

ЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО В СИСТЕМЕ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ КИТАЯ

Цзинь Сяовэнь

Аспирант, Дальневосточный государственный
университет путей сообщения
jinxiaowen2022@163.com

DIGITAL ART IN THE SYSTEM OF ART EDUCATION IN CHINA

Jin Xiaowen

Summary: The article reveals the concept of digital art education, examines its development history in China, and analyses the key issues in this field's formation. These include the challenges of effective interdisciplinary integration, the contradiction between technological rationality and sensory expression, and the risk of traditional art content erosion. It is concluded that digital art education in China should focus on forming and realising cultural values, a necessary condition for its sustainable development.

Keywords: digital art, art education, digital technologies, traditional art, artificial intelligence.

Аннотация: В статье раскрывается понятие цифрового художественного образования, рассматривается история его развития в Китае, а также анализируются ключевые проблемы становления этого направления, включая вопросы эффективной междисциплинарной интеграции, противоречие между технологической рациональностью и чувственным выражением, а также риск утраты содержания традиционного искусства. Сделан вывод о том, что цифровое художественное образование в Китае должно быть ориентировано на формирование и реализацию культурных ценностей, что является необходимым условием его устойчивого развития.

Ключевые слова: цифровое искусство, художественное образование, цифровые технологии, традиционное искусство, искусственный интеллект.

Взаимодействие науки и искусства превратило цифровое искусство в одну из ключевых форм художественного выражения в информационную эпоху, сделав его важной движущей силой развития современного художественного образования. Под цифровым художественным образованием понимается междисциплинарная область, в рамках которой цифровые технологии выступают основным инструментом, а художественное творчество и самовыражение сохраняют статус главной цели. К числу цифровых инструментов относятся программное обеспечение для работы с графикой и изображениями (например, Photoshop), системы 3D-моделирования (Blender, Maya), устройства для цифровой живописи (графические планшеты), программные комплексы для создания анимации (After Effects, Animate), а также инструменты разработки виртуальной (VR) и дополненной реальности (AR). При этом художественное творчество и самовыражение по-прежнему опираются на фундаментальные принципы искусства — композицию, цвет, свет и эстетическое восприятие.

Цифровое художественное образование объединяет знания в области искусствоведения, дизайна, информатики и медиатехнологий. Его главная задача состоит в формировании у студентов способности использовать цифровые инструменты для художественного творчества, инновационного дизайна и распространения культуры. В условиях стремительного развития искусственного интеллекта и технологий обработки больших данных цифровое художественное образование приобретает особое значение как перспективное направление исследования и совершенствования системы художественного образования.

В Китае цифровое художественное образование начало складываться в 1980–1990-е годы, когда компьютерные технологии стали активно распространяться в стране. Это вызвало интерес художников и педагогов к интеграции новейших технологий в сферу искусства. На данном этапе обучение концентрировалось преимущественно в университетах, где были введены такие дисциплины, как «Компьютерное проектирование (CAD)» и «Компьютерная графика (CG)». Однако из-за ограниченных технических возможностей и нехватки практического опыта цифровое художественное образование в тот период оставалось на этапе становления.

В 1990-е годы и в начале XXI века, на фоне стремительного развития интернет-технологий, цифровое художественное образование в Китае вступило в фазу активного роста [1]. Университеты стали уделять больше внимания данному направлению, открывая специализированные программы по цифровому медиа-искусству, цифровой анимации, цифровому кино и телевидению. Так, в 2001 году Китайский университет коммуникаций одним из первых официально учредил специальность «Цифровое медиа-искусство», объединившую знания в области искусства, технологий и медиа. Учебная программа включала широкий спектр дисциплин: основы цифровых медиатехнологий, цифровой дизайн, производство цифрового кино и телевидения, анимационный дизайн и другие, что позволило обеспечить студентам комплексное и системное образование в сфере цифрового искусства.

С начала XXI века цифровое художественное образование в Китае вступило в стадию зрелости. образо-

вательная система постепенно совершенствовалась, и сегодня она охватывает все уровни — от дошкольного до высшего, обеспечивая четкие цели и стандартизированные программы обучения. Постоянно совершенствуются и методы преподавания: в образовательный процесс активно внедряются технологии виртуальной (VR), дополненной (AR) и смешанной (MR) реальности.

Согласно данным Министерства образования КНР, в 2018 году в стране насчитывалось 706 университетов, предлагавших программы в области цифрового искусства, а общее количество студентов, обучающихся по этим направлениям, достигало 494 тысяч человек. Таким образом, цифровое художественное образование подготовило значительное число высококвалифицированных специалистов и внесло весомый вклад в развитие цифровой индустрии Китая.

