



СОФИЙСКИ УНИВЕРСИТЕТ „СВ. КЛИМЕНТ ОХРИДСКИ“  
ФАКУЛТЕТ ПО НАУКИ ЗА ОБРАЗОВАНИЕТО И ИЗКУСТВОТА  
КАТЕДРА „ВИЗУАЛНИ ИЗКУСТВА“

**Иван Петков Ямалиев**

АВТОРЕФЕРАТ

на дисертационен труд на тема:

„ОСНОВНИ ТЕНДЕНЦИИ В ОБУЧЕНИЕТО ПО МУЛТИМЕДИЙНИ  
ТЕХНОЛОГИИ В БЪЛГАРСКОТО ВИСШЕ ОБРАЗОВАНИЕ ПО  
ИЗОБРАЗИТЕЛНО ИЗКУСТВО.  
ПРИЛОЖЕНИЕ В ПРАКТИКАТА“

за присъждане на научна степен „доктор“

Професионално направление 1.3. Педагогика на обучението по (Методика на обучението по изобразително изкуство)

Научен ръководител:  
**проф. д-р Орлин Дворянов**

СОФИЯ, 2019

## СЪДЪРЖАНИЕ:

<b>I. Уводна част</b> .....	1
1. Необходимост от конкретно изследване .....	1
2. Научен проблем, обект и предмет на изследването .....	2
3. Цели и задачи .....	3
4. Структура на дисертационния труд .....	4
<b>II. Постановка и разглеждане на проблема. Преглед на литературни и други източници</b> .....	5
1. Същност и характеристики на мултимедийните технологии .....	5
2. Изкуството в съвременната компютърна епоха .....	5
3. Ситуиране на мултимедийните технологии в контекста на българското художествено пространство .....	6
4. Българското образование по изобразително изкуство, насочено към обучението по мултимедийни технологии. Педагогически контекст на изследвания проблем .....	8
4.1. Тенденции на обучение по мултимедийни технологии във ВУЗ-овете по изобразително изкуство .....	8
4.2. Практики на обучение по мултимедийни технологии в някои университети по света. Диференциации с българските ВУЗ-ове по изобразително изкуство .....	10
4.3. Образователни алтернативи на формалното обучение по мултимедийни технологии в областта на изкуството .....	12
4.4. Проблемът: изкуство - дизайн. Принципни различия .....	13
4.5. Съвременни аспекти на концепцията за образование по изобразително изкуство и обучението по мултимедийни технологии .....	15
4.6. Потребности обуславящи промени в обучението по мултимедийни технологии във висшето образование по изобразително изкуство .....	17
<b>III. Изследователска част</b> .....	20
1. Методически характеристики на изследването .....	20
1.1. Характер на изследването и използвани методи .....	20
1.2. Изследван контингент .....	21

1.3. Пространствено времеви параметри на изследването .....	21
2. Използвани методи .....	22
2.1. Методи за получаване на качествени данни .....	22
2.2. Методи за анализ и оценка на резултатите .....	23
2.3. Критерии за оценка .....	25
3. Експериментален методически модул за обучение по мултимедийни технологии във висшето образование по изобразително изкуство .....	25
3.1. Предварително изследване .....	25
3.2. Извеждане на концепция за организиране и прилагане на методически модул за обучение по мултимедийни технологии във висшето образование по изобразително изкуство .....	26
3.3. Извеждане на модел на методическа система за обучение по мултимедийни технологии във висшето образование по изобразително изкуство (основно изследване) .....	29
<b>IV. Качествен анализ и оценка на резултатите от изследването .....</b>	<b>32</b>
1. Анализ на резултатите от входящата диагностика .....	32
2. Анализ на творческото развитие на изследвания контингент в авторски план - анализ на основния експеримент .....	32
2.1. Описание на параметрите, протичане и анализ на художествено-творческия процес по приложения модул на обучение .....	32
2.2. Анализ на творческото развитие на студентите от експерименталните групи .....	34
3. Анализ на резултатите от изходящата диагностика .....	39
4. Проверка на модела (качествена проверка на хипотезата) .....	40
5. Резюме на получените резултати .....	42
<b>Изводи .....</b>	<b>45</b>
<b>Заклучение .....</b>	<b>47</b>
<b>Приноси на дисертационния труд .....</b>	<b>48</b>
<b>Публикации по темата .....</b>	<b>48</b>

# I. УВОДНА ЧАСТ

## 1. Необходимост от конкретно изследване

С напредъка на електронните технологии и най-вече на компютърните се извършват осезаеми промени в развитието на обществото, културата и сферата на изкуството, където възникват нови средства и полета за творчески експерименти, изцяло различни от предходните. Като част от европейската общност този процес не подминава и страната ни, и институционалното образование в лицето на ВУЗ-овете по изобразително изкуство. Последното, стремейки се „да бъде отворено към цялото многообразие на съвременни изкуства и техните разновидности“<sup>1</sup> създава различни учебни програми, включващи обучение по мултимедийни технологии.

При внимателно вглеждане в съдържателните им особености се забелязва, че заложеното обучението по мултимедийни технологии е съсредоточено главно за подготовка на кадри за нуждите на маркетинга, киното, оформлението на сценични пространства и знаците в обкръжаващата ни среда. Докато обучението на артисти, които автономно да се изразяват чрез мултимедийните технологии е от второстепенно значение или то трябва да се прояви като вторичен резултат. Потвърждава го дефицитът в българското художествено пространство на автори от съвременен тип, ползващи електронни технологии при осъществяването на идеите си. Причините за това са комплексни, но образованието е ключов фактор за по-нататъшното професионално развитие на обучаваните и начинът, по който те ще се включат в художествения живот. В този смисъл, как бъдещите артисти ще съумеят да използват предимствата на мултимедийните технологии, ще зависи от принципната ориентация на образованието по изкуство.

Засега обаче липсва разработена цялостна методическа система на обучение по мултимедийни технологии във визирания аспект и това създава необходимите предпоставки за провеждане на научно изследване, което да способства за извеждането на методически модул, който да допълни и разшири образователните практики по посока подготовката ако не в пълния смисъл на *медийни артисти*<sup>2</sup>, то поне на артисти, творящи свободно посредством

---

<sup>1</sup> Вж. Държавни образователни изисквания (ДОИ).

<sup>2</sup> “Медиен артист” или “нов медиен артист” в най-общи линии се разбира: 1. артист, който използва компютър - компютърни приложение, компютърни езици, компютърна периферия, дигитална база данни и световната електронна мрежа за изразяване на своите творчески идеи. 2. Според Wikipedia „Новият медиен артист (New media artist) може да използва следните медии за създаване на произведения на изкуството: интернет, компютърен хардуер, компютърен софтуер, рутери, персонални компютри, приложения за бази данни, скриптове и компютърни файлове. Тези художници използват гореспоменатите технологии заедно с видео и компютърни игри, камери за наблюдение, безжични телефони, преносими компютри, уеб сървър, Hypertext Markup Language и GPS устройства”. Вж.

[https://en.wikipedia.org/wiki/New\\_media\\_artist](https://en.wikipedia.org/wiki/New_media_artist) (бел. и прев. И. Я.)

мултимедийни технологии. Основните акценти при извършването на експеримента, отнасящи се и до значимостта му се свързват с изясняване на методическите му параметри и проверката на неговата ефективност. Съответно, ако експерименталният модул на обучение по мултимедийни технологии бъде успешно приложен спрямо контингент от обучавани, би означавало, че той би бил ефективен и спрямо следващи групи студенти. Също така, ако в хода на изследването се установи, че обучаемите могат да се подготвят и като бъдещи артисти, които ще изберат да се себеизразяват чрез мултимедийните технологии, то тогава не се изключва възможността натрупаният от тях творчески опит в последствие да бъде използван вече от позицията им на арт педагози.

## **2. Научен проблем, актуалност, обект и предмет на изследването**

**Научният проблем** третира възможностите за приложение на методически модул на обучение по мултимедийни технологии като разширение на съществуващите образователни практики за подготовка на съвременни медийни артисти.

**Актуалността на направлението** произтича от нуждата от честата актуализация на тенденциите на обучение по мултимедийни технологии в областта на изкуството, продиктувана от динамичните промени в културната ситуация, вследствие напредъкът и повсеместното проникване на електронните технологии.

**Научната актуалност** се обуславя от нуждата от изясняване в практически и теоретичен план приложимостта на приоритетно обучение по мултимедийни технологии, насочено към формиране на съвременен тип артисти, изразяващи се свободно чрез мултимедийни технологии, което пряко касае степента на участие в художествения живот в страната и приобщаването в процесите на световното арт пространство. Подценяването на този аспект на подготовка във висшето образование по изобразително изкуство и недостатъчното научно проучване, третиращо възможностите за приложение на разширяващо битуващите образователни практики обучение, прави провеждането на настоящето изследване особено необходимо.

**Практическата актуалност** се свързва с нуждата от разширение на практиките на обучение по мултимедийни технологии във висшето образование по изобразително изкуство за подготовка на артисти, съобразно условията, продиктувани от контекста на съвременната глобална художествена реалност.

**Обект** на настоящото изследване е извеждането и прилагането на експериментален методически модул на обучение по мултимедийни технологии в сферата на висшето образование по изобразително изкуство.

Като **предмет** на изследването се разглежда възможността за разширяване на обхвата на обучението по мултимедийни технологии в сферата на висшето образование по изобразително изкуство по посока на изграждане у студентите на авторска нагласа към себеизразяване посредством мултимедийните технологии и формиране на самосъзнание на артисти.

### **Научни въпроси:**

1. Каква е необходимостта от приложение на допълнителен модул на обучение по мултимедийни технологии в рамките на висшето образование по изобразително изкуство?
2. Ако в световен мащаб мултимедийните технологии все повече се използват от съвременните артисти като средство за изразяване на творческите си идеи, то защо се пренебрегва възможността от прилагането на обучение, което да е ориентирано към формиране у студентите на автономен творчески светоглед?
3. Могат ли студентите изучаващи изобразително изкуство в резултат на прилагането на специфично обучение по мултимедийни технологии да добият нагласа и качества за използване на мултимедийните технологии по един автономен начин при изразяване на творческите си идеи?

### **ХИПОТЕЗА:**

Ако се приложи подходящ методически модул на обучение при изучаването на мултимедийни технологии във сферата на висшето образование по изобразително изкуство, то тогава получената учебна подготовка от страна на студентите би била основа за формиране на артисти, изразяващи се със средствата на мултимедийните технологии.

## **3. Цели и задачи**

### **ЦЕЛИ:**

В **научно-теоретичен план**, *целта* на изследването е да се разработи специфичен методически модул на обучение по мултимедийни технологии като разширение на практиките във висшето образование по изобразително изкуство за подготовка на артисти.

В **практико-приложен план** *целта* на изследването е да се провери на практика ефективността на методическия модул на обучение по мултимедийни технологии в областта на висшето образование по изобразително изкуство, като фокусът е насочен към процеса на формиране на нагласа у студентите за автономно творческо себеизразяване, използвайки мултимедийните технологии.

### **ЗАДАЧИ:**

1. Запознаване с различни литературни и други информационни източници свързани с разглеждания проблем.
2. Запознаване с образователните програми и тенденции на обучение по мултимедийните технологии във ВУЗ-овете предлагащи обучение по изобразително изкуство у нас и съпоставянето им с тези, прилагани в някои университети по изкуствата в други страни.
3. Да се проучи методологията на емпиричните изследвания и по-конкретно

изследванията с качествен характер.

4. Да се проведе практически експеримент под формата на методически модул на обучени по мултимедийни технологии, насочен към непосредствено изследване на действащите механизми в процеса на изграждане на нагласа у студентите за творческо себеизразяване, посредством мултимедийните технологии.

5. Да се осигурят възможности студентите да представят свои творчески мултимедийни решения в публичното пространство.

6. Да се подредят, класифицират и обобщят получените в хода на изследването резултати.

7. Да се създаде учебна документация, отразяваща провеждането и резултатите от експеримента, която да послужи както за по-нататъшно развитие на изследването, така и за евентуален бъдещ учебен процес.

#### **4. Структура на дисертационния труд**

Дисертационният труд е с обем 339 страници, от които 270 са основен текст – изложение и 69 страници са приложения, отделени в самостоятелно книжно тяло. Неговата структура се състои от четири глави (уводна част, постановка на проблема, изследователска част, анализ и оценка на резултатите от изследването) и заключение. Библиографията обхваща 113 източника, от които 40 са от интернет. В приложението е включен компакт диск с творческите мултимедии на изследваните лица.

В **първа глава** са представени необходимостта, целите, задачите и хипотезата на изследването. Изложени са изследователските методи за събиране на данни и анализ на получените резултати. Представени са пространствено-времевите параметри и изследвания контингент.

Във **втора глава** е направен преглед на литературни и други източници, свързани с тенденциите и практиките на обучение по мултимедийни технологии във ВУЗ-овете в страната и по света, изкуството, базирано на тях, актуалните педагогически концепции, стратегии и подходи.

В **трета глава** детайлно са описани методическите характеристики на изследването. На базата на теоретично проучване и предварително изследване на терен се пристъпва към извеждане концепция и създаване на модел на методическа система за обучение по мултимедийни технологии във висшето образование по изобразително изкуство. Представени са и разработените критерии и показатели за оценка на резултатите.

**Четвъртата глава** включва описание на протеклата учебно-експериментална дейност и анализа на резултатите от нея. Наред с качествените данни за висока надеждност са представени и някои количествени характеристики на получените резултати. Изтъкнати са аргументи, въз основа на които се извършва качествена проверка на формулираната в началото на изследването хипотеза. На тази база са направени съответните изводи, относно протеклото изследване. В приложенията са включени както текстови и илюстративни материали, така и фото и видеодокументация.

## II. ПОСТАНОВКА И РАЗГЛЕЖДАНЕ НА ПРОБЛЕМА. ПРЕГЛЕД НА ЛИТЕРАТУРНИ И ДРУГИ ИЗТОЧНИЦИ

### 1. Същност и характеристики на мултимедийните технологии

След разглеждане на лексиката на всяка от думите, които в комбинация изграждат понятието мултимедийни технологии - *multimedia* и *technologies* (<англ.> *multi*, *media*, <гр.> *techne* и *logos*) се установява следното разбиране - *мултимедийните технологии представляват компютърните програмни среди (софтуер), чрез които се генерира, обработва, възпроизвежда и пренася информация в цифров вид, съчетаваща текст, графика, статични изображения, звук, видео и анимация в многопластови интерактивни връзки.*

Без логическото познание на софтуера ние не можем да мислим чрез него и съответно да се изразяваме, тъй като самата технология например каквато е Adobe Flash носи възможности и идеи.

### 2. Изкуството в съвременната компютърна епоха<sup>3</sup>

Основанието за написването на тази подглава се свързва с необходимостта от изясняване на ролята и мястото на мултимедийните технологии в полето на съвременното изкуство. Самото ѝ название подсказва за един много важен фактор, обуславящ бурното развитие на изкуството от близо век и половина насам и неговият нехомогенен облик, и това е технологичният, като главното е появата на видеото (видеокамерата) и компютърът.

