



УДК 378.147.091.33

ЦИФРОВЕ ЕТНОМИСТЕЦТВО

РУДЕНЧЕНКО Алла¹, МЕШКО Андрій², ВОЙЦЕХІВСЬКА Ірина³

¹Київський університет імені Бориса Грінченка, Київ, Україна

²Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука, Київ, Україна

³Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, Україна
0977797791@ukr.net

Цифрове етномистецтво поєднує традиційні та сучасні елементи різних культур для створення унікальної естетики. Воно нерідко використовується для дослідження особисті ідентичності, вираження культурних цінностей і створення відчуття спільності. Цифрове етномистецтво часто включає цифрові медіа, такі як фотографія, відео та анімація, а також традиційне мистецтво, як образотворче, так і декоративно-прикладне. Цифрове етномистецтво – це спосіб для мистців досліджувати ідею культурної ідентичності та створювати нове, унікальне у мистецтві.

Ключові слова: етномистецтво, декоративно-прикладне мистецтво, дизайн.

ВСТУП

Цифрове етномистецтво поєднує етнографію та цифрові технології для створення візуальних образів, які відображають культурну спадщину та ідентичність певної групи людей. Цифрові технології, такі як відео, фото, аудіо, дозволяють мистцям творити артефакти, в яких висвітлено культурні звичаї та традиції різних народів. Це може бути документальний фільм про традиційне свято, вебсайт, що розповідатиме про історію та культуру або мультимедійна інсталяція, що ілюструє традиційні ремесла або народні звичаї.

ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Оскільки цифрове етномистецтво є важливим інструментом збереження культурної спадщини та популяризації традицій і звичаїв народів світу, виникає необхідність у створенні освітніх програм та навчаних здобувачів освіти з цифрового етномистецтва в закладах освіти України.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Цифрове етномистецтво сприяє застосуванню цифрових технологій для творчого варіювання естетично привабливих та функціональних предметів в етнокультурних середовищах історико-етнографічних регіонів України [1].

Цифрові технології дозволяють мистцям розробляти складний, деталізований та оригінальний дизайн. Ці технології уможливають створення великої кількості предметів з однаковим дизайном (тиражування) та якістю і є невід'ємною складовою сучасного виробництва. Для створення своїх художніх виробів мистці використовують 3D-моделювання та друк, лазерне різьблення,



вишивку, в'язання тощо. Цифрове етномистецтво є важливим елементом сучасної культури, оскільки воно пов'язане зі створенням унікальних предметів, які не тільки відповідають сучасним тенденціям дизайну, але є багатофункціональними та практичними. Це мистецтво поєднує в собі традиційні ремесла із сучасними технологіями, що дозволяє мистцям створювати нові, унікальні та оригінальні предмети, які прикрасять наші домівки та покращать якість нашого життя. Наприклад, існує кілька способів застосування цифрових технологій у керамічному мистецтві. Одним із них є використання комп'ютерної програми для створення 3D-моделей керамічних виробів. Згодом, за допомогою 3D-принтера, може бути створено фізичний прототип виробу [2].

Іншим способом є використання лазерного гравіювання для створення візерунків на поверхні керамічних виробів. Це може бути корисним для створення складних візерунків або ж декоративних елементів на керамічних виробках. Цифрові технології також можуть бути корисні для створення керамічних виробів з високим ступенем точності і деталізації. Наприклад, 3D-сканер може використовуватися для створення точної копії існуючого керамічного виробу, а комп'ютерні програми для дизайну можуть допомогти виготовити нові керамічні вироби зі складними формами.

Застосування цифрових технологій у керамічному мистецтві дозволяє поєднати традиційні техніки з інноваційними підходами, що може дати нові можливості для створення унікальних керамічних артефактів [3].