В последние годы в Китае появилось множество успешных примеров развития цифрового художественного образования. Например, проект Уханьского института дизайна и инженерии «Симбиоз реального и виртуального: цифровая практика преподавания нематериального культурного наследия» был включён в программу Всемирной образовательной конференции 2025 года.

В сотрудничестве с Alibaba Cloud PAI ArtLab институт разработал «Платформу для дизайна орнаментов в стиле Цзинчу на основе искусственного интеллекта». Она позволяет управлять наборами данных и использовать обучение моделей для интеллектуальной и автоматизированной генерации масштабных изображений на основе традиционных узоров Цзинчу. Кроме того, применение технологии 3D-печати позволило сократить производственный цикл создания традиционных форм для лаковых изделий на 77%. На конференции были продемонстрированы возможности смешанной (MR) и дополненной (AR) реальности, благодаря которым стало возможным интерактивное взаимодействие зрителя с произведением искусства. Сканируя QR-код экспоната, зрители могли наблюдать его в формате 3D, а также проследить процесс его создания. Таким образом, формируется замкнутый образовательный цикл «дизайн — производство — применение», позволяющий нематериальному культурному наследию выходить на международную арену в увлекательной, визуально выразительной и доступной форме.

Шаньдунский университет искусств и дизайна уделяет особое внимание междисциплинарной интеграции и инновациям в художественном образовании, реализуя образовательную реформу «Искусственный интеллект для дизайна». При университете создан исследовательский центр и кафедра искусственного интеллекта в области дизайна, а также запущена провинциальная платформа «Тяньгун Кайу» для сервисов ИИ-дизайна. Для студентов введена общеобразовательная дисциплина «Введение в искусственный интеллект+», разработано 12 demonstra-

ционных курсов. Совместно с издательством университета Цинхуа подготовлена серия учебных материалов «Дизайн + искусственный интеллект». На сегодняшний день опубликованы 8 учебных пособий, которые уже используются более чем в 10 вузах страны, что стало ценным опытом для развития цифрового художественного образования.

Шанхайская академия киноискусств в сотрудничестве с Хубэйским институтом изящных искусств и компанией Shanghai Qingtong Visual Technology Co., Ltd. разработала «Систему эстетического воспитания на основе ИИ». В её основе лежит интеллектуальная учебная матрица «Мода — Оперное наследие — Танцевальное искусство», включающая свыше 100 тысяч стандартных движений и более 50 авторских курсов по хореографии. Благодаря функциям интеллектуальной оценки и индивидуализации учебных планов точность выполнения движений студентами повысилась на 35%. Это стало важным шагом в решении проблемы цифровой передачи знаний в области исполнительских искусств.

Факультет цифровых медиа Школы искусства и медиакоммуникаций Пекинского педагогического университета провёл Второй форум по инновациям и развитию виртуальной реальности в искусстве и представил проект «Город иллюзий — VR: История выживания». Он основан на междисциплинарном подходе, объединившем специалистов в области философии, искусства, психологии и компьютерных технологий ведущих университетов. В проекте использовались большие языковые модели искусственного интеллекта, на основе которых были разработаны виртуальные smart-персонажи, открывающие новые перспективы для интеллектуального повествования в VR-среде.

Центральная академия изящных искусств в 2025 году организовала выставку «Чувственное VS Искусственное: выставка ИИ-искусства», на которой были представлены результаты образовательного проекта по подготовке специалистов в области цифрового искусства и интеллектуального дизайна. В рамках программы 40 участников в течение 44 дней прошли три тематических мастер-класса и представили 14 междисциплинарных работ, таких как «Театр тела», исследующий границы взаимодействия человека и машины, и «Линия рассвета и заката», поднимающий вопросы этики цифровой жизни. Проект подчеркнул образовательную философию «чувственное предшествует искусственному», акцентируя внимание на том, что технологии должны служить гуманистическому выражению, а не подменять его.

Несмотря на значительные достижения, в развитии цифрового художественного образования в Китае все ещё существуют недостатки и вызовы. Прежде всего, ключевой проблемой остаётся преодоление междисциплинарных барьеров и поиск эффективных форм интеграции различных специальностей. Создание произведения

цифрового искусства неизбежно требует синтеза знаний из разных областей. Так, при разработке спецэффектов для кино или создании трёхмерной анимации в виртуальной среде могут быть задействованы такие дисциплины, как эргономика, физика, психология, искусственный интеллект, технологии виртуальной и дополненной реальности, биоинженерия. Следовательно, междисциплинарное взаимодействие является необходимым условием дальнейшего развития цифрового искусства [2].