Разгледани са в исторически план развитието на технологиите, свързани с боравенето с визуални референции и имагинерни светове и обособилите в резултат на тяхната употреба художествени форми (от фотографията до нет арта и разширената реалност). Става ясно, че артистите, при появата на всяка нова технология, виждат в нея нов инструментариум, нови средства и практики за създаване на значения, нови пространства и територии за стимулиране на въображението, провокирайки по този начин мисленето по отношение на „какво може да бъде изкуство“ и „какво би могло да се използва в правенето на изкуство“. Днес по-скоро можем да говорим за индивидуални концептуални стратегии, основаващи се на личните възгледи и светоглед на артистите, непризнаващи никакви ограничения по отношение на използваните посредници.

---

<sup>3</sup> Понятието "Епоха", отнесено към историята на човечеството, обикновено сочи към определен времеви период и към определена качествена специфика на дадена човешка култура (глобална или локална) за този период. Понятието като че ли е най-близко до израза "дух на времето" на Хегел. Разбира се, локалните различия на културата в различните точки на света не са изчезнали и в близко бъдеще не се очертава да изчезнат, но светът вече представлява толкова силно свързана система, че никоя култура повече няма възможност да съществува и да се развива изолирано, както това се е случвало преди. (бел. В. Василев)



В този смисъл, поради обстоятелството, че в изкуството неизменно присъства техническа страна, която непрестанно се модернизира, то формите на изкуството неизбежно се променят. Този процес е важен, тъй като е пряко свързан с бъдещите глобални промени на мисленето за изкуство. В това отношение развитието на мултимедийните технологии освен, че е определящо за обкръжаващата ни медийна и комуникационна среда обособяват и нови пространства в съвременното изкуство.

Тъй като същността на изкуството е в непрекъснатото търсене на адекватни форми на изразяване в близко бъдеще едва ли ще има проекти създавани без помощта на компютър, поради факта, че самите артисти ще са опознавали света предимно чрез неговите възможности.

Предвид „революционната промяна в статуса на изкуството“, и „новият дигитален артистичен език“<sup>4</sup>, ролята на мултимедийните технологии, обективиращи в различни форми свободната игра на въображението, като реакция на осъществяващата се чрез компютъра епохална промяна, освен да въплъщава е да бъде и коректив на човешките деяния и произтичащите от това процеси, било то в електронната или в осезаемата реалност.

#### **4. Ситуиране на мултимедийните технологии в контекста на българското художествено пространство**

За разбирането как и до колко мултимедийните технологии намират приложение в творческите прояви на българската „арт сцена“<sup>5</sup> е необходимо да бъдат разгледани обстоятелствата и факторите, обуславящи художественият живот в страната.

Предвид творческата продукция, представяна на българската арт „сцена“, базираната на интересуващите ни технологии, така да се каже, не е ежедневие, т.е. на фона на значително преобладаващите класически ориентирани, с оглед на употребяваните материали и техники произведения, те се случват сравнително рядко. В този смисъл артистите ползващи компютърно базираните технологии никак не са много, а още повече тези, които предпочитат предимно да се изразяват чрез техните възможности са една незавидно малка част. Болшинството от тях са активните, особено през втората половина на 90-те години на XX век артисти, проявяващи склонност към видеоарта и неговите разновидности - видеоскулптури, видеоинсталации и прочие.

През последните няколко години на хоризонта на българската арт сцена се появяват млади артисти, представители на поколение израснало с компютрите и работят в областта на цифровите технологии, интерактивните инсталации, роботиката, използващи програмни езици за създаването на собствен инструментариум, за да генерират образи, звуци или комплекси от електронни

---

<sup>4</sup> Вж. Манов, Б. Дигитална аудиовизия. НАТФИЗ, С., 2000, с. 15.

<sup>5</sup> Терминът е синоним на „арт пространство“.

интерактивни съоръжения. Повечето от тях са възпитаници предимно на магистърската програма „Дигитални изкуства“ към НХА. Те също са малобройна част от артистичното съсловие.

Въпреки, че съвременното българско изкуство в една или друга степен се развива под влиянието на ценностите на западната култура и промяната в обществата, вследствие на експанзията на компютърната символика, то според М. Попова „Медийните изкуства в България все още не са достигнали онази степен на наситеност като продукция и идейна еманация...“<sup>6</sup>. В този смисъл, не се забелязват и най-малки усилия за начеването на адекватна спрямо тенденциите в глобалното художествено пространство идентичност на родния ни арт ландшафт, тъй като държавата в лицето на различните културни институции, поради некомпетентност или нежелание не прозира в новите технологии посока на развитие на българското съвременно изкуство. Без следствия за изкуството остава и приетата през 1998 г. от правителството Стратегия и национална програма за развитие на информационното общество в Република България, в която като безусловен императив в условията на трансгранични и транснационални процеси е заложен присъединяването ни към информационното общество.

След направеният преглед на факторите, влияещи върху художествения живот и положеността на новите медии въобще в него като различни институции, начело с Министерството на културата, финансиращи организации, фондации и програми, фестивали и медийно отразяване, се затвърждава непреодолимата от години, тенденция на „дезиориентация“, „вакуум“ и „безпътица“, обуславяща „неадекватното“ и „изолирано“ спрямо глобалните цивилизационни и художествени процеси положение на българското арт пространство. Като причина за визираното положение някой изкуствоведи изтъкват т.нар. „преход“<sup>7</sup>, водещ до „примитивизация и подмяна на цивилизационния код“ (И. Христов, 2015).

За да бъде променено сегашното спорадично и инцидентно присъствие на мултимедийните технологии в родното ни арт пространство са нужни много повече артисти, които да се изразяват чрез тях и много повече събития, за да се обособи среда, в която процесите като интензитет да бъдат аналогични на

---

<sup>6</sup> Вж. Попова. М. Медийни изкуства в България. Електронно списание LiterNet, 16.09.2004, № 9 (58). [http://liternet.bg/publish11/m\\_popova/media\\_art.htm](http://liternet.bg/publish11/m_popova/media_art.htm)

<sup>7</sup> 1. Период на промяна от комунизъм към демокрация и свободна пазарна икономика, приключил според д-р Ж. Желев в момента, в който България е била приета в Съвета на Европа. Вж. <http://ploshtadslaveikov.com/?p=8204>

2. Аналогично на „постмодернисткия скепсис“ свързан с преобладаващите умонастроения за загуба на теологична перспектива, от изчерпването на „Големия разказ“, от пропадане на мита за „светлото бъдеще“, от общата дезиориентация и безперспективност и в социален, а до голяма степен и в индивидуален план, който като тенденции в нашите условия, практически е неотделим от спецификата на посттоталитарните черти“ (Ч. Попов, 2009, с. 155, 158).

световните, съответно спомагайки за развитието на адекватна на зараждащите се форми и тенденции художественост.

Както Й. Бехер подчертава, че „новото изкуство никога не започва с новите форми, новото изкуство се ражда с новия човек“<sup>8</sup>. В този смисъл, редките случаи, когато на международно ниво вече се представят работи на съвсем млади български артисти не означава, че са налице действителни промени в българското арт пространство, тъй като това се дължи преди всичко на собствените им усилия, а не на благоприятстващи условия. Реалното осъществяване на тази среда е немислимо без целенасочено и пълноценно образование, което да формира „новия артист“, който да се самопознава на ново ниво, да борави със символите и знаците по нов начин, за да достига до нови творчески хоризонти.

#### **4. Българското образование по изобразително изкуство насочено към изучаване на мултимедийните технологии. Педагогически контекст на изследвания проблем**

##### **4.1. Тенденции на обучение по мултимедийни технологии във ВУЗ-овете по изобразително изкуство**

За установяването на тенденциите на обучение по мултимедийни технологии във формалното висше образование по изобразително изкуство са разгледани факторите, обстоятелствата и проблемите, оказващи влияние върху облика на педагогическото явление. За целта е извършен общ преглед на различните специалности и техните образователни програми във ВУЗ-овете - НХА, ВТУ, АМТИИ, НАТФИЗ, СУ, ЮЗУ, ШУ и НБУ, които включват обучение по мултимедийни технологии. Също така се позоваваме на мненията на водещи преподаватели в интересувашата ни сфера, като болшинството от тях са от тесния контингент артисти, употребяващи мултимедийните технологии при изразяване на авторските си идеи<sup>9</sup>.

В общи линии, по отношение на осъществяването обучение по мултимедийни технологии във ВУЗ-овете, извършващи образователна дейност по изобразително изкуство е изградена една стереотипна представа, отнасяща се основно до техническото им овладяване по посока на маркетинга и рекламата, в отговор на нуждите на пазара на труда, вместо към самоидентификацията на обучаваните като автори с лична творческа позиция, към художествен контекст и възможности за намеса в него. В този смисъл, в заложената като ценностна ориентация в приоритетно интересувашата ни образователна посока почти липсва, бидейки сведен до минимум аспекта, касаещ подготовката на уникални личности, които да се стремят към самоактуализация в творчески план и към

<sup>8</sup> (Цит. по Бехер. Й.) *Генова. В. Ш.* Символизмът като общ признак на изкуството. Вж.

<http://www.slovo.bg/showwork.php3?AuID=139&WorkID=3577&Level=2>

<sup>9</sup> Проф. д-р Б. Сергинов, проф. Й. Детев, доц. д-р Б. Добрев, доц. д-р В. Шурелов, доц. д-р С. Косев, доц. д-р В. Статкова, доц. Г. Тупаров, д-р В. Занков, Р. Беекман

участие в художествения живот. Изключение в тази насока е образователната програма на МА „Дигитални изкуства“ към НХА, чрез която преподавателския екип се надяват при своята реализация „студентите да не станат част от манифактурата и офис културата, а сами да успеят да генерират процес и среда, алтернатива на художествените практики, които така добре познаваме у нас“<sup>10</sup>.

В повечето ВУЗ-ове като част от системата на държавната регулация можем да прозрем ролята на проводник на налаганата с всички икономически и политически средства тенденция на комерсиализация на изкуството, обричайки същевременно по-критичните и неконформистки художествени опити на социална изолация. Това напълно кореспондира с твърдението на Ж-Ф. Лиотар, че всяка вече утвърдена обществена система каквато е държавата не и трябва критично настроени мислещи: „Днешното мислене изглежда заставено да се включи в процеса на рационализация. Всеки друг начин на мислене е осъден, изолиран и отхвърлен като ирационален“<sup>11</sup>.

Стефан Коев е на мнение, че: „Не може при немотивирана база да има мотивирана надстройка и не може необходимостта да бъде извън значимостта и реалността на развитието“<sup>12</sup>. Това ще рече, че индивидуалната потребност на студентите стартира от степента на адекватност, спрямо онова, което се случва около тях като процес, т.е. дали живеят в синхрон или не със случващото се в съвременния свят и по-важното дали се сблъскват в процеса на обучение с адекватни на световната арт сцена художествени проблеми. При битие, което не е особено технологично и при липса на общност от артисти и художествено пространство, наложено като феномен от постоянни прояви на медийно изкуство, и най-важното без пълноценно образование по посока подготовката на мултимедийни артисти, обучаемите след завършването едва ли биха имали самосъзнанието, да се включат дори и в художествения живот на страната, пък камо ли в световен план.

Причините за това са комплексни, като една от тях, битуюаща в публичното пространство произтича още от гимназиалния етап на обучение по изобразително изкуство, където подготвят учениците „за един свят, който вече повече от 20-ет години го няма. С представа какво е изкуство, какво е да си художник, която няма нищо общо със съвременното изкуство“<sup>13</sup>. Друга е свързана с разликата в разбирането за творчески успех преди т.нар. „демократични промени“ и в настоящето: „Успехът (за представителите на първия период) - това е преди всичко постигната от художника степен на майсторство, това е самото „можене““. Виждаме колко е различна днес ситуацията. „Успехът“ е извоюване на терен, предоставящ еманципирани

---

<sup>10</sup> В личен разговор – интервю с В. Шурелов. 2009

<sup>11</sup> Лиотар, Ж-Ф. Нечовешкото, СОНМ, С., 1999, с.72.

<sup>12</sup> Коев, Ст. Логика и наказанието. ГАЛИК, С., 1998, с. 68.

<sup>13</sup> В личен разговор - интервю. 2009

*възможности за равнопоставено участие на българските художници в структурата на съвременния Art World...*“ (по Д. Ватимо)<sup>14</sup>.

Решаването на изложените проблеми са в пряка зависимост от готовността на педагогическото поле, отнасящо се до сферата на изобразителното изкуство да създава подходящи условия за предаване на ценностна ориентация, знания и умения за „доброто упражняване на художествена дейност“<sup>15</sup>, свързана с употребата на мултимедийните технологии, и от изграждането на способност за осмисляне на структурите, механизмите и тенденциите в артистичното поле и социалните факти, които са в основата на сомоопределянето на всеки един художник.

#### **4.2. Практики на обучение по мултимедийни технологии в някои университети по света. Диференциации с българските ВУЗ-ове по изобразително изкуство**

Основната причина да се извърши проучване на прилаганите практики на обучение по мултимедийни технологии в различни чуждестранни ВУЗ-а (общо 21) по изкуствата е да се установи спрямо тях методическото ниво и съответно качеството на образованието по изобразително изкуство в българските ВУЗ-ове, което пряко касае неговата ефективност. Целта е в хода на разглеждане и съпоставка на образователните практики да се вземат под внимание достиженията от професионалния опит и съществуващите педагогически проблеми, които биха спомогнали за отстраняването на евентуално налични пропуски и формирането на адекватна спрямо водещите глобални тенденции визия на обучение по мултимедийни технологии в българските ВУЗ-ове за подготовка на медийни артисти. Последното е в пряка зависимост от особеностите на съвременното изкуство и процесите протичащи в него.

След направения обстоен преглед на уебсайтове и каталози на образователните програми към споменатите вече девет ВУЗ-а, става ясно, че в тях основният акцент на обучение по мултимедийни технологии в полето на изкуството е насочен към индивидуалното и професионално развитие на всеки един студент. В този смисъл поставят се задачи, които насърчават студентите да решават от собствената си гледна точка, като това става предимно под формата на проект. При всяко проектно проучване, те предварително посочват конкретен аспект на поставената проблематика, към който проявяват интерес и сами избират изследователските си подходи, за да изведат една добре обоснована творческа позиция, съобразно съвременния технологичен дискурс. Тук е важно

---

<sup>14</sup> Попов, Ч. За някои промени в историята на изкуството и художествената критика. Изкуство и критика, бр. 1, С., 2010, с. 3-7.

<sup>15</sup> Също както при обучението по живопис, където системно се изучават техники и похвати със статус на норматив, но същевременно се предоставят възможности за създаване на т.нар. „свободни работи“, в които се експериментира с формоизграждането, с различни материали и цветове. (Бел. И. Я.)