Навчання студентів цифрового етномистецтва є важливим завданням, оскільки це дає можливість майбутнім етнодизайнерам розширити свої можливості в царині дизайну та етномистецтва. Є кілька етапів, які можуть допомогти в навчанні студентів цієї мистецької галузі:

- ознайомлення з технологіями: студенти повинні бути ознайомлені з різними цифровими технологіями, такими як програми для створення 3D-моделей, графічні редактори, лазерні та CNC-верстати тощо. Це дозволить студентам вибрати технології, які найбільше підходять їхнім потребам та цілям;

- освіта в галузі мистецтва та дизайну: студентам потрібно мати глибокі знання в галузі мистецтва та дизайну, щоб вони могли розуміти, як використовувати цифрові технології для створення візуальних ефектів та якості виробів;

- практичні заняття: важливо, щоб студенти мали можливість використовувати цифрові технології на практиці; працюючи з різними програмами та обладнанням, студенти зможуть збагнути, які технології підходять для яких задач та як їх використовувати на практиці;

- проекти та виробництво: студенти повинні брати участь у різних проєктах та бачити, як цифрові технології можуть бути використані в різних виробничих процесах; передбачено створення цифрових моделей, виготовлення прототипів на 3D-принтері та саму реалізацію.

Освітні програми в галузі цифрового етномистецтва можуть включати різноманітні курси, які допоможуть студентам здобути знання та навички, необхідні для роботи в галузі матеріально-художньої культури. *Основи 3D-моделювання та анімації* зорієнтовано на оволодіння студентам сучасними



проектними технологіями, що застосовуються для створення 3D-моделей та анімацій. *Цифрова графіка* необхідна для вивчення програм та оволодіння інструментами для розробки графічних елементів, таких як текстури та освітлення. *Історія образотворчого та декоративно-прикладного мистецтва* сприяє пробудженню уявлення мистців про аспекти культури різних народів, що допоможе їм розуміти та втілювати традиції та мотиви у власні етнічні твори.

Комп'ютерна графіка зорієнтовує на технології та методи комп'ютерної графіки, включаючи техніки рендерингу, моделювання та анімації.

Віртуальна реальність як навчальний курс може дати студентам уявлення про розробку віртуальних середовищ та інтерактивних додатків, які дозволяють користувачам взаємодіяти з віртуальними об'єктами та світом.

ВИСНОВКИ

Цифрове мистецтво – це інноваційна форма розвитку сучасного образотворчого та декоративно-прикладного мистецтва у закладах вищої освіти України. Застосування традиційних та комп'ютерних засобів навчання сприяє ефективній взаємодії між студентами та засобами навчання, забезпечує зворотний зв'язок, діалог між учасниками навчального процесу, полегшує його керування, що ускладнено в більшості традиційних освітніх систем.

ЛІТЕРАТУРА

1. Руденченко А.А. Середовищний підхід до навчання студентів етнодизайну у вищих навчальних закладах. *Актуальні проблеми державного управління, педагогіки та психології*: зб. наук. праць ХНТУ. Вип. 1 (12). Херсон, 2015. С. 28-31.
2. Digital anthropology by Dennis Miller and Heather Horst. URL: <https://voidnetwork.gr/wp-content/uploads/2016/10/Digital-Anthropology-edited-by-Heather-A.-Horst-and-Daniel-Miller.pdf>
3. Digital Ethnography Principles and Practice by Sarah Pink, Heather Horst, John Postill, Larissa Hjorth, Tania Lewis and Jo Tacchi. A catalogue record for this book is available from the British Library. ISBN 978-1-4739-0237-4. Editor: Jai Seaman. Production editor: Ian Antcliff. Marketing manager: Sally Ransom. Cover design: Shaun Mercier. Typeset by: C&M Digitals (P) Ltd, Chennai, India. Printed and bound in Great Britain by Ashford Colour Press Ltd. 2016.

RUDENCHENKO A., MESHKO A., VOYTSEKHIVSKA I. DIGITAL ETNO ART

Digital etno art combines traditional and modern elements from different cultures to create a unique cultural aesthetic. This art form is often used to explore personal identity, express cultural values, and to create a sense of community. Digital etno art often includes digital media such as photography, video, and animation, as well as traditional art forms such as painting, sculpture, and music. Digital etno art is a way for artists to explore the idea of cultural identity and to create a new, unique expression of art.

Key words: *digital etno art, ethnic design, empirical experience, art.*