

*Є.В. Євтушенко, магістрант гр. 501 ФОММ
Національний університет
«Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»
Т.М.Зіненко, кандидат мистецтвознавства, доцент
Національний університет
«Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»*

РОЗШИРЕННЯ ВЕКТОРІВ МИСТЕЦЬКОЇ ОСВІТИ

У доповіді розглядається мистецька освіта в контексті сучасної економічної ситуації на ринках різних сфер мистецтва, перспективи розвитку цих сфер і місце мистецької освіти в цих процесах. Можливості трансформування підходів до освітніх процесів і послуг. Симбіоз класичної і сучасної мистецької освіти.

Класична мистецька освіта одна з найменш трансформованих сфер з часів існування освіти в нашому сьогодишньому розумінні. Це обумовлено поняттями класичних базових навиків і знань які повинен опанувати митець.

Якщо говорити про образотворче мистецтво то це звичайно закони композиції, анатомія, академічний живопис, скульптура, кольорознавство і т.д. Ці основи залишаються незмінними впродовж століть, вони дають основу для творчого розвитку і придатні до застосування на сучасному мистецькому ринку, та ринку праці в багатьох сферах економіки.

Та все ж освіта повинна готувати здобувачів до потреб ринку що будуть актуальні не тільки сьогодні, а й у майбутньому. Які ж зміни ми можемо спостерігати в суспільстві і економіці, звичайно що стосується сфер, дотичних до мистецтва.

За часи активного розвитку мас медіа та комп'ютерних технологій база створена академічною мистецькою освітою стала фундаментом для розвитку комп'ютерної графіки та діджитал арту. Діджитал арт та комп'ютерна графіка стали невід'ємною частиною сучасного мистецтва. Вони дають можливість художникам та дизайнерам створювати складні та унікальні образи, які не можливо було створити ще кілька десятиліть тому.

За даними Statista, обсяг ринку комп'ютерної графіки в 2021 році склав 270,6 мільярдів доларів США, що свідчить про значне зростання, порівняно з 2019 роком, коли він становив 148,8 мільярдів доларів США.

Іншим ринком що активно розвивається і постійно потребує нових кваліфікованих спеціалістів є ринок розробки відеоігор. «У 2021 році світовий ринок відеоігор згенерував приблизно 198,60 мільярдів доларів США доходу.

За прогнозами, у 2027 році сукупний дохід світового ринку цифрових і фізичних відеоігор досягне 298,20 мільярда доларів США» [1].

Новим вектором розвитку цих напрямів став ринок NFT що тільки зароджується, але вже сьогодні дає можливість самореалізації для митців з

будь якої точки планети. Ринок NFT (Non-Fungible Tokens) - це ринок цифрових активів, який дозволяє зберігати та обмінюватися унікальними цифровими об'єктами, такими як малюнки, фотографії, аудіо- та відеозаписи.

Кожен з цих об'єктів є унікальним, неповторним та має свій унікальний код, що забезпечує його автентичність та невідчужуваність. Одна з головних переваг NFT для художників полягає у тому, що ця технологія дозволяє художникам продавати свої творіння без посередників, що дозволяє їм отримувати більшу частину прибутку від продажу. «У 2021 році ринок NFT набув великого розмаху, оскільки обсяг торгів за рік збільшився з \$33 млн до \$13 млрд, тобто у 400 разів. За даними Chainalysis, загальний обсяг ринку NFT лише на Ethereum на кінець року склав \$44,2 млрд.» [2]

Враховуючи прогнози експертів щодо розвитку цифрових метавсесвітів та покращення технологій віртуальної реальності ці напрями будуть збільшувати свою долю в ринку. Тож мистецька освіта має розширити для здобувача теоретичну і практичну базу в цих нових умовах, що вже сьогодні є частиною нашого повсякдення. Поряд з освоєнням академічних навичок і знань необхідно паралельно забезпечити освоєння актуального програмного забезпечення і розвиток необхідної моторики, для володіння стилусом графічного планшету на рівні з олівцем. Володіння навичками створення 2-D та 3-D графіки сьогодні однаково корисне для створення фізичних об'єктів у мистецьких процесах, чи у виробничих процесах промислового дизайну, так само як і у сфері діджитал арту.

Класичні навчальні заклади вже сьогодні відчувають значну конкуренцію на ринку освітніх послуг. Обсяг ринку комерційних шкіл, курсів, майстер-класів та навчальних програм невпинно збільшується. Особливо це помітно на ринках анімації та дизайну комп'ютерних ігор.

Класична мистецька освіта в Україні поки що не бере участь в боротьбі за слухача на цьому ринку. Звичайно, для активації зусиль на цьому напрямі необхідна актуалізація матеріальної бази, та доповнення викладацького складу новими спеціалістами. Анонсований рух до фінансової незалежності навчальних закладів може сприяти вирішенню цього питання. Крім того, важливим є пошук партнерів серед гравців ринку у вищезазначених сферах, що сприятиме актуалізації навичок та подальшому працевлаштуванню здобувачів освіти. Симбіоз академічної мистецької освіти з сучасними технологіями і опорою на актуальний ринок може стати основою для нової хвилі розвитку творчих спеціальностей в класичних навчальних закладах.

Література

1. <https://www.statista.com/statistics/1344668/revenue-video-game-worldwide/> (18.04.2023)
2. <https://coinspaidmedia.com/columns/nft-ups-and-downs-2022/> (18.04.2023)