да отбележим, че в учебните планове се набляга основно върху няколко дисциплини, които са пряко свързани със специалната подготовка, като всичко останало минава на по-заден план във вид на интензивни курсове за техническото овладяване на програмен софтуер, семинари и презентации. Така се дава възможност на студентите да се фокусират пълноценно върху няколко направления, а не да се разпиляват ежеседмично върху „половин дузина“ задачи.

Прави впечатление, че в някои от чуждестранните ВУЗ-ове студентите могат да избират своя основен ментор (преподавател), като периодично се провеждат работни срещи и консултации с него. Също така в някои учебни програми са заложили допълнителни курсове към основните предмети и то не само избираеми, които се водят от специалисти по компютърни науки и медийни изследвания. Често се канят и гост преподаватели - активни артисти, изкуствоведи и критици. По отношение на изучаването на “Историята на изкуството” по-скоро става въпрос за: “История на медийното изкуство”, “История на изкуството от последните сто години”, “История на изкуството: медии от 1965 г. до днес” и т.н.

Основният педагогически проблем в българските ВУЗ-ове, предлагащи обучение по изобразително изкуство е в аспекта всеки от обучаемите да разбере какво е изкуство, което е и пряко свързано с неговото себепознаване като автономен артист. Според Р. Беекман проблемът не е толкова в предаването на знание, а по-скоро във формирането на отношение у студентите към изкуството, в начините на мислене и действие при придобиването на специализация, от което зависи дали обучаемият ще се развие като артист или в някоя друга позанаятчийска работа<sup>16</sup>. Като същевременно изказва своето недоволство, че: „Стават много други неща, само не и художници, макар и самотни и неразбрани“<sup>17</sup>.

Важно е да се отбележи, че практиките на обучение по мултимедийни технологии в българските ВУЗ-ове, ориентирани към образование по изобразително изкуство до голяма степен са адекватни на тези, прилагани в разглежданите чуждестранни ВУЗ-ове. Има още какво да се желае, като най-вече да се обърне повече внимание на изкуството, базирано на новите технологии, а не само на дизайна и класическите форми, в предвид основното направление на развитие на съвременното изкуство и беднотата в художествения ландшафт от медийни артисти. В това отношение спрямо педагогически резултати на много други страни, българските ВУЗ-ове са в позиция на наваксване.

---

<sup>16</sup> В личен разговор - интервю. 2009

<sup>17</sup> Пак там.

### **4.3. Образователни алтернативи на формалното обучение по мултимедийни технологии в областта на изкуството**

В тази подглава ще се опитаме да разберем какви възможности за обучение по мултимедийни технологии съществуват пред тези, които желаят да станат автономни медийни артисти, отвъд провежданото във ВУЗ-овете образование. Освен формите, ни интересуват аспектите на обучение и съответно тяхната ефективност. Тоест, какъв принос имат за творческото развитие на обърналите се към тях обучаеми и въобще могат ли да подготвят независими артисти.

Тъй като, все пак става въпрос за алтернативи на официалното висше образование по изобразително изкуство, свързано с мултимедийните технологии, се предполага, че те до голяма степен са резултат на частни инициативи (колеж, фирми и школи, предлагащи платени курсове) и активности на неправителствени организации.

Друга алтернативна форма на обучение по мултимедийни технологии, която е и най-масовата сред тези, които имат амбиция и упорството да развият артиста в себе си е автодидактичната, т.е. самообучението и самоподготовката. Тази непрестанно използвана образователна възможност от стремящите се към повишаване на знанията, уменията и компетенциите си артисти съвпада напълно с изискванията на Европейския съюз за продължаващо образование и обучение през целия живот. Всички артисти работещи с мултимедийни технологии, за да изразят по-пълно, въздействащо и обективно своите творчески идеи постоянно обръщат внимание на елемента на самоподготовка. В началото някои от тях са ползвали услугите на интензивни курсове, провеждани в различни институции, за да получат базисни познания, след което активно са ги самонадграждали. В този смисъл, въпросната образователна алтернатива е релевантна на мнението на М. Русков, че: „Само индивидът е реалният носител на таланта. [...] Само той може да го развие или похаби“<sup>18</sup>.

Редно е да уточним, че повечето от споменати алтернативи на обучението по мултимедийни технологии, провеждано във ВУЗ-овете нямат отношение към изкуството, като са ангажирани главно техните обучаеми да овладеят технически различни компютърни програми, за да бъдат подготвени за съответните работни позиции в областта на дизайна, рекламата и компютърните игри. Тези, които имат, се случват нерегулярно, дори твърде рядко и за кратко време, бидейки недостатъчни за цялостното изграждане на светоглед на артист. Ето защо обучението във ВУЗ-овете по мултимедийни технологии по посока на свободното им използване за създаване на изкуство, което същевременно се опитва да бъде и „в крак“ с водещите световни тенденции в областта е от първостепенно значение за формирането у обучаемите на авторско самосъзнание и мислене на автономен медиен артист. Това неминуемо би било предпоставка за едно последващо самообучение у търсещите развитие на творческите си

---

<sup>18</sup> Вж. Русков, М. Майсторските неща и посредственият свят мислят с различна скорост.

способности, тъй като формалното образование създава личностно отношение към света на изкуството, навици за експериментиране и нагласа за следване на свой собствен път на артист.

#### 4.4. Проблемът: изкуство - дизайн. Принципно различия

Както знаем, творческата инициатива попада в мрежа от условия, които влияят на разбирането, възприемането и генерирането на изкуство. Като най-често тази комплексност манифестира като феномен, обособяващ доминиращ възглед, определящ съответните практики. Това е в пряка корелация с насоката на провежданото образование по изобразително изкуство, задаваща профилите за подготовка на кадрите<sup>19</sup> - специалисти, които ежегодно се излъчват от академиите и университетите. В този смисъл тук основните въпроси са: *на какво предимно ги учат*, или казано по друг начин, *в какво биват посвещавани възпитаниците на ВУЗ-овете, предлагащи образование по изобразително изкуство - в изкуството или в дизайна, т.е. подготвят артисти или дизайнери?* Това би спомогнало за осветяването и съответно за евентуалното преодоляване на някои недостатъци в обучението по мултимедийни технологии във висшето образование по изобразително изкуство.

Концептуално и технически погледнато дизайнът следва строго прагматични параметри от утилитарен характер, зададени от изискванията на пазара и наложената стандартизация. Тоест, императивът му, който не е търсещата истината творческа съвест, а стоковата рентабилност.

Маркетингът ведно с дизайна нямат потребност да сблъскват със сложност и новост потребителите, освобождавайки ги по този начин от интелектуални усилия, а се стремят единствено посредством привлекателни решения да произвеждат желани за непрекъснато разтваряне на портфейла.

Макар по презумпция, във всяка човешка дейност да присъства творчество (креативна мисъл)<sup>20</sup>, то в дизайна щом темата е зададена, съдържанието - определено и стандартите - поставени, случването на оригиналност и иновация е невъзможно. Докато в пълна противоположност според И. Стефанов: „Изкуството не следва еднопосочна линия на развитие, а то непрекъснато поражда нови и нови отклонения“<sup>21</sup>.

---

<sup>19</sup> Тук не случайно използваме този термин, тъй като синонимите, с които е обяснявано значението му са *персонал* и *служители*. (Бел. И. Я.)

<sup>20</sup> Под креативно мислене Феликс фон Хелд има предвид способността за абстракции и за създаване на нови идеи. Вж. *Гледайте на иновациите сериозно*. <http://www.vesti.bg/tehnologii/nauka-i-tehnika/germanski-ekspert-gledajte-na-inovaciite-seriozno-6032116> А според Х. Йоас за да бъде едно действие креативно, най-общото условие е предрефлексивната му съставка да не бъде потисната или неотрализирана. Вж. *Знеполски, Б.* Пределите на субекта. *Agata - А. С.*, 2007, с. 104.

<sup>21</sup> *Стефанов, И.* От естетика към социология на изкуството. *Аскони - издат. С.*, 2004, с. 33.



Все по-често се натъкваме на изразът *творческо производство*, който според А. Алберо се дължи на включването на изкуството към икономическите стратегии на неолиберализма. Принадлежейки към механизмите на търговията, дизайнът е по-скоро псевдохудожествен, тъй като чувствителността, обвързана с идеята, която всячески се стреми да разгадае комплексността на реалността е отстранена, като така използваните творчески похвати се явяват външна имитация на изкуството. М. Димитрова е на мнение, че: *В епохата на културната индустрия дори там, където чудото на творчеството се е случило, то бързо подлежи на имитация, а с това и на банализация*<sup>22</sup>.

След тези сентенции, спокойно можем да се съгласим с твърденията на Б. Сергинов, че: *„Дизайнът има чисто практическо приложение.“*<sup>23</sup> и това на И. Русев (многопрофилен професионален дизайнер, артист и асистент по дизайн в университета за приложни науки в Майнц): *„Дизайнът е занаят“*<sup>24</sup>, като: *„Чистото авторство в дизайна няма особен смисъл. Има основен смисъл марката да гарантира качеството“*<sup>25</sup>.

А priori образованието по изобразително изкуство, което вече е неразривно свързано с мултимедийните технологии не е ли натоварено с мисията да еманципира българската визуална култура и художествени подходи до нивото на днешното мислене за съвременното изкуство или това знание, за което се разчита, че то е проводник се оказва липсващо или поне все по-дефицитно, бивайки насочвано и съответно редуцирано до нуждите на дизайна, т.е. превръщайки се единствено в *приложно изкуство*<sup>26</sup>?

Изкуството като начин на мислене и *дизайн мисленето*<sup>27</sup> имат различни основания. При първото те се отнасят до търсене на всевъзможни форми за изразяване на смисли в проява на интелектуалните, духовните и волевите качества на личността, които са вътрешно определени, т.е. напълно самостоятелно и независимо. Докато при второто, те са обременени от преследваните практически цели, които са рамкирани от указания и очаквания за крайния резултат, външни на личността.

---

<sup>22</sup> Димитрова, М. *Метаморфози в общуването: автор - екран - зрител*. БАН. С., 2006, с. 157.

<sup>23</sup> В личен разговор - интервю. 2013

<sup>24</sup> В личен разговор - интервю. 2008

<sup>25</sup> Пак там.

<sup>26</sup> Според Красимир Делчев „...изкуството се превръща в „приложно изкуството“, когато то предаде свободата на целите си...“. Вж. *Философски ескизи върху съвременното изобразително изкуство от междувековието*. Изток-Запад. С., 2012, с. 78. А според Wikipedia, в категорията „дизайн“ (Design), *„приложно изкуство“* е използван като общо понятие за определяне на полетата на индустриалния дизайн, графичния дизайн, модния дизайн и т.н. Вж. <https://en.wikipedia.org/wiki/Design>

<sup>27</sup> Терминът е използван многократно в Wikipedia статии за дизайн, както и в други информационни източници и се отнася до „...проектантско-специфични познавателни активности, които дизайнерите прилагат по време на процеса на проектиране“. („Design thinking refers to design-specific cognitive activities that designers apply during the process of designing“.) Вж. [https://en.wikipedia.org/wiki/Design\\_thinking](https://en.wikipedia.org/wiki/Design_thinking) (прев. И. Я.)

Основен принос за съответните избори - изкуство или дизайна има педагогическото поле, в случая в „лицето“ на така важното днес обучение по мултимедийни технологии.

#### **4.5. Съвременни аспекти на концепцията за образование по изобразително изкуство и обучението по мултимедийни технологии**

От последните няколко десетилетия на ХХ век и особено от средата на 90-те години до днес се осъществява масова компютързация на всички нива на обществените взаимоотношения на т.нар. Западен цивилизован свят, част от който несъмнено е и България. Следствие на това компютърно опосредстване се извършва качествена промяна в общественото съзнание и поведение, и въобще на човешкото ежедневие, обособявайки нова социо-културна парадигма и нов тип личност - медиен човек<sup>28</sup>.

Новата среда и условия, в които преди всичко се разполага и разгръща съвременното изкуство, в една или друга степен рефлектират върху образованието по изобразително изкуство, отправяйки към него сериозни предизвикателства. В този смисъл, посоката, в която генерално ще се развива образованието по изобразително изкуство, неизбежно се свързва с мултимедийните технологии.

Важен тук е въпросът какво би трябвало да включва обучението по мултимедийни технологии, за да формира авторска нагласа и светоглед на артист, творещ чрез тях?

За да достигнем до отговорите и съответно до произтичащите от тях изводи, които биха спомогнали в опита за извеждане на ефективен експериментален образователен модул е направен паралел<sup>29</sup> с някои съвременни педагогически концепции и стратегии като: комюникето от “Болонският процес 2020 г.”, “Валдорфската педагогика”, “Национална стратегия за учене през целия живот 2014-2020 г.” и други.

Основен принцип при всички споменати образователни концепции е залегнал идентичен фундамент, а именно прилагането на индивидуален подход към всеки един обучаем - отделен индивид, който да го стимулира самостоятелно да мисли, взема решения и действа. Затова се разчита на ролята на преподавателя (ментор), който трябва да ръководи, насърчава, подпомага индивидуално познавателната дейност, критичното мислене, креативността, активността и автономността на обучаемите, за да открият собствените си възможности, собственото си “Аз”.

---

<sup>28</sup> Фидлър, Р. Медиаморфоза: да разберем новите медии. Издателство ”Кралица Маб”. С., 2005.

<sup>29</sup> Тъй като в българското регулярно образование по изобразително изкуство, с изключение на няколкото общи положения в ДОИ липсва конкретна специализирана стратегия по отношение на обучението по мултимедийни технологии, правим паралел с някои важни моменти от други актуални педагогически стратегии и концепции. (бел. И. Я.)

Визираните образователни концепции залагат на *учебноизследователски* и *учебноекспериментални* процеси на обучение, в които студента като познаващ субект сам конструира знанието.

Впечатление прави друг много важен момент в описаните принципи на гореспоменатите образователни концепции, а именно подготовката на инициативни и отговорни личности, които да могат активно да се включат в обществения живот. За да се случи това в сферата на изкуството е необходимо да бъдат усвоени знания, умения и опит, за които способства образователното равнище “реализация на изкуство”. В общи линии то се свързва с практическата реализация на артистична продукция в публичното пространство. По този начин обучаемите трупат професионален опит, който ще им е необходим за по-нататъшна реализация като артисти.

Изготвянето на проекти, в които студентите представят качествата на творческите си концепции пред финансиращи изкуството учреждения заема важно място в това равнище на обучение. С натрупването на опит от работата с различните процедури в проектната дейност обучаемите придобиват нагласа и увереност, че напълно самостоятелно и независимо, дори и от възгледите и благоразположението на куратори и културмениджъри могат да кандидатстват със свои авторски проекти за финансиране.