Одной из причин недостатка оригинальности китайского цифрового искусства выступает слабая интеграция ресурсов. Художники, обладающие высокой креативностью, часто не владеют достаточными техническими компетенциями [3]. Цифровое художественное образование в Китае исторически возникло на стыке двух сфер — науки и техники, с одной стороны, и искусства — с другой. В 2012 году Министерство образования КНР официально закрепило разделение этой области на два направления: «цифровые медиатехнологии» (в рамках инженерных наук) и «цифровое медиа-искусство» (в рамках искусствоведения). Такое разграничение ограничило их пересечение и взаимодействие. Между тем цифровое искусство по своей сути является междисциплинарной областью, рождающейся из синтеза науки, технологий и художественного творчества. Следовательно, устранение дисциплинарных барьеров является одной из важнейших задач цифрового художественного образования в Китае.

Следующий вызов связан с внутренней природой цифрового искусства, требующего строгой логики и серьёзной технической подготовки. Это означает, что художественное творчество, традиционно основанное на субъективном эмоциональном выражении, должно реализовываться с опорой на объективные научные методы. Таким образом, гармония чувственного и рационального становится важнейшим условием развития дисциплины. Односторонний акцент либо на технологии, либо на искусстве не соответствует её фундаментальной сущности. Всё больше преподавателей осознают, что чрезмерная ориентация на технику ослабляет субъективное восприятие студентов и даже угрожает сохранению традиционной художественной культуры, утрачивая сущность самого искусства [4]. Наука и технологии должны выступать инструментом, расширяющим творческие возможности, но не подменяющим человеческое мышление и художественную природу. В этой связи особенно актуальным становится вопрос о том, как органично интегрировать традиционное искусство в цифровую образовательную модель и тем самым обеспечить преемственность культурного наследия. Стоит ли оберегать традиционное искусство от цифровых технологий, упрощающих восприятие и лишаящих многогранности эмоционального опыта? Следовательно, речь идёт не только о педагогических аспектах, но и о фундаментальной проблеме — как сохранить ценность тра-

диционной культуры в условиях цифровой эпохи, когда она сталкивается с серьёзными вызовами и философскими дилеммами. Опасения связаны не столько с самой технологией, сколько с образом мышления, который она отражает: стремлением подчинить всё рациональности, эффективности и глобальной унификации. Именно этот подход размывает богатство, неповторимость и духовную основу традиционной культуры.

Когда восприятие искусства сводится к «лайкам» и «репостам», а его создание к загрузке модели в базу данных и автоматической генерации, вкусы начинают формироваться алгоритмами. В результате богатый художественный опыт превращается в набор цифр и кодов. Мгновенные и поверхностные стимулы изменяют наши эстетические привычки, вытесняя традиционное искусство, которое требует терпения, погружения и созерцания. Наш «спектр ощущений» становится все более узким.

Поэтому противостояние «цифровому упрощению» становится ключевым условием сохранения традиционного искусства. Цифровые инструменты способны оцифровывать орнаменты, техники, стили и превращать художественные знания в обширные базы данных. Однако в таком случае процесс создания искусства уподобляется конвейеру: картина сводится к пиксельным данным, музыкальное произведение к закодированной партитуре, танцевальные движения к 3D-модели. Когда традиционное искусство становится лишь кодом в базе данных и подчиняется генеративной логике цифрового искусства, исчезает сама жизнь творчества, его эмоциональность, культурный контекст, импровизация и духовное содержание. В таком виде традиционное искусство теряет душу и превращается в «сырьё для фабрики». Например, если искусственный интеллект создаст картину на патристическую тему, она может обладать внешней художественной формой, но будет лишена уникальных национальных духовных качеств и внутренней энергии. Именно поэтому мы часто безошибочно можем отличить произведения ИИ от произведений человека. Противостоять «цифровому упрощению» значит в первую очередь поставить «человека» в центр. Оцифровке могут подлежать лишь «готовые произведения» и «знания», но не сама творческая сущность искусства.

В то же время цифровые технологии должны рассматриваться не как замена, а как инструмент для сохранения и популяризации традиционных видов искусства, создающий пространство для диалога между традиционной культурой и цифровой эпохой. Так, музей Гугун (Запретный город) использует цифровые технологии для увеличения и детализации классических произведений, что позволяет зрителю рассмотреть тончайшие элементы, недоступные невооружённому глазу. При таком подходе цифровая среда выходит за рамки упрощённых взаимодействий, основанных на «лайках», и формирует условия для «медленного переживания» искусства. Например, моделирование процесса

китайской каллиграфии позволяет пройти весь путь письма, ощутить силу, скорость и ритм движений кисти, углубив понимание и восприятие традиционного искусства.

