуството е кръгообразна и няма полюс, който да не притежава своя антипод. Във връзка с това, може да се говори за световен кръговрат на творчеството и през различните исторически епохи да се наблюдава стремеж към достигане на отдавна позната образност по нов път. Така например, абстрактните изображения биват преоткрити в модерното изкуство, където се поставя философският въпрос за природата на изкуството и изразяването на вътрешни душевни пориви, чувства, мисли, фантазии и представи за света по един субективен начин. Модерният творец започва да пресъздава света на символно ниво, с помощта на чистите абстрактни форми по начина, по който го е правил примитивният човек в древността. Днес, обаче художниците си служат със съвременните изразни средства, които дигиталната епоха и новите технологии им предлагат. Може да се каже, че историческата промяна, свързана с навлизането на новите технологии, е не само мащабна и революционна, но все повече оказва влияние върху мисленето за стойността на основните духовни и художествено-естетически категории. В тази връзка германски историк на изкуството и културолог Ханс Белтинг посочва: „Днес (...) технологията е заменила предишното значение на художествените умения. Вече не изкуството, а технологията се е заела с мимезис на живота.“ (Белтинг, 2013).

Образите стават по-опростени, повечето детайли са сведени до прости геометрични и стереометрични форми. Главната причина за това е невъзможността да се изобразят чрез натуроподобни форми невидимите, духовни измерения на света, които отново биват преоткрити като предмет на изобразяване от изкуството. Търсейки същността си, творците осъзнават, че изкуството може да съществува без никакви визуални съответствия с реалността. Началният етап от това себепознание е появата отново на чистата абстракция – моментът, в който кръгът на „световния кръговрат на художественото творчество“, както го нарича Ворингер, започва да се затваря, тръгвайки отново към изходната си точка – първичността (Ворингер 1993: 128). Както твърди Ервин Панофски⁷ хората са единствените същества, които използват знаци и символи, осъзнавайки логичната връзка на обозначаването и градят структури, осъзнавайки вътрешната връзка на градежа (Панофски 1986).

Стремеж към абстракция

Стремежът към абстракция, съотнесен към съвременното мислене на художника и човека изобщо, се свързва с изобразяването на универсални идеи. Те се представят чрез универсални геометрични форми в художествени композиции, в които личи стремеж да се отрази вечното и космическото, да се изрази усещането за времеви континуум. По този начин се постига въздействие върху зрителя и внушаване на абстрактни идеи, чрез геометрични и декоративни изобразителни форми и построения. В съвремието това внушение е по-силно и лесно постижимо чрез дигиталното създадените произведения. Но, колкото и да се стреми към универсалност, всеки творец има, в една или друга степен, лични субективни постижения, свързани с личния художествен почерк и със стремежа за постигане на определена индивидуалност.

Стремежът към абстракция може да бъде съотнесен към начина, по който дадено изображение ще бъде осъзнато от създателя си и възприето от зрителя. Абстрактността оказва силно психологическо въздействие и влияе върху човека предимно на подсъзнателно ниво. Във връзка

⁷ Ервин Панофски е теоретик и историк на изкуствата – един от най-големите представители на германското изкуствознание и на американската изкуствоведска школа от началото и средата на 20 век.

с това, в даден момент у художника се поражда стремеж да възплъти в работата си своето душевно състояние и преживявания, а не просто да изрази видимата действителност. От това следва да се направи изводът, че в съзнанието на автора възникват художествени форми, различни от природните, които биха намерили най-ярък израз в декоративно-символните изображения на геометрично-абстрактните форми. В днешното изцяло дигитализирано и виртуално общество един от най-подходящите инструменти, чрез който подобни образи може да бъдат създадени, е компютърът или таблетът. Това се явява адекватен инструмент, чрез който (посредством дигиталното рисуване) да се достигне до художествено познание, тъй като не би следвало овладяването на техническия език да бъде самоцел. Работата с компютърна техника, без която съществуването на днешния човек би било значително затруднено, изисква определена графична и визуална грамотност. Визуалната информация, която се съдържа във всеки технологично генериран образ, в неговата композиционна структура, трябва да е изградена по професионален начин, обвързан с „правилата“ за създаване на изкуство. Опитът с дигиталните образи надхвърля вътрешната им логика на технологични оръдия. В тази връзка немският културолог Ханс Белтинг казва „Дигиталните образи обикновено адресират въображението на нашите тела и пресичат границата между визуални образи и виртуални образи, видени образи и проектирани образи. В този смисъл дигиталните технологии се стремят да бъдат мимезис на собственото ни въображение“ (Белтинг, 2013).