Друг, много съществен момент, към който са насочени съвременните образователни концепции в най-общ план е формирането на неповторима индивидуалност на обучаемия, като чрез прилаганото обучение му се помогне да намери своеобразен път на развитие. Това означава, че образованието като открит индивидуализиран проект с трайни последици е важно да предостави необходимите условия за развитие на индивидуалните качества на личността на студента. Индивидуалността като резултат на интелекта е личностно ръководно начало на всеки артист.

За осъществяването на направлението за обучение по изобразително изкуство, касаещо *авторството*, трябва се подходи така, че то да спомогне за самоосъзнаването на обучаемия като самостоятелно мислещ автор, притежаващ критическо отношение и чувствителност към обществените процеси, и способност да изрази в публичното пространство своята личностна позиция по един оригинален начин.

За сътворяването на личността на артист не по-малко важно е обучаемият да придобие *вътрешна ценност в своите собствени очи*<sup>30</sup>. В този смисъл да се обучава по мултимедийни технологии в полето на изкуството означава да се изгради личността на медиен артист. Затова е необходимо да се развие авторско отношение към себеизразяване със средствата на мултимедийните технологии, *мотивация*<sup>31</sup> към творческа самоизява в социален и духовен контекст и воля за

---

<sup>30</sup> (Цит. по Кант, Ем.) *Стефанов, И.* Природата на културата. Аскони-издат. С., 2001, с. 60.

<sup>31</sup> “Мотивацията” според Асен Петков „...е отношение на личността към собствената дейност, нейните цели и смисъл”. По-напред той изтъква, че” Тези отношения се разкриват в

себеутвърждаване на международните форуми за съвременно медийно изкуство. Съответно, самоосъзнаването му като автор е в пряка зависимост от артистичните решения, които е измислил, направил и представил сам, непосредствено по време на своето следване в съответния ВУЗ.

Авторството е в отношение с личната потребност към самоусъвършенстване и саморазвитие. В този смисъл за да премине от една степен на социална и професионална зрялост към друга, по-висока при разгръщане на своето собствено творческо “Аз”, артистът се нуждае от *учене през целия живот*, т.е. от непрекъснато самообразование, или както широко е прието да се нарича “*перманентно образование*”<sup>32</sup>.

Обучението по мултимедийни технологии в областта на изкуството, за да отговаря адекватно на реалностите в художественото пространство и заобикалящата среда, които несъмнено обуславят и потребностите на желаещите да бъдат артисти, трябва непрекъснато да се ревизират и преосмислят образователните концепции, и при необходимост да се обновяват системно прилаганите педагогически практики, дори това да става под формата на допълващи и разширяващи ги методически модули.

#### **4.6 Потребности обуславящи промени в обучението по мултимедийни технологии във висшето образование по изобразително изкуство**

Неоспорим факт е, че съвременната цивилизация е твърде сложна за организиране без помощта на електрониката, базирана на компютърните системи. В резултат на това посредничество, извършвано в почти всички сфери на човешките отношения се е променил и начинът, по който се изгражда смисъл, съответно оказвайки влияние върху представата ни за действителността и формирайки като последица ново обществено съзнание.

Неизбежно, този процес на промяна и обновление в социо-културен план не подминава и областта на изкуството. Това е в пряко отношение с въвеждането на нови средства, похвати и практики, които освен, че трансформират природата на художествения артефакт, спомагат за обособяването на ново художествено поле.

---

предметно-практическата, преобразуваща действителността дейност на личността. *Петков, Ас. Личност и психична адаптация. Наука и изкуство. С., 1987, с. 125 и 121.*

<sup>32</sup> Според Петров, П., М. Атанасова. „В широк смисъл на думата *перманентното образование* се определя като всеобща глобална или тотална система за образование, която обхваща всички степени, форми и звена на обучение през целия живот, която интегрира дейността на семейството, средните и висшите училища, извънучилищните учреждения, и всички останали социалнопедагогически фактори. В този смисъл се говори и за нова концепция, за нов принцип на изграждане и функциониране на образователната система, в която училищното обучение са разглежда само като основа за продължаване на образованието, в която работа, свободно време и образование се взаимно проникват и взаимно допълват и се разпространяват върху целия човешки живот.” *Петров, П., М. Атанасова. Образованието и обучението на възрастните. Веда Словена – ЖГ, С., 1999, с. 43-44.*

В книгата си „Postdigitale“ Маурицио Болонини заявява: „Новите медийни артисти имат общ знаменател, който е самостоятелно референтна връзка с новите технологии, в резултат на намиране на себе си в епохалната трансформация детерминирана от технологичното развитие“<sup>33</sup>. Възниква въпросът: Можем ли да приобщим към този знаменател български артисти? Може би донякъде или не съвсем, ставайки по-рано ясно, че доколкото ги има са една твърде оскъдна част от художественото съсловие у нас, а това *намиране на себе си в епохалната трансформация* е трудно постижимо без подходяща среда със съответната динамика и необходимо количество артисти, която да генерира този процес.

Пред българското образование по изобразително изкуство стои предизвикателството на една нова, вече наложила се художествена действителност, която обаче няма своя еквивалент в контекста на родната ни арт ситуация. Аналогично, от това в каква степен студентите са подготвени за нея, в последствие зависи равностойното им участие в различните форуми за медийно изкуство по света.

Във висшето образование по изобразително изкуство е налично обучение по мултимедийни технологии, което както установихме е ориентирано преди всичко към пазарните изисквания, отнасящи се до нуждите на рекламната индустрия, средствата за масова информация и подобряването на знаковата комуникативност на обкръжаващата ни среда, но по отношение на неговото съответствие на водещите художествени тенденции има пропуски, които трябва да бъдат наваксани.

Както е известно, водещи мотиви за развитието на личността са потребностите и интересите, и ако в областта на образованието по изобразително изкуство те са нещо по-различно от професионални компетенции в дизайнерското поприще, и са насочени по-конкретно към подготовката на автономни артисти, предпочитат да се изразяват със средствата на мултимедийните технологии, без да се съобразяват с условностите на пазара, то това неминуемо е свързано с провеждането на подходящо обучение. Ето затова във висшето образование по изобразително изкуство има неотложна потребност от промяна, насочена към въвеждането на обучение по мултимедийни технологии, което да разшири и усъвършенства наличните практики в областта. Като за целта то основно бъде фокусирано върху формирането у студентите на способност да си създават напълно индивидуален творчески жизнен проект<sup>34</sup>,

---

<sup>33</sup> Вж. New Media Art. Wikipedia. *Maurizio Bolognini*, „Postdigitale“, Carocci Editore, Rome, C. 2008 [https://en.wikipedia.org/wiki/New\\_media\\_art](https://en.wikipedia.org/wiki/New_media_art) (прев. И.Я.)

<sup>34</sup> Според Б. Знеполски жизненият проект е резултат от интерпретацията на значимите за индивидуалния живот събития, която безспорно индивидуалността изисква. Чрез него „...индивидът не обективира, а по-скоро изразява и представя себе си, поемайки същевременно и отговорността за своя живот“. Но според Хабермас, продължава Знеполски „...този проект не може да бъде произведен от изолирания индивид. Той се създава и отстоява единствено в комуникативната среда, в която индивидът заявява пред другия едновременно претенцията си

спомагайки същевременно да намерят опора в ценностна среда, т.е. в културен медиум, както и на авторска нагласа за включване в художественото пространство.

Всяко забавяне в тази посока от ангажираните с образованието по изобразително изкуство инстанции би било в полза само на запазване на статуквото, в което както посочихме има пропуски, носещи като резултат липсата на съвременно мислещи артисти<sup>35</sup>. И обратно, навременното отреагиране, било то първоначално под формата на методически модул би допринесло за по-скорошното вписване и позициониране на български артисти в полето на съвременния, характерен за настоящата електронна епоха художествен живот. Както също така, това неимоверно касае актуалността на нашето образование и по-нататъшното културно развитие, тъй като не е изключено една част от тях впоследствие да се отдадат и на преподавателска дейност.

---

за автономност - за живот, основан върху съзнателни и отговорни решения, и претенцията си за уникалност - за незаменима индивидуалност“. Вж. Знеполски, Б. Пределите на субекта. Агата. С., 2007, с. 94.

<sup>35</sup> Според Е. Велев Неразбирането на социо-културната ситуация и упованието в предходни прозрения води към дилетантство. Вж. Постмодерната информационна среда и съвременното изкуство. За буквите - О писменехъ. 2010, с. 183.

### III. ИЗСЛЕДОВАТЕЛСКА ЧАСТ

#### 1. Методически характеристики на изследването

##### 1.1. Характер на изследването и използвани методи

Основавайки се на подхода за типологична класификация в наукознанието, настоящото изследване би могло да се определи като *приложно*. Поради предимно емпиричната си и експериментална насоченост, изследванията с приложен характер най-често се свързват с въвеждането на „нов подход, нови методи, ново съдържание и организация на учебно-възпитателния процес“<sup>36</sup>. В конкретният случай използваните методи и подходи в глобален план едва ли могат да се определят като „нови“, тъй като в немалко арт ВУЗ-ове по света се изучават мултимедийни технологии. Но от гледна точка на прилаганото обучение по мултимедийни технологии в дисциплините към различните образователни програми на българските ВУЗ-ове по изобразително изкуство разглежданият тук експериментален методически модул като форма на учебна работа най-вече в съдържателен аспект носи новост.

Според установения в социалните науки класификационен критерий за разграничение на изследванията съобразно използваните подходи, организация и планове, настоящето изследване може да се определи като комбинация от няколко качествени подхода: *„изследване на отделния случай“*, *„полево изследване“* и *„експериментално изследване“*. Изборът на тези подходи произтича от спецификата на изследвания проблем, отнасящ се до художествената дейност, имаща пряка връзка с учебния процес и особеностите на изследваните лица, предвид тяхната артистична нагласа. Той се дължи също така на предимствата, които всеки един от тях вече в съвкупност предпоставя. Например комбинирането подхода на изследване на отделния случай с полевия изследователски подход позволява по-големи възможности да се скъси максимално дистанцията между изследователя и изследваните лица и по-задълбочено наблюдение на предмета на изследването. Освен за пълното обхващане на различните аспекти и взаимовръзки на учебната ситуация, първият подход се налага и от ограничената възможност за разширяване на изследвания контингент, поради естеството на художествената дейност. Използването и на трите изследователски подхода предполага по-висока ефективност по отношение на цялостното проследяване на пътя на творческо развитие и личностно израстване на изследваните лица и постигане на по-голяма точност на конкретните изводи и заключения.

---

<sup>36</sup> Бишков Г., Краевски В. Основи на педагогиката. Университетско издателство “Св. Климент Охридски”, С., 2005, с. 207.

## **1.2. Изследван контингент**

Тъй като изкуството като проява на специфична дейност, доказала исторически, че не е масова практика, настоящото изследване, поради артистичният аспект на разглежданата проблематика, не предполага твърде широк контингент. Както е известно в различните специалности и образователни програми във ВУЗ-овете по изобразително изкуство броят на обучаваните е в порядъка между 6 - 12 човека. Понеже, също така изследването е насочено към специализирано обучение по мултимедийни технологии, изискващо съответните ресурси, е невъзможно извършване на широкомащабна изследователска работа, която да покрие статистическите изисквания за представителност на извадката и респективно на изследването.

Подборът на изследвания контингент е съобразен с подхода на „отделния случай“, препоръчващ да се извършва въз основа на съображения, формирани в хода на изследването. В конкретния случай главното съображение, от което се изхожда, касае основния проблем в изследването, отнасящ се до възможността при провеждането на обучение по мултимедийни технологии да се осъществи творческо развитие на изследваните лица, което да доведе до свободно изразяващи се със средствата на мултимедийните технологии артисти. Съответно, всички останали съображения резонно трябва да са насочени към този проблем. Основните критерии за подбор на участниците за настоящето изследване са следните:

- участниците в изследването трябва да притежават компютърна грамотност и да имат основна представа за принципите на работа с някои мултимедийни технологии за генериране и обработка на изображения.
- те трябва да бъдат професионално мотивирани да се занимават с изкуство, базирано на мултимедийните технологии.
- те трябва да имат положителна нагласа към експериментиране с възможностите на мултимедийните технологии и към овладяване на нови артистични изразни средства.
- те трябва да притежават в някаква степен потребност за себеизразяване посредством мултимедийните технологии.

Броят на лицата, ангажирани в изследването е 8 (по четири от випуск), които са студенти от специалност „Изобразително изкуство“ към СУ „Св. Климент Охридски“. Той е съобразен с наличната към този момент материално-техническа база.

## **1.3. Пространствено-времеви параметри**

Изследването е осъществено в периода на 2010 - 2011 г., съответно през летния и зимния семестър на всяка от тези години с две отделни групи студенти от 16-ти и 17-ти випуск на специалност „Изобразително изкуство“ към СУ „Св. Климент Охридски“. Тоест, то е извършено в два последователни етапа с



идентичен характер на учебната дейност. По този начин е спазено изискването за надеждност на получените резултати при изследвания учебен случай. Също така, изследването не е извършено в рамките на никоя от заложените в специалността учебни дисциплини, а като самостоятелен курс на обучение. Броят на часовете за всеки семестър е 60 и е приблизителен до минимума, приет в различните дисциплини, в които се провежда обучение по мултимедийни технологии към ВУЗ-овете по изобразителни изкуства, като например свързаните с разновидностите на дизайна.

Изследването като „отделен случай“ се развива в три етапа - наблюдение, представяне и анализ на случая. Чрез наблюдението на случая се очертават параметрите на явлениято, отнасящи се до учебно-творческия процес и постигнатите в артистичен и личностен план резултати. На тази база се отчита кои методи и подходи функционират най-успешно при изследвания контингент. Описанието и анализът на случая се извършват както паралелно на наблюдението, така и след приключване на изследването. В рамките на практическата експериментална част на изследването се осъществява и апробацията на приложения модел за методическа система.

## 2. Използвани методи

### 2.1. Методи за получаване на качествени данни

В настоящото изследване за набавяне на качествени данни е използван широк комплекс от методи, които са съобразени с методологията на качествените изследвания, а именно: методи базирани на *наблюдението*, на *езиковата комуникация*, както и за получаване на *документални изследователски данни*.

Методът на *наблюдението* и по-конкретно на участващото (включеното) наблюдение като един от основните методи за получаване на необходимия тип информация е широко застъпен в изследването. Използването му в настоящия случай е от съществено значение, тъй като изследователят може пряко да се включи в работата на изследваните лица. Участвайки на равно с тях в работата по различните изследователски етапи, той се интегрира напълно с групата, а отношенията между него и участниците в изследването добиват изключително артистичен и колегиален характер. По този начин изследователят има възможност да се идентифицира с проблема и наблюдаваните явления, и същевременно да събира и интерпретира по-точно получените качествени данни. В тази учебно-изследователска ситуация наблюдението се осъществява напълно в унисон с *отделния случай*, разглеждан вече не като подход, а като метод.