Мы не можем отрицать влияние цифровой эпохи на традиционное искусство. Однако традиционная культура обладает незаменимой ценностью в формировании национальной идентичности и обеспечении духовной опоры. Именно поэтому порождённые ею произведения искусства столь богаты, уникальны и долговечны. Правильное использование цифровых технологий для распространения традиционной художественной культуры позволит сохранить её корни и духовное содержание.

В современных условиях педагогам необходимо активно реагировать на эти вызовы. В сфере учебного планирования важно отказаться от жёсткого дисциплинарного деления и преодолеть разрыв между технической и художественной подготовкой. Эффективным решением может стать создание курсов «Введение в цифровое искусство», «Традиционная культура и цифровые инновации», направленных на формирование междисциплинарного мышления и развитие культурной грамотности студентов. В аспекте культурного наследия требуется искать новые пути соединения традиционного искусства с цифровым образованием, побуждая студентов использовать цифровые инструменты для творческого переосмысления и обновления культурных форм, при этом сохраняя их духовное содержание. В практическом плане особое значение имеет развитие сотрудничества университетов с предприятиями, а также внедрение проектно-ориентированного обучения. Участие студентов в реальных цифровых художественных проектах позволит выстроить полный образовательный цикл «дизайн — производство — применение», усиливая практический опыт и инновационный потенциал обучающихся. Наконец, на уровне педагогической философии необходимо опираться на принцип «чувственное предшествует искусственному». Преподаватели должны помогать студентам осознать, что техно-

логия — это инструмент художественного выражения, а не его конечная цель. Важно акцентировать внимание на развитии субъективного восприятия, эмоциональной выразительности и гуманитарного мышления. Проведение тематических мастер-классов, художественных выставок и исследовательских проектов позволит студентам исследовать границы взаимодействия человека и технологии, а также осмыслить этические проблемы цифровой эпохи. Это создаст условия для того, чтобы цифровые произведения искусства сочетали в себе не только технологическую эстетику, но и глубокое гуманитарное содержание [5].

Таким образом, после многих лет развития в Китае сформировалась комплексная система образования в области цифрового искусства, охватывающая все уровни обучения и обеспечивающая постоянный квалифицированных специалистов в цифровую индустрию. Достигнуты значительные результаты в области междисциплинарной интеграции, культурного наследия и инноваций, а также применения технологий. Однако сохраняются определённые проблемы: недостаточная интеграция технологий и искусства из-за дисциплинарных барьеров, конфликты между технологической рациональностью и художественной чувственностью, а также риск утраты содержания традиционного искусства.

В будущем педагогам необходимо развивать междисциплинарные компетенции, создавать учебные курсы, объединяющие технологии и искусство, углублять интеграцию традиционной культуры с цифровым искусством, а также укреплять сотрудничество университетов и предприятий и практическое применение новых технологий в обучении. Только такой комплексный подход позволит преодолеть существующие препятствия, обеспечить баланс между технологическими тенденциями и культурными ценностями в цифровом художественном образовании, подготовить специалистов, обладающих техническими знаниями, художественной грамотностью и культурной ответственностью, и обеспечить высококачественное развитие отрасли.

ЛИТЕРАТУРА

1. Чжан Тао. Концепция стратегии развития цифрового художественного образования в Китае / Чжан Тао // Обзорение искусства. — 2008. — № 7. — С. 116-117.
2. Хуан Лулу, Фэн Тинтин, Лю Дэцзянь. К новому этапу интеллектуального образования: изучение новых путей трансформации образования — обзор Всемирного конгресса по цифровому образованию 2025 / Хуан Лулу, Фэн Тинтин, Лю Дэцзянь // Исследования в области аудиовизуального образования. — 2025. — Т. 46, № 7. — С. 49-63.
3. Чжан Тинтин, Ли Сяохун. Цифровая трансформация высшего образования: трудности и возможности / Чжан Тинтин, Ли Сяохун // Профессиональное образование в машиностроении. — 2025. — № 2. — С. 39-43.
4. Чжуан В. Конструирование интерсубъективного мышления в современном цифровом художественном образовании / В. Чжуан // Журнал Аньхойского радиоуниверситета. — 2021. — № 3. — С. 59-63.
5. Чжао Вэй, Сюй Яньтин. Культурное формирование и реализация ценности высшего цифрового художественного образования в условиях информационной эпохи / Чжао Вэй, Сюй Яньтин // Художественное образование. — 2014. — № 10. — С. 74-75.

© Цзинь Сяовэнь (jinxiaowen2022@163.com).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»