Педагогически контекст на връзката между ДАХФ и дигиталното рисуване в обучението по изобразително изкуство

Нараства ролята както на абстрактната образност, така и на дигиталните изкуства (и в частност дигиталното рисуване) като неразделна съставна част на обучението по изкуство, отразяваща съвременната социална реалност. За това свидетелства фактът, че декоративните и абстрактните художествени форми служат като база на всички видове дизайн, които търпят сериозно развитие през последните десетилетия. Освен това, съвременната система за визуална комуникация е изградена изцяло от абстрактни и символни форми, които ни заобикалят навсякъде в съвременната градска среда.

Абстрактно-геометричните форми са в основата и на технологиите, дигиталните програми и продукти, чиито изграждащи структури са съставени от абстрактни образи и числа и са подчинени на геометрични и математически закономерности. Не е достатъчно, обаче, само владенето на техническия език, нужно е и художествено познание, за да се разчете визуалната информация, съдържаща се във всеки технологично генериран образ, композиция или структура. Именно това художествено познание трябва да бъде изградено чрез прилагането на дигиталните и абстрактно-геометричните художествени форми и образи в процеса на обучение по изобразително изкуство. Правилната посока е максималното интегриране на технологиите като инструмент и изразно средство в практическите изобразителни задачи. Еwentуално съчетаване с упражненията в часовете по компютърни технологии, графичен, рекламен дизайн и пр., би подпомогнало развитието у учениците на умения, свързани с това как да прилагат технологичните си познания за художествени цели. Обучение по посока на базови софтуерни програми за графичен дизайн, обработка и създаване на компютърно-генерирани изображения, както и заснемане и обработка на фотографии и видео материали, биха провокирали интереса на учениците, като в същото време адекватно биха отговорили на изискванията на съвременния живот и образование.

Съвременната глобализация рефлектира върху обучението по изкуствата и в частност върху обучението по изобразително изкуство. В студията си от 2010 г. Орлин Дворянов⁸ представя ясно виждането си за това как съвременната технологична ера се отразява на новите поколения и конкретно на образованието по изобразително изкуство: „Без нови технологии, без глобална комуникационна система, масова информация и масмедии, идеята за глобално общество е обречена на провал. Нека си дадем сметка, че у нас вече поне две поколения са се родили и израснали в електронната епоха“ (Дворянов 2010: 12). И наистина е назрял моментът, в който трябва да се

⁸ Орлин Дворянов е концептуален художник и пърформър. Професор и преподавател по „Концептуални форми“ в Софийския университет и по „Концептуален дизайн“ в Нов Български Университет.

обърнем към осъзнато и правилно концептуализирано прилагане на новите технологии в образованието.

Днес обучението по изобразително изкуство е изправено пред сериозни въпроси и ситуации. Мястото на художественото обучение в заключителния етап на средното общо образование в България е незначително, маргинално и дори пренебрегвано. Съществуват многобройни и разнородни причини за това, но основната е относителната изолираност на предмета Изобразително изкуство в общата концептуална рамка на обучението. Това се дължи на слабата степен на корелация между изпълнението на стандартите, заложените в програмите по изобразително изкуство и тези в останалите програми в учебния план. Друг основен проблем е преобладаващата незаинтересованост и подценяването на предмета, както от страна на преподавателите, така и от страна на учениците, което води до неизпълнение на записаните в учебните програми стандарти и недостигане на желаните резултати. Това подценяване, вероятно, се дължи на все по-негативното отношение на обществото към изкуството, и по-конкретно към неговите съвременни форми. Новата ситуация в началото на ХХ век и специфичните ѝ проявления в България формират условия, в които се поражда „визуална неграмотност“. Всяко ново поколение все по-трудно възприема, декодира и интерпретира множеството образи (дигитални, виртуални и пр.) в заобикалящата го среда. Това налага нуждата художественото образование да бъде актуално на съвременното развитие както на изкуството, така и на педагогиката.