От спадащите към групата на езиковата комуникация методи е използван *„груповата дискусия“*. Чрез него изследователят има възможност в хода на изследването да получи данни, относно посоката на развитие на изследваните лица и да се запознае с тяхната мотивация, оценка и отношение към собствената

им творческа работа. Тук е редно да се уточни, че поради спецификата на учебната дейност методът на груповата дискусия, касаещ обсъждането на идеите и възможностите за реализация на художествената продукция по разглежданите тематични проблеми, по-скоро се извършва под формата на нерегламентирани във времето неформални разговори с всеки участник или с цялата изследвана група в рамките на работния процес. Изключение прави само финалната групова дискусия, отнасяща се до качествата на крайния резултат на мултимедийните творчески решения и съответно до постиженията на всяко едно от изследваните лица.

Освен вече споменатите вербални методи и метода на наблюдението, чрез които може да се получи немалко количество информация, проследяваща промените в творчески аспект и личностната трансформация на участниците в изследването, следствие на влиянието на приложената в експеримента методика, за набавянето на качествени данни, се разчита и на събирането на *документални материали*. Те представляват материални свидетелства, съпътстващи различните дейности в хода на изследването, и са основно два вида: писмени и визуални. В настоящото изследване към писмените спадат: проектната документация, създавана от студентите по време на работата им, анкетите, които те попълват в началото и края на учебно-изследователската дейност и анонсиращи публичното представяне на техните крайни творчески резултати, като плакати и флайъри.

Към визуалния тип документални материали спадат снимкови и видео материали, които неизбежно съпътстват учебния процес, когато се отнася за художествени решения от визуално естество. Поради характера на изследването, базирано на мултимедийните технологии, предимно преобладават видео материалите, които включват мултимедийните произведения<sup>37</sup>, създадени от изследваните лица като краен продукт, сурови видео записи и дигитални графики, запечатани чрез принтскрийн от етапите на творческия процес.

## **2.2. Методи за анализ и оценка на получените резултати**

Ползваните методи за анализ и оценка на резултатите в изследването предимно са свързани с литературната теория. Те са базирани на феноменологията и херменевтиката.

Като основоположник на феноменологията немският философ Едмънд Хусерл въвежда метод, в чийто фундамент е залегнала идеята, че „всички реалности трябва да се третират като чисти „феномени“, защото се появяват в ума ни и това е единствената абсолютна информация, от която бихме могли да започнем“<sup>38</sup>, и също така, че трябва „да пренебрегнем всичко онова, което е във

---

<sup>37</sup> За интерактивни мултимедии, съдържащи няколко нива и разнообразен интерфейс с различни статични и видео елементи, каквито са крайните творчески решения на изследваните студенти изразът „видеоматериали“ не е съвсем коректен. (Бел. И. Я.)

<sup>38</sup> *Игълтън, Т.* Теория на литературата. Университетско издателство “Св. Климент Охридски”, С., 2001, с. 70 - 73.

от непосредствения ни опит<sup>39</sup>“. Въз основа на описанието и обяснението, чрез които се осъществява прехода от външното сетивно измерение на света към вътрешното измерение при схващането на кохерентността на феномените, се формират хомогенни системи, за наблюдение на техните закономерности и отношения. В този смисъл целта на феноменологичната интерпретация е обхващане на процесите и явленията в тяхното естествено, първично състояние, т.е. „каквито са“, а не каквито би трябвало да бъдат според някоя теория.

Докато феноменологията се занимава с чистите явления, то херменевтичният метод по-скоро има пряка връзка с литературният текст. Традиционно, херменевтиката е определяна като изкуство на интерпретацията. Първоначално е прилагана като интелектуална операция за тълкуване на текстове, но впоследствие се превръща в „общ за всички науки за човека подход, в основен модус на познание на социално-историческия свят<sup>40</sup>“.

Хайдегер е един от основните представители на херменевтичката мисъл и философските си разработки сам той описва като „херменевтика на битието“. При извеждане на херменевтичния си метод, Хайдегер изхожда от позицията, че „реалността е неизчерпаема в своите значения, представляваща съставна част от нас самите почти толкова, колкото ние представляваме съставна част от нея<sup>41</sup>“. В този смисъл, според Рикьор субекта не може да бъде дефиниран чрез непосредственото си съзнание, а единствено чрез способността си за рефлексия, разглеждана като интерпретация на предметите на своя опит и на своите творения в посока на съществуването си.

Друг важен предикт в хайдеровата херменевтика е възприемането на времето и на езика като конституиращи жизнения контекст на индивидуалния живот и обвързването му с общовалидните за определена общност значения.

На тази база стъпва цялостната основа на херменевтичния метод, използващ главно процес наречен “херменевтичен кръг“, в който отделните характеристики са разбираеми вътре и чрез цялостния контекст на изследваното явление, а целият контекст става разбираем посредством отделните характеристики.

Също така се разчита на обективната херменевтика, въведена като подход и метод за анализ на определено съдържание от У. Оверман<sup>42</sup>.

В този смисъл описанието и съответно осветяването на разглеждания педагогически случай трябва да бъде съпроводено от аналитични процедури предимно с литературен характер.

---

<sup>39</sup> Пак там.

<sup>40</sup> Пак там. с. 17.

<sup>41</sup> *Игълтън, Т.* Теория на литературата. Университетско издателство “Св. Климент Охридски”, С., 2001, с. 83 - 96.

<sup>42</sup> Вж. *Бижков, Г., Краевски В.* Методология и методи на педагогическите изследвания. Аскиони, С., 1995, с. 551 - 552.

## 2.3. Критерии за оценка

Поради качествения характер на настоящото изследване, използваните в него критерии са съобразени с вече установените в научната методология, и те са: „аргументираната интерпретация“, „документацията“, „близостта до предмета на изследването“ и „триангелацията“<sup>43</sup>.

## 3. Експериментален методически модул за обучение по мултимедийни технологии във висшето образование по изобразително изкуство

### 3.1. Предварително изследване

Предварителното изследване съобразно разглеждания предмет се осъществява в три направления, протичащи паралелно във времето в периода на 2007-2009 година. Едното е качествено, дълбочинно интервю (*свободно, нестандартизирано, неформално*, с абсолютно идентичен въпросник) с водещи преподаватели по мултимедийни технологии във ВУЗ-овете по изкуства. Другата посока на предварителното проучване е провеждането на анкета с възпитаници на тези ВУЗ-ове. Тук трябва да уточним, че анкетираните студенти са от специалности и образователни програми, в които в по-голяма степен са застъпени мултимедийните технологии и чиито преподаватели съвсем резонно са от кръга на интервюираните. Третото направление е свързано с допитване, под формата на свободен разговор с преподаватели от специалност „Изобразително изкуство“ (ИИ) към СУ „Св. Климент Охридски“ за степента на присъствие на мултимедийните технологии при реализацията на творческите проекти от страна на студентите по време на следването им, както по поставените учебни задачи, така и най-вече като самостоятелна художествена проява. Това е съпроводено с набавянето и анализирането на наличните документални, предимно визуални материали.

На базата на извършеното в трите направления предварително проучване - интервюта с водещи преподаватели по мултимедийни технологии, анкети със студенти от различни ВУЗ-ове по изкуство и преглед на влиянието на образователната ситуация в аспекта на тези технологии върху творческата самоизява с тях на обучаемите в специалност ИИ на СУ, можем да направим следните изводи:

- във висшето образование по изобразително изкуство твърде малко се набляга на обучение по мултимедийни технологии, ориентирано към получаването на подготовка от знания, умения и опит за формиране на авторско мислене и самосъзнание на медиен артист у обучаемите. Това засяга и студентите с педагогически профил, на които до голяма степен в бъдеще ще се

---

<sup>43</sup> Пак там. с. 145 - 146.

разчита да посвещават растящите в дигитално мултивизионно обкръжение поколения в съвременното изкуство.

- нищожно малък брой от студентите по време на следването си използват за творчески експерименти и изразяване на свои идеи възможностите на мултимедийните технологии.

- необходимо е по време на образованието по изкуство студентите да натрупат повече опит от публични изяви с мултимедийните технологии, за да изградят нагласа, мотивация и дори потребност да се изразяват пред публика.

Предварителното изследване разкрива пропуски в обучението по мултимедийни технологии в полето на изкуството, които са най-вече по посока на разбирането на самото изкуство. Те също така напълно се припокриват с възгледите на изследователя относно проблема и ясно засвидетелстват сериозността на положението. Решаването му ще е от значение както за педагогическата наука и практика, така и за обществото, предвид разкриването на неговите парадокси и намирането на начини за еманципация в утвърждаване на многообразието на творческо изразяване.

### **3.2. Извеждане на концепция за организиране и прилагане на методически модул за обучение по мултимедийни технологии във висшето образование по изобразително изкуство**

В тази подглава се разглеждат възможностите за формиране и прилагане на модел на модул за обучение по мултимедийни технологии в системата на висшето образование по изобразително изкуство. За да уточним принципите на обучение по изкуство, които би следвало да залегнат в основата му като част от художественото образование, първо е необходимо да конкретизираме неговите цели. Всеизвестен факт е, че основните цели на образованието в различните области са свързани с натрупването на знания, умения и опит, които да спомогнат за упражняването на дейности, предполагаани от тях. В този смисъл целите на образованието по изкуство са насочени към усвояването на принципите и възможностите за материализация на конкретни артистични идеи и тяхната реализация в съответната обществена сфера.

Въз основа на разглежданите от Б. Минчев *специфика на волевите актове и типове мислене*<sup>44</sup>, и на трите направления - „*знание за изкуство*“, „*реализация на изкуство*“ и „*авторство*“, обуславящи съвременните аспекти на идеята за образование по изобразително изкуство (Д. Атанасов, 2010), можем да формулираме целите на концепцията за методически модул на обучение по мултимедийни технологии в областта на висшето образование така:

---

<sup>44</sup> Минчев, Б. Психология. Еволюционно феноменологичен подход. Ciela, С., 2013, с. 254 - 255.

- да се формира мотивация и се натрупа практически опит у студента за изразяване на авторски идеи и позиции със средствата на мултимедийните технологии.
- да се формира мотивация и се натрупа практически опит у студента за самостоятелна творческа работа и нагласа за публична изява с мултимедийните технологии.
- да се формира нагласа у всеки един студент за обществена ангажираност и отговорност, свързана от една страна със самоидентификацията му на артист и конструиране на личен жизнен проект като основа на значимо дело, а от друга, с осъзнаването на ролята му в протичането на социалните процеси и изграждането на обществените нагласи на базата на употребата мултимедийните технологии.
- да се натрупат практически познания и компетентност у студента за прилагането на педагогическите подходи за обучение по мултимедийни технологии в полето на изкуството.

Съответно за постигането на целите, учебните задачи в тематично и съдържателно ниво трябва да спомагат обучаемият да изгради светогледна ориентация и качества на автономна творческа личност - артист, и за неговото включване в света на изкуството и социалните проблеми. За това е заложен блок от две семестриални задачи, в чийто рамки студента да развие както творческата си индивидуалност и собствените си артистични стратегии, така и критично отношение към случващото се в обкръжаващата среда.

Тук ще представим основните принципни положения на преподавателската концепция, които са най-съществени и необходими за процеса на изучаване на мултимедийните технологии в областта на изобразителното изкуство:

- Поставяне на базисните за изкуството въпроси: „Що е изкуство?“, „Що е артист?“, „Що е мислене?“, „Що е съвременно изкуство?“ и търсене на възможни отговори, свързани с тях.
- Осъзнаването, че възможностите на мултимедийните технологии могат да се използват пълноценно за създаване на художествено произведение (дигитална мултимедия) при изразяването на собствени идеи.
- Осъзнаването на авторството в художествената дейност като ценност на личността за самата себе си и обществото.
- Даване приоритет на протичането на процес пред преследването на краен резултат.
- Провеждане на художествени стратегии, свързани с мултимедийните технологии и проектната дейност.
- Насочване в образователен план не толкова към аспекта на това „как се прави“, а основно към „защо се прави“.
- Даване на приоритет на различното, нестандартното пред установени похвати на въздействие.
- Самостоятелна познавателна дейност и рефлексивно отношение както

към социо-културните процеси така и в частност към тези в художественото пространство.

- Преодоляване на границите между изкуството и науката, свързани с художествено-творческото, научното и технологичното мислене.
- Равнопоставеност между учител и ученик.
- Представяне и аргументирано защитаване на свои идейни позиции, изразени чрез творческите решения и дискусии в публична среда.

Концептуалните принципи, организацията и структурата на учебния процес, застъпени в методическия модул за обучение по мултимедийни технологии в областта на изкуството до голяма степен са базирани на андрагогическия процес на обучение и по-конкретно с етапите на учебния курс за възрастни, посочени от П. Петров и М. Атанасова<sup>45</sup>.

В най-общи линии това означава, че процесът на обучение по мултимедийни технологии в методическия модул неминуемо трябва да осигурява благоприятна образователна среда, в която важни моменти са непрекъснатото получаване на обратна връзка, диалогът, създаването на устойчива мотивация за самостоятелна подготовка и работа, стимулирането на творческо експериментиране и желание за публична изява, спазването на поставените изисквания, периодичното оценяване на постиженията на обучаемите чрез консултации и финално обсъждане.

От друга страна основната цел на процесът на обучение в модула е натрупването на определен тип опит чрез търсене на решения на проблеми относно финалният етап, а именно презентирането в публичното пространство на завършен художествен продукт. Това се свързва с придобиването на конкретни умения, които те е необходимо да усвоят, за да достигнат до търсения резултат. За този образователен модул уменията са:

- Познания и компетенции за владене на художествена форма, базирана на мултимедийните технологии при изразяване на авторски концепции.
- Познания и компетенции за принципите на публично представяне на художествени мултимедии.
- Придобиване на социални и комуникативни умения.
- Познания и компетенции за художествено-педагогическия процес, извършван посредством мултимедийните технологии.

Въз основа на заложените принципни аспекти за провеждане на експериментален модул на обучение по мултимедийни технологии, в рамките на който се осъществява и основното педагогическо изследване се търсят следните крайни резултати в художествен, образователен и личностен план.

В художествен аспект това е разгръщането на цялостен художествено-творчески процес и реализация - от формиране на художествена идея, през

---

<sup>45</sup> Петров, П., М. Атанасова. Образователни технологии и стратегии на учене. Веда Словена – ЖГ, С., 1999, с. 90 - 93.

реализацията ѝ в материал (дигитален вид), до публичното представяне на завършения артистичен продукт - мултимедия. В образователен план - придобиването на нов опит, както в чисто практическото усвояване на конкретна художествена форма, така и по отношение на подходите за публична презентация. В личностен аспект касае самоосъзнаването и ориентацията в авторски план на обучаемите. Важен момент за тяхното постигане оказва удовлетворението от учебния процес и крайният художествен продукт, който се търси като резултат от модула на обучение по мултимедийни технологии.

Също така, образованието в която и да е област освен знания и умения трябва да развива и автономност - интелектуална, нравствена, социална, професионална, гражданска<sup>46</sup>. В този смисъл ако процесът на изграждане на цялостна личност - творец е свързан с мисловни и творческо-волеви усилия то обучението по изкуство трябва да изгражда отношение към автономното творчество като към престижна интелектуална дейност, да формира авторско мислене и да стимулира стремеж към самоутвърждаване у обучаемите. Това ще рече, че в методическия модул процесът на обучение по мултимедийни технологии в съдържателен аспект трябва да се поднася и съответно да се приема като интелектуално предизвикателство, в който да се създават интелектуални художествени продукти.

Най-общо казано учебният модул по мултимедийни технологии във висшето образование по изобразително изкуство е насочен към интелектуална, волева и нравствена подготовка на личността на обучаемия за автономна съзидателна дейност, изграждане на индивидуална творческа позиция и участие в обществените процеси.

### **3.3. Извеждане на модел на методическа система за обучение по мултимедийни технологии във висшето образование по изобразително изкуство (основно изследване)**

В текста, изложен тук е представен конкретен модел на образователен модул, базиращ се на реализираното в рамките на изследването обучение по мултимедийни технологии със студенти от специалност „Изобразително изкуство“ към ФНОИ на СУ „Св. Климент Охридски“. Изграждането на въпросния модел ползва някои педагогически подходи, споделени от интервюираните експерти и опита, синтезиран от проучените образователни практики в специалности, наблягащи на мултимедийните технологии към чуждестранни ВУЗ-ове по изкуство, които е отчетено, че функционират и дават резултат при работа с основните експериментални групи обучаеми.

---

<sup>46</sup> Рашева-Мерджанова, Я. Образованието като ирония на хуманизма. □ HYPERLINK "http://www.mirbg.info/article.php?aid=13:" http://www.mirbg.info/article.php?aid=13: 10.210.



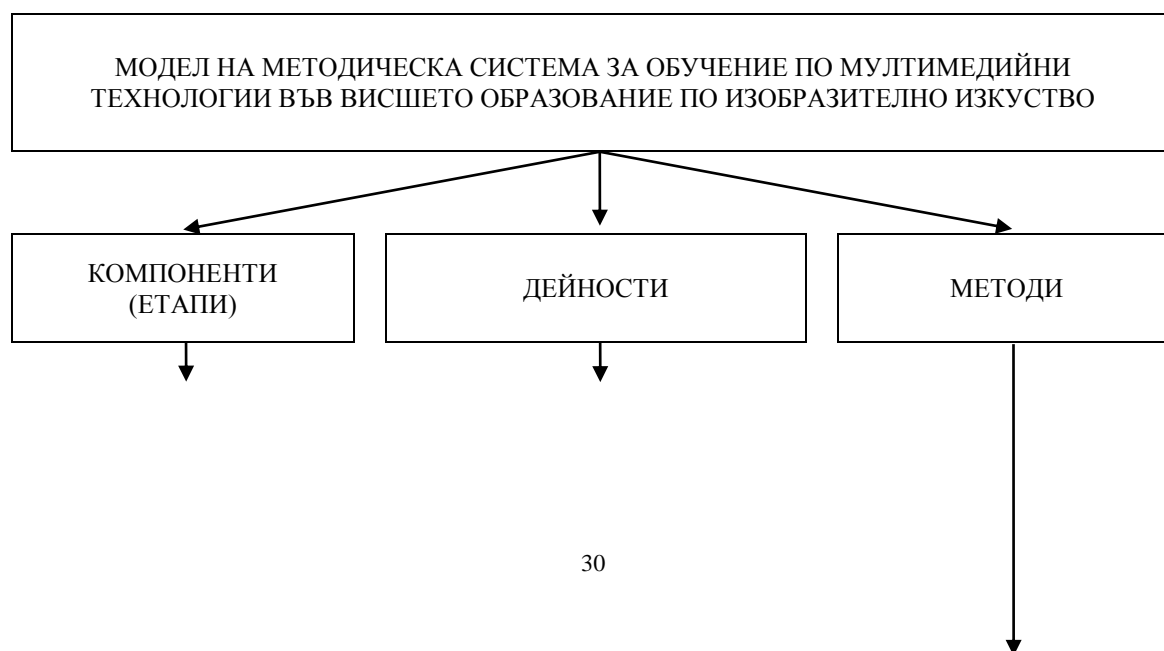
В концепцията на въпросната система се предвижда обучението по мултимедийни технологии, в качеството му на организационна форма на педагогическа дейност в полето на образованието по изобразително изкуство, да изпълнява ролята на допълнителен или самостоятелен учебен модул. Това означава, че той може да заеме конкретно място и роля в цялостния учебен процес в образователни програми с направление „Методика на обучението по изобразително изкуство“ и в различни специалности на НХА и факултета по изкуство на ВТУ. В частност визираният експериментален модул на обучение по мултимедийни технологии може да се интегрира с дисциплината ХП-3 - „Неконвенционални форми в изкуството“ по направление „Комуникативни пространства“ или да допълни „Графичен дизайн и визуална комуникация“ към специалност ИИ на СУ, в рамките на която се реализира методическия експеримент. Това произтича от факта, че целите на модула отговарят на тези на специалността, а именно:

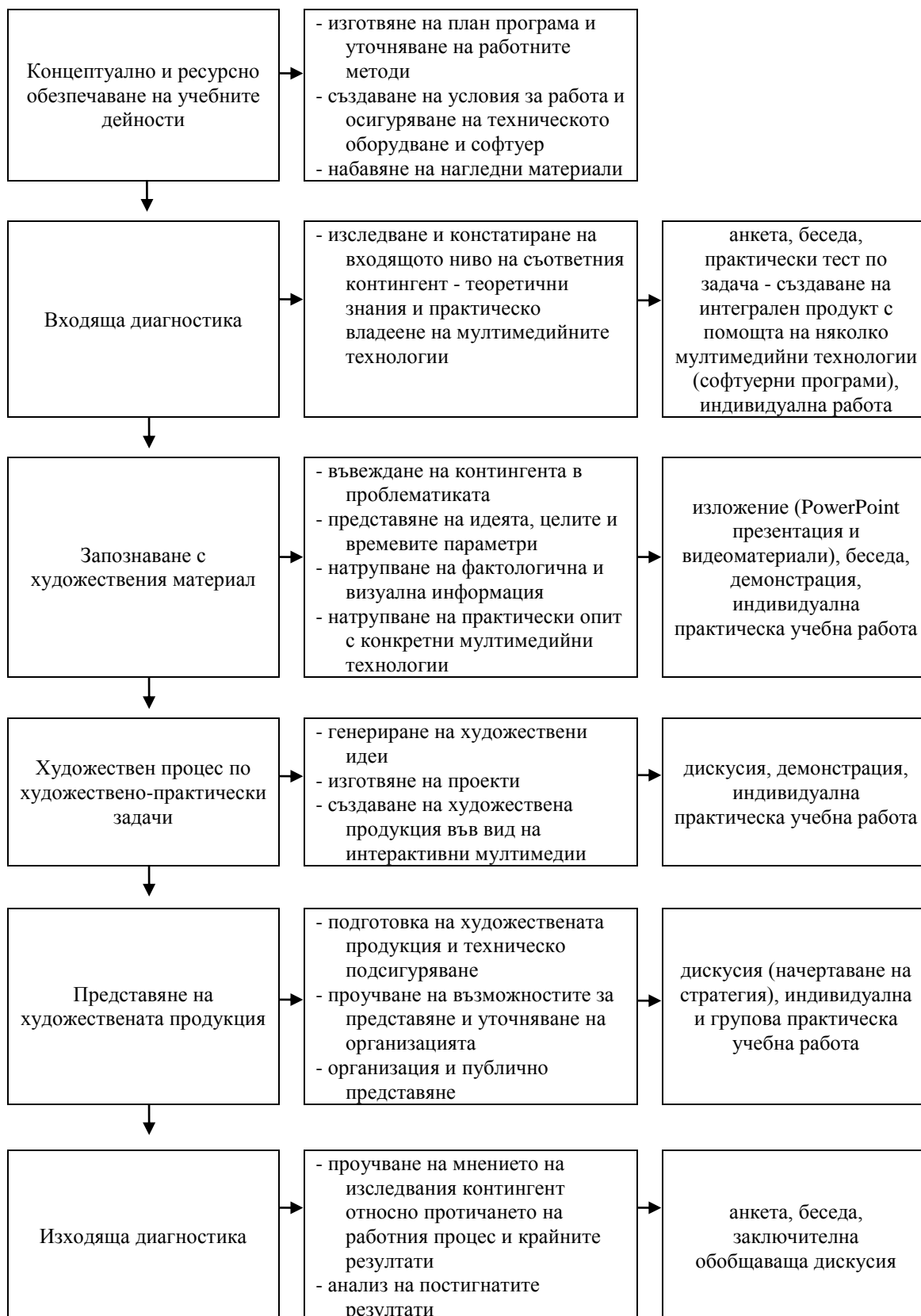
- Даване на възможности получените знания и умения да стимулират развитието на творческия потенциал на студентите, като ги насочат към активно творчество;
- Даване на възможности получените знания и умения да се използват в бъдещата педагогическа практика.

От друга страна модулет на обучение по мултимедийни технологии може да се включи напълно самостоятелно в образователния процес по изобразително изкуство, тоест независимо от дисциплината „Графичен дизайн и визуална комуникация“, тъй като мотивите му в съдържателен аспект, свързани с творческите проблеми изискват различно отношение и подход от тези в полето на дизайна.

Логиката на неговата структура, следваща принципите на художествения процес предполага обучаемите да преминат през фазите: от генерирането на художествени идеи, през тяхната материализация в съответната художествена форма - мултимедия и се достигне до публичната им реализация.

Структурата на модула в нейната последователност изглежда по следния начин:





## **IV. КАЧЕСТВЕН АНАЛИЗ И ОЦЕНКА НА РЕЗУЛТАТИТЕ ОТ ИЗСЛЕДВАНЕТО**

### **1. Анализ на резултатите от входящата диагностика**

Методическият експеримент по разглеждания модул на обучение по мултимедийни технологии в областта на изобразителното изкуство е осъществен двукратно с две отделни групи студенти от различни випуски в рамките на две последователни учебни години. За периода от два семестъра - една учебна година - на всяка от групите са поставени еднакви задачи, като работата по тях се извършва в идентични условия и подходи.

Началото на всеки педагогически експеримент е насочен към установяване на входното ниво - наличните знания и умения за съответната област. В тази връзка се извършва входяща диагностика. Тя се осъществява посредством анкета (въпросник), съдържаща 12 въпроса, разпределени в четири смислови групи.

Обобщеният анализ на резултатите от извършената входяща диагностика показва желание и нагласа у студентите за експериментиране и творческа себеизява чрез мултимедийните технологии, което е основна предпоставка за осъществяването на ползотворно обучение. Въпреки, че лицата от експерименталните групи притежават скромни практически познания, представата им за същината като феномен на въпросните технологии предполага от тяхна страна бързото проумяване на логиката им на функциониране, оттам и свободното им използване при генерирането на художествени мултимедийни решения по време на учебния процес.

Също така, почти идентичните данни, постъпили от студентите и в двете експериментални групи означава, че те са на сравнително еднакво ниво по отношение на знанията и разбиранията си за мултимедийните технологии и изкуството, създавано чрез тях. Това е предпоставка в края на методическия експеримент при изходящата диагностика да се определи с точност ефективността на приложения в настоящото изследване методически модул.

### **2. Анализ на творческото развитие на изследвания контингент в авторски план - анализ на основния експеримент**

#### **2.1. Описание на параметрите, протичане и анализ на художествено-творческия процес по приложения модул на обучение**

Същинското основно изследване е проведено двукратно в рамките на четири семестъра с две групи студенти от различни випуски - 16 и 17-ти. Съответно с първата група от февруари 2010 г. до януари 2011 г. и с втората от февруари 2011 г. до януари 2012 г., т.е. по два семестъра с всяка група. Общият брой на изследвания контингент е осем, разпределени по равно (4-ма) в отделните групи.

Изследването, извършено и с двете експериментални групи се състои от три етапа - констатиращ, формиращ и контролен.

Констатиращият се извършва през февруари месец в самото начало на летните семестри на споменатите вече учебни години. Неговата цел е да се установи входящото ниво на знанията и уменията на студентите в областта на мултимедийните технологии и изкуството, създавано чрез тях. Това се извършва чрез писмен въпросник (анкета), беседа и практически тест по задача.

Формиращият етап се осъществява в рамките на двата семестъра, заложи в методическия модул на експерименталното обучение по мултимедийни технологии, в които се работи върху задачите - „Измерения на индивидуалността“ и „Манипулация на манипулация“. В отделните фази на този етап, свързани с учебните задачи участниците в изследването чрез теоретична част, демонстрация, нагледни материали, дискусии и практическа работа се запознават с художествения материал, натрупвайки знания и умения за боравене с набор от мултимедийни технологии и информация за базираното на тях изкуство. Също така се извършва художествено-творчески процес по извеждането на проекти и генерирането на артистична продукция във вид на мултимедии, която се представя пред публика.

Контролният етап е проведен в края на емпиричното изследване, където се установява изходящото ниво на студентите от експерименталните групи. Това е постигнато, чрез въпросник и финално обсъждане (дискусия) на творческите постижения при решаването на поставените задачи и съответно на артистичното развитие и нагласа на всеки един студент.

В обобщение, резултатите от художествено-творческия учебен процес по експерименталния модул на обучение по мултимедийни технологии са:

- Постигната ползотворна образователна атмосфера, в която дистанцията при взаимодействието между преподавател и студентите е максимално скъсена за пълноценното решаване на възникналите при изпълнението на учебните задачи проблеми;
- Развитие на интерес у студентите към изкуството, създавано с мултимедийни технологии и ролята на артиста в съвременното общество
- Изменения в отношението на обучаемите към използването на мултимедийните технологии, както и към художествено-творческия процес;
- Развитие на изследователска и експериментална нагласа у студентите, за която можем да съдим от интереса и задълбочаването, проявени при проучването и решаването на проблемите по поставените задачи;
- Повишено равнище на компетенции на студентите относно естеството на изкуството и по отношение на знанията и уменията за процеса при създаването на изкуство и отстояването на собствена творческа позиция;
- Наличие на мотивация и нагласа у студентите за публична изява и представяне на творческите си идеи и постижения пред други хора.
- Способност за себепознание като артист в резултат на повишеното

внимание към собствената личност, породено от интраличностната и интерличностната посоки на творчески търсения по двете семестриални задачи.

## 2.2. Анализ на творческото развитие на студентите от експерименталните групи

В тази подглава се извършва качествен анализ и интерпретация на получените емпирични данни, свързани с индивидуалното творческо развитие на всеки един студент, участващ в експерименталния методически модул. Това се осъществява в комбинация с приложението на количествен подход, чрез който в числови стойности се изразяват техните творчески постижения. За целта се прави количествен критериален анализ на творческите знания и умения и степента на развитие на авторска нагласа на лицата от експерименталните групи чрез представяне на конкретни величини по изведените критерии и показатели. Анализът на резултатите от двете семестриални задачи се извършва като се причисляват към една от трите степени за диференцирана оценката за всеки показател. Съответно обработената информация се систематизира и онагледява под формата на диаграма. По този начин се проследява кривата на развитие (изменението в процентно отношение) на творческите умения по двете семестриални задачи, които отговарят на съответната оценъчна степен на отделените показатели.

Тъй като оценката на постигнатите художествено-творчески резултати на студентите от изследвания контингент е въз основа на изведените критерии и показатели, последните се представят в пълен вид.

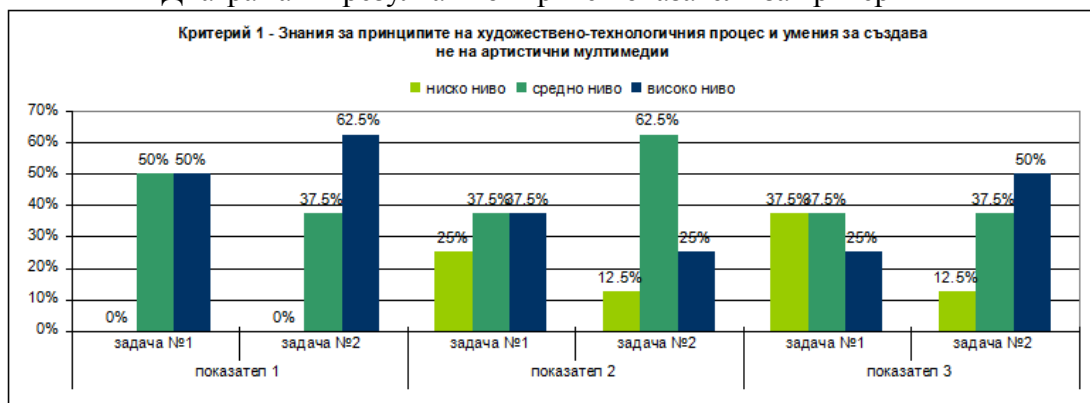
Критерии	Показатели
Знания за принципите на художествено-технологичния процес и умения за създаване на артистични мултимедии (овладяване на конкретна художествена форма)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Свободно и компетентно опериране с възможностите на мултимедийните технологии при „материализирането“ на художествените идеи през различните фази на творческия процес</li> <li>- Качество на организираното функционално единство между информационно-знаковите, художествените и технико-навигационните компоненти на художествените мултимедии</li> <li>- Богатство на конфигурациите от мултимедийни обекти и интерактивни връзки, изграждащи художествените мултимедии</li> </ul>
Отношение към поставените в задачите проблеми	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Избор на ситуации, свързани с проблемите, които са динамични и многопластови</li> <li>- Склонност към експериментиране</li> <li>- Мотивация за постижения в творчески ситуации, изискващи независимост в мисленето и действията</li> <li>- Устойчивост в усилията за решаване на проблемите</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Преживяване на удоволствие от процеса на творческо търсене</li> </ul>
<p>Постигнати художествени резултати по отношение на качествата на творческите мултимедийни решения и проекти</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Значимост и смислова дълбочина на концепциите</li> <li>- Оригиналност и нестандартност в подходите на интерпретация на проблемите</li> <li>- Смесово-съдържателна и структурна сложност, извикваща когнитивни и перцептивни (интелектуални) усилия</li> <li>- Степен на завършеност на художествените мултимедии</li> <li>- Степен на разработеност на художествения проблем (проекти)</li> <li>- Структуриране (проекти)</li> <li>- Концептуална цялост (проекти)</li> <li>- Качества на оформлението (проекти)</li> </ul>
<p>Знания за принципите и умения за публично представяне на художествената продукция</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Осъществяване на организационна стратегия, публично оповестяване и комуникация със свързаните с изкуство инстанции</li> <li>- Убедителност на представяне на авторските възгледи и позиции</li> <li>- Яснота при изложението на художествените идеи и спецификите на творческите решения</li> </ul>
<p>Проява на авторска нагласа</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Рефлексивно творческо мислене</li> <li>- Способност за анализиране на формалните и съдържателни характеристики на произведения на изкуството, създадени чрез мултимедийни технологии</li> <li>- Вътрешно противопоставяне на външни изисквания и установени мисловни модели</li> <li>- Автономност на творческата дейност</li> <li>- Стремек към трансформация на съществуващите знакови системи и генериране на нови символни връзки</li> <li>- Стремек към себеосъществяване</li> </ul>

Описаните критерии и показатели за оценка на постигнатите резултати с времето могат да претърпят промени и да се подобряват.

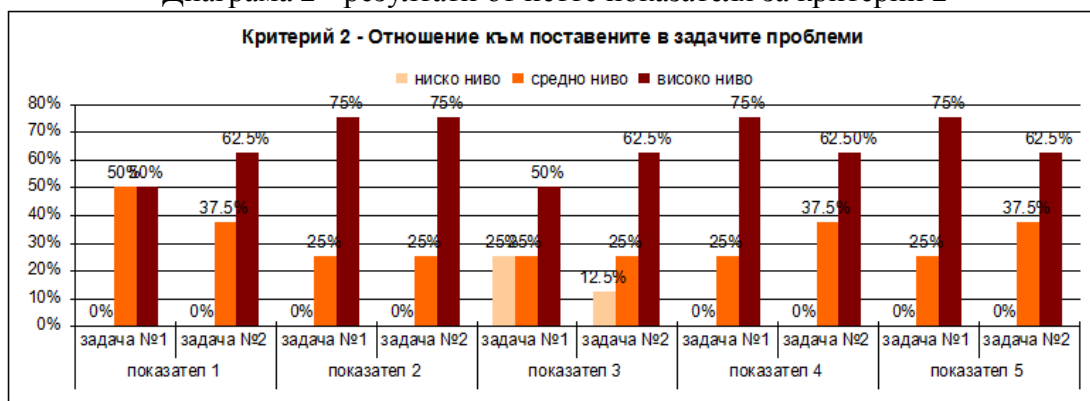
Обобщените резултати за критерий 1 (Вж. изражението на числовите стойности в диаграма 1), отнасящ се за двете задачи показват по-високи числови стойности на средно и високо ниво на покритие на трите показателя. Те предполагат, че експерименталният модул е помогнал за развитието на знанията и уменията на студентите за творческо боравене с мултимедийните технологии за създаване на артистични мултимедии.

Диаграма 1 - резултати от трите показателя за критерий 1



В обобщение, от получените числови изражения на резултатите спрямо показателите по критерий 2 (Вж. изражението на числовите стойности в диаграма 2) можем да приемем, че е налично сериозно отношение от страна на студентите към поставените в задачите проблеми и процеса на тяхното индивидуално творческо решаване. Що се отнася до склонността за експериментиране и мотивацията за личностни постижения в творчески ситуации, произтичащи при справянето с проблемите на конкретни динамични реалности можем да допуснем, че те не са само следствие на приложеното в модула обучение, а съществуват у някои студенти преди неговото провеждане.

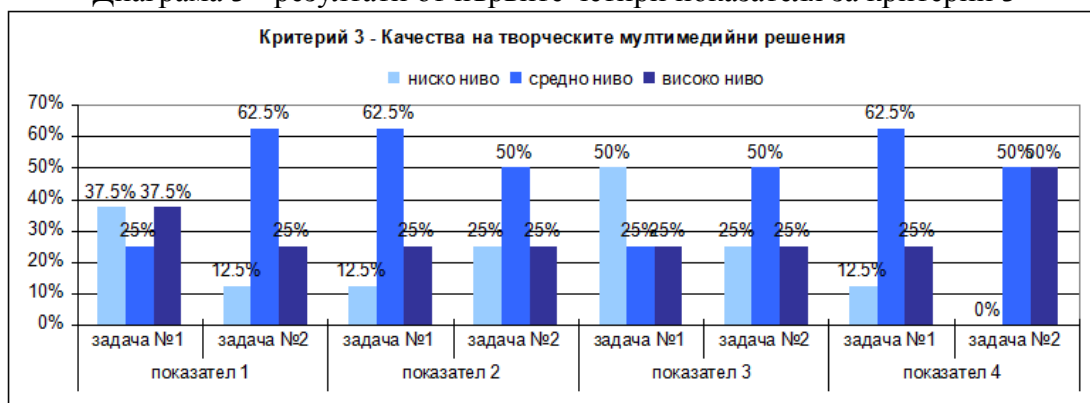
Диаграма 2 - резултати от петте показателя за критерий 2



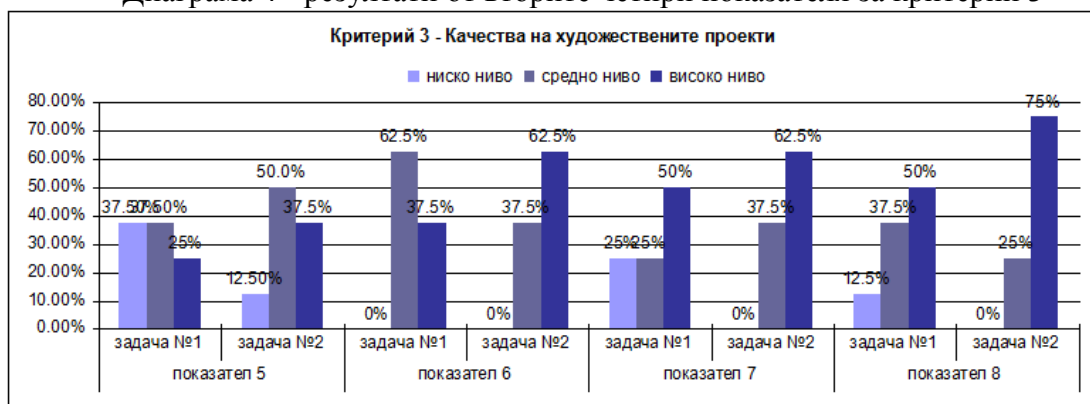
Получените резултати според показателите за критерий 3 (Вж. изражението на числовите стойности в диаграми 3 и 4) се забелязва, че и при трите нива на оценка има известно колебание. То най-вече проличава за средното ниво, но като цяло линиите на развитие остават със сравнително сходни стойности. От приблизително еднаквите степени на високото ниво и сравнително високите за средното ниво можем да предположим, че методическият модул е допринесъл за постиженията в качеството на творческата продукция с оглед на въплътените в техните формални характеристики смислови значения, ценности и критически оценки. Също така е повлиял не само за запазването, но и за нарастването им

спрямо отделни показатели по втората семестриална задача. Това е още по-силно изразено по отношение на резултатите на качествата на творческите проекти, където се откроява възход на високото ниво. Предвид това, че почти никой от студентите преди провеждането на експеримента не е работил със съответните мултимедийни технологии и за първи път извеждат свои художествени мултимедии и проекти можем да допуснем, че въпросните качества не са резултат само на обучението, но и на предварителна нагласа и стремеж при някои от тях за творческо развитие и постижения.

Диаграма 3 - резултати от първите четири показателя за критерий 3



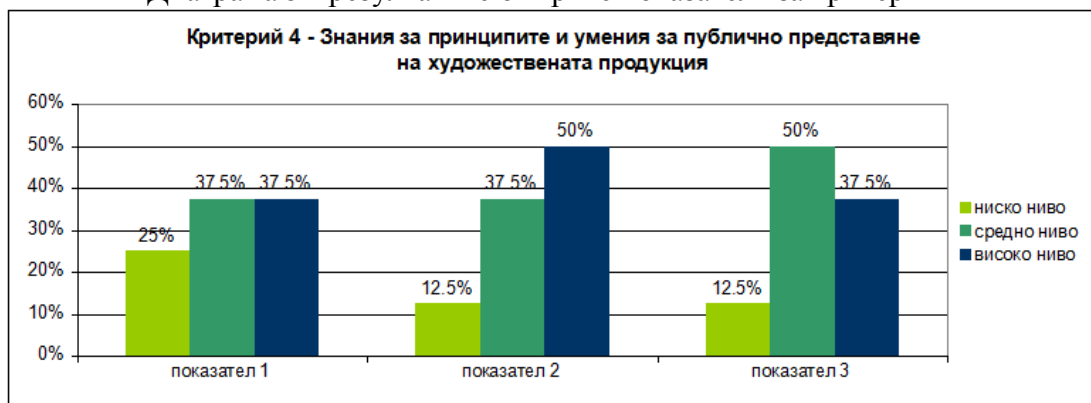
Диаграма 4 - резултати от вторите четири показателя за критерий 3



Резултатите по четвъртия критерий (Вж. изражението на числовите стойности в диаграма 5) според покриването на показателите му показват, че студентите най-вече на средно ниво, а при друга част от тях и на високо ниво притежават знания за принципите на реализация на творческа продукция, както и умения и някои поведенчески характеристики, необходими за нейното представяне и рекламиране пред други лица.

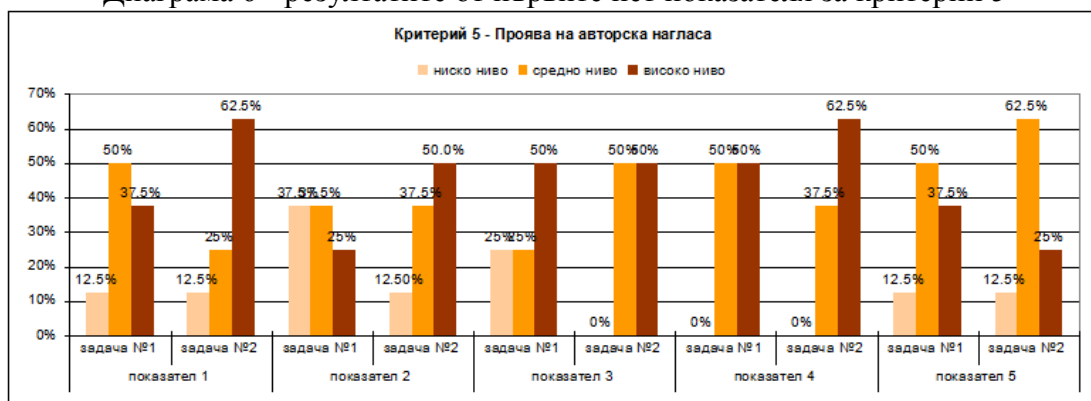


Диаграма 5 - резултатите от трите показателя за критерий 4

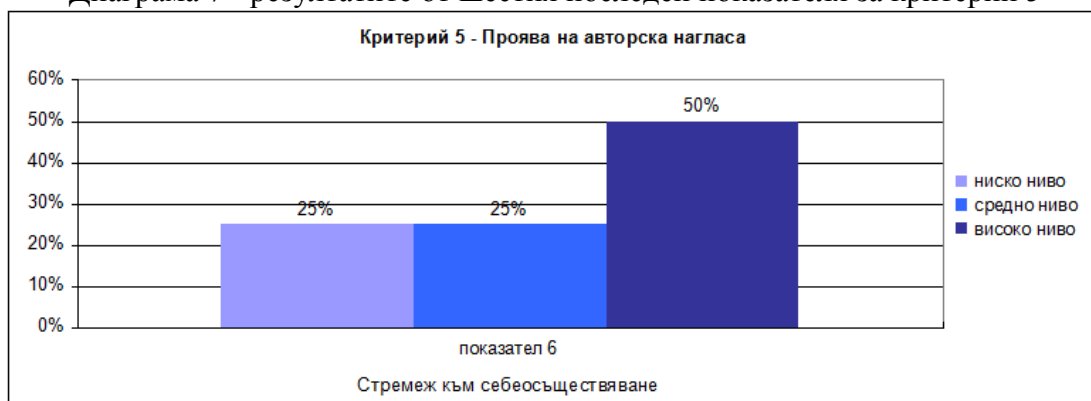


В обобщение на резултатите по показателите за петия критерий (Вж. изражението на числовите стойности в диаграми 6 и 7), разкриващи изменения във възходяща посока на мотивацията за развитие, желанието за творческа автономност и реализация, стремежът към различност и отношението към изкуството и принципите на работа, т.е. в начините на мислене и действие у студентите можем да предположим, че методическият модул е допринесъл за проявяването от тяхна страна на авторска нагласа.