В контекста на настоящата ситуация, в образованието по изобразително изкуство се налагат все по-динамични промени с цел да се постигне адекватност по отношение на съвременната социална реалност, отразена в актуалните концепции и форми, свързани със самото изкуство. Обучението по изобразително изкуство не цели само и единствено да обучи и превърне учениците в артисти и автори, както голяма част от хората продължават да смятат. Напротив – обучението по изобразително изкуство цели да развие така нужните на всеки човек визуална култура и грамотност, творческо, абстрактно и контекстуално мислене, както и ценностна ориентация. По този начин учениците ще могат да си изградят всестранна визия за жизнен път, обезпечаваща им безопасност, целеустременост и самосъзнание за ценност. А това са все неща от първостепенна важност за изграждане на личността на днешния човек, за неговото прогресивно развитие, успех и адаптивност в контекста на днешната реалност. Именно поради това, художественото образование не бива да бъде омаловажавано и подценявано, а да бъде максимално и ползотворно използвано в неговия най-широк аспект.

Повечето изследователи, които са ангажирани по различни начини със съвременните предизвикателства, възникващи при преподаването, възприемането и научаването, търсят по-добри възможности за развиване на креативността на обучаваните. Тя е една от важните предпоставки за успешен обучителен модел, особено когато се постига посредством спецификата на изкуството. Всяко педагогическо проучване в сферата на изкуствата, свързано с прилагането на съвременни технологии, е от голяма важност за постигане на необходимия напредък в образованието. Живеем във визуален свят, наситен с изображения и от все по-голямо значение за всеки развиващ се индивид е повишаването на неговата визуална култура. Темповете, с които се развиват новите технологии и начините за възприемане и осмисляне на съвременните визуални послания и продукти, изискват значително по-динамична обучаваща среда. С определянето на визуалността, като водеща, особено в днешния преситен с образи век, обучението по изкуства заявяват все по-категорично своето място в общообразователните програми.

ЛИТЕРАТУРА

- Белтинг, Х.** Образ, посредник, тяло: нов подход към иконологията. // Пирон. Брой 6/2013: Визуална култура/Визуални изследвания. shorturl.at/dwGSU посетен на 13.09.2019 [**Belting, H.** *Obraz, posrednik, tyalo: nov podhod kam ikonologiyata.* // Piron. Broj 6/2013. shorturl.at/dwGSU poseten na 13.09.2019]
- Ворингер, В.** Абстракция и вчувстване. София, 1993 [**Voringer, V.** *Abstrakciya I vchustvane.* Sofia, 1993]
- Дворянов, О.** Основните аспекти на електронната епоха и необходимостта от промени в обучението по изобразително изкуство. // сборник „Образователни иновации в сферата на визуалните изкуства“.

София, 2010, с. 5–28 [**Dvorianov, O.** Osnovnite aspekti na elektronната епоха I neobhodimostta ot promeni v obuchenieto po izobrazitelno izkustvo. // Obrazovatelni inovacii w sferata na vizualnite izkustbva. Sofia, 2010, s. 5–28]

Пановски, Е. Смысл и значение в изобразителното изкуство. София, 1986 [**Panofski, E.** Smisla I znachenie v izobrazitelnoto izkustvo. Sofia, 1986]

Стойков, Л. Медиаморфози на културата. // Медии и обществени комуникации. Брой 1/2008. <http://www.media-journal.info/index.php?p=item&aid=40> посетен на 01.10.2019 [**Staikov, L.** Mediamorfozi na kulturata // Medii I obshtestveni komunikatsii. Broj 1/2008. <http://www.media-journal.info/index.php?p=item&aid=40> poseten na 01.10.2019]

Leavitt, R. Artist and Computer. New York, 1976.

Paul, C. Digital Art. UK, 2008.