Диаграма 6 - резултатите от първите пет показателя за критерий 5



Диаграма 7 - резултатите от шестия последен показателя за критерий 5



Разгледани и анализирани са творбите, създадени по време на творческия учебен процес. Също така е проследено и творческото развитие отнасящо се до параметрите на авторството на лицата от изследвания контингент, което обхваща дори няколко години след приключването на експеримента по заложения модул. Разглеждайки студентите като автори на своите творби, се разкрива тяхната уникалност.

Важно е да се отбележи, че участниците в експеримента не са случайно избрани, а са селектирани въз основа на проявените от тях интереси. Те са персонално избрани като типични случаи, които разглеждани заедно, оформят цялостния облик на отделния случай. Осъществено е наблюдение върху всеки един от осемте студента, чиито резултати са персонално описани.

В обобщение, резултатите от анализа на творческите постижения и развитие на изследваните студенти от проведения експериментален модул разкриват, че те са придобили:

- опит за прилагане на определени способности за извършване на конкретна дейност, т.е. знания и умения при работа с възможностите на мултимедийните технологии за постигане на художествено-практически резултати;
- опит за извършване на творческа дейност, свързана с умения за вземане на нестандартни решения по проблемни ситуации;
- опит за осъществяване на емоционално-ценностно отношение към художественото творчество във вид на светогледна ориентация на артист;
- опит за извеждане на художествен проект, свързан с възможностите за задълбочено изследване на проблеми, структуриране, схематизиране и концептуална яснота;
- опит за публично презентиране на артистична продукция, касаеща способностите за анализиране на собствените идеи и творческа дейност.

### **3. Анализ на резултатите от изходящата диагностика**

В края на методическия експеримент по учебния модул на обучение по мултимедийни технологии е важно да се установи изходящото ниво на натрупаните знания, умения и компетенции, т.е. на творческото развитие на изследваните лица, касаещо изменението в съзнанието и поведението им. Това се прави посредством попълването на въпросник (Вж. Приложение 6), чрез който те имат възможност сами да анализират и оценят в артистичен план личното си развитие от приложеното обучение. По този начин се осъществява и проверка доколко те осъзнават промяната в разбиранията, нагласите и отношението си към извършването на художественото-творчество, използвайки мултимедийните технологии.

В обобщение от получените резултати от изходящата диагностика може да се допусне, че методическият експеримент е повлиял положително върху творческото развитие и формирането у изследваните лица на мислене на артист, свободно изразяващ се с мултимедийни технологии. Това, от своя страна предполага, че модулът на обучение по мултимедийни технологии в сферата на изобразителното изкуство, разработен в настоящата дисертация е дал положителни резултати, което е признак за високата му ефективност.

#### **4. Проверка на модела (качествена проверка на хипотезата)**

Извършеният експеримент по заложения методически модул на обучение по мултимедийни технологии довежда до изграждането в изследваните лица на авторско самосъзнание за творческо изразяване чрез същите тези технологии. За това може да твърдим на базата на аргументи във фактологичен и документален план. Някои от тях са:

Спрямо входното ниво се отчита значително нарастване на знанията, уменията и компетенциите на студентите за творческо боравене с набор от мултимедийни технологии при създаването на артистични мултимедийни решения, следствие на практическата работа в учебния процес и самостоятелната работа по тяхното овладяване през личното им време. Това се потвърждава от получените данни по показателите на първия критерий и от сътворените мултимедии.

Констатира се значително повишаване на знанията на изследваните лица за съвременното изкуство, мястото и ролята на мултимедийните технологии в него и различните подходи на артисти, изразяващи се чрез тях, в резултат на въвеждащите презентации, показаните нагледни материали и разискването им в дискусиите при провеждането на експерименталното обучение. Въз основа на последните, обучаемите са развили умения за дешифриране и анализиране на формалните и съдържателните характеристики на произведения, базирани на мултимедийните технологии и съответно да аргументират и защитават качествата на творческите си решения и представените чрез тях позиции по разглежданите проблеми.

Данните от третия показател на втория критерий и самостоятелните творчески изяви на изследваните лица след приключване на експерименталното обучение сочат увеличаване на увереността в способностите им, поемането на лична отговорност и готовността да използват свободно мултимедийните технологии за изразяване на своите идеи.

В резултат на публичната реализация на творческата продукция на студентите се установява, че те са придобили организационни и комуникативни умения за представяне на художествени решения в общественото пространство. Съответно се отчита и разширяване на кръгозора и знанията им за художествения живот в страната и свързаните с него институции, както и за медийното изкуство по света от предоставяната информация за различни арт

форуми. Също така се констатира повишаване на тяхната нагласа за включване в художественото пространство. Потвърждение за това откриваме в данните, получени по показателите на четвъртия критерий.

Създават в рамките на експеримента и след неговото приключване актуални на съвремието ни художествени мултимедии, в които е подхотдено по нестандартен начин при интерпретирането в смислово, ценностно и критическо отношение на проблемните от действителността. Те свидетелстват за развитието в тях на светогледна ориентация на противопоставяне на формите на конформизъм, образците и стандартите за отношение към света и изкуството, създавани от прагматизма на пазарните закони и масмедийните манипулации. За това можем да преценим, както от данните по показателите за качествата на генерираните в учебния процес мултимедии, така и от документалните материали (видеозаписи, фотографии и плакати), отразяващи не само въпросните мултимедии, но и творческите решения от техните самостоятелни изяви след този период.

В края на учебно-творческия процес студентите демонстрират рефлексивно мислене за изкуството, самостоятелност и самоорганизация при изразяването на творческите си идеи с мултимедийни технологии, които при една част от тях се запазват и при изявите им в публичното пространство след края на методическия експеримент. На базата на това, се констатира, че те проявяват авторска нагласа, потвърждение, за което получаваме от резултатите по показателите на последния пети критерий и наличната творческа продукция. Също така, тези данни сочат, че изследваните лица проявяват и професионално отношение към художествено-творческата дейност с мултимедийни технологии, която половината от тях насочват в социален и духовен контекст при реализацията на последвалите експеримента индивидуални изяви.

Отчита се при половината от студентите изменение в поведението към съзидателната дейност за собственото им професионално осъществяване, разкриващо, че те се самоидентифицират като автори. За това свидетелстват, както получената обратна връзка от изходящата диагностика и най-вече, че търсят и намират пътища за персоналната си реализация като артисти. За другата половина от изследваните лица в рамките на експеримента се отчитат развитие в творческия светоглед, на знанията, уменията и компетенциите за изкуството и боравенето с мултимедийните технологии при генерирането на художествени решения, което се потвърждава от показаното отношение към художествено-творческия процес, от качествата на техните мултимедии, създадени по двете семестриални задачи и начина на презентирането им в реална публична ситуация. Основната разлика с останалите е, че те не продължават да правят опити за себеосъществяването си в артистичен план. Въпреки това, методическият експеримент е повлиял положително върху художествената подготовка, авторската нагласа и желанието за включване в художествения живот на другата половина от изследваните лица.

Представените аргументи във фактологичен и документален план, произтичащи от анализа на получените резултати доказват заложената в настоящия дисертационен труд хипотеза: *прилагането на подходящ модул на обучение по мултимедийни технологии в сферата на висшето образование по изобразително изкуство довежда до подготовка, формираща в студентите авторско самосъзнание за автономно изразяване посредством мултимедийните технологии.*

## 5. Резюме на получените резултати

### Резултати в научно-теоретичен план:

- Проучени и анализирана си литературни и други източници (български и чуждестранни), свързани с приложението на мултимедийните технологии в областта на изкуството и сферата на художественото образование. Задълбочено са проучени следните области:

- Проучена и анализирана е необходимостта от провеждане на конкретно изследване в полето на обучението по мултимедийни технологии във висшето образование по изобразително изкуство, съобразно реалните проблеми на съвременното изкуство, произтичащи от динамичното развитие и употреба на технологични посредници в него;
- Представени са същността и характеристиките на мултимедийните технологии като работна среда за автономно творчество чрез генериране, обработване, възпроизвеждане, пренасяне и съчетаване на комплексно съдържание от информационни компоненти и интерактивни връзки, придаващи интелектуалните качества на съответните художествени мултимедии;
- Разгледано е изкуството, в което въз основа на компютъра се извършва обновление в него, способствайки обособяването на ново цифрово пространство за творчески експерименти при обективизирането в различни форми свободната игра на въображението, насочено към създаването на нови светове и реалности, нови усещания и ментални преживявания, осъществявайки в резултат промяна в мисленето за изкуството;
- Представени са художествени форми като видео арт, софтуер арт, виртуална реалност, разширена реалност, нет арт и нет акционизъм, както и емблематични за тях артисти;
- Представени са медийни артисти, групи, творчески студия, институции, организации, фестивали за изкуство, базирано на компютърните технологии, стратегия и национална програма за развитие на информационното общество в България, медии на художествената критика, меценатството и колекционирането на изкуство, съставляващи обликът на ситуиране на мултимедийните технологии в художествения живот, на чиято база положението на последния може да се определи като неадекватно и

изолирано спрямо глобалните художествени процеси;

- Представени и анализирани са тенденциите на обучение по мултимедийни технологии във формалното висше образование по изобразително изкуство, провеждано във ВУЗ-овете - НХА, ВТУ, АМТИИ, НАТФИЗ, СУ, ЮЗУ, ШУ и частния университет НБУ, които се основават на стереотипна представа за професионална подготовка най-вече за нуждите на маркетинга и рекламата, докато аспектът за формиране на уникални личности, стремящи се към самоактуализация в творчески план и участие в художествения живот е сведен до минимум;
- Направена е съпоставка в практиките на обучение по мултимедийни технологии между чуждестранни и български ВУЗ-ове, подготвящи по изкуство, от която се оказва, че последните са в позиция на наваксване, както с образователните степени, изграждането у студентите на критическа рефлексия към процесите в заобикалящата среда, разбирането какво е изкуство, така и с формирането на професионално отношение към него и мислене на автономен артист;
- Представени са различни образователни алтернативи на формалното обучение по мултимедийни технологии в областта на изкуството в „лицето“ на центрове за компютърни изкуства и неформално образование, неправителствени организации, частни школи и колеж, които в по-голямата си част нямат отношение към изкуството или се случват нерегулярно и за кратко време, не спомагайки по този начин за цялостното изграждане на светоглед на артист;
- Направена е диференциация на основанията, залегнали в мисленето за изкуството и дизайна и произтичащите от това нагласи, като първите се свързани с търсенето на всевъзможни форми на изразяване на смисли в проява на интелектуалните, духовните и волевите качества на личността, а тези на дизайна с пазарната логика, преследвайки практически и рентабилни цели, рамкирани от нормативи и очаквания за конкретния резултат. Въз основа на нея става ясно, че водещите тенденции на обучение по мултимедийни технологии във ВУЗ-овете по изкуствата като образователни модели формират главно едностранчива представа за изкуството и опитност в псевдо художественост у подготвяните специалисти;
- Представени и съотнесени са някои съвременни педагогически концепции, подходи, стратегии и модели на знанието, както и направления от реформаторската педагогика към съвременните аспекти на концепцията за образование по изобразително изкуство, отнасящи се до „информацията за изкуство“, „реализацията на изкуство“ и „авторството“. Акцентът пада върху паралела между залегналият като фундамент основен принцип на първите, чиито образователен фокус е ориентиран към формирането на самостоятелни и уникални индивиди, готови отговорно да се включат в обществения живот и аспекта на „авторството“, касаещ самоосъзнаването на обучаемите като автономни творчески личности, проявяващи критическо отношение към

социо-културните процеси и ангажимент към духовното и интелектуално развитие на човека;

- Направена е корелация между промените в образователните практики по изобразително изкуство и реалностите в художествения живот;
  - Представени са потребностите от промени в обучението по мултимедийни технологии в полето на изобразителното изкуство, основаващи се от една страна на новата електронна среда и условия, променящи начина, по който се изгражда смисъл и където преди всичко се разгръща съвременното изкуство, така и на липсата на съответствие на художественото образование спрямо водещите тенденции в света на изкуството, следствие най-вече от проблема, свързан с формирането на авторска нагласа и желание у обучаемите за включване в художественото пространство.
- Изведен е експериментален методически модул на обучение по мултимедийни технологии, въз основа на проучените и анализирани материали и изследванията на терен;
  - Структурирани, анализирани и обобщени са резултатите от проведения в учебни условия педагогически експеримент;
  - Проучена и анализирана е ефективността на апробирания модул на обучение по мултимедийни технологии в сферата на висшето образование по изобразително изкуство.

### **Резултати в практически план:**

- На терен са проучени реалностите на общата образователна ситуация относно аспектите и тенденциите на обучение по мултимедийни технологии във ВУЗ-овете, предлагащи учебни програми в областта на изобразителното изкуство;
- Разработен е диагностичен инструментариум, който е апробиран и приложен в практическия експеримент;
- Проведен е педагогически експеримент със студенти от 16 и 17 випуск от специалност "Изобразително изкуство" към ФНОИ на СУ "Св. Климент Охридски" в рамките на две последователни години. По време на експеримента е проверена неговата ефективност и са анализирани получените в него резултати.

С оглед на констатираните резултати в научно-теоретичен и практически план може да се заключи, че е постигната целта на настоящия дисертационен труд, а именно - *да се разработи и провери на практика специфичен методически модул на обучение по мултимедийни технологии във висшето образование по изобразително изкуство за подготовка на артисти, изразяващи се чрез мултимедийните технологии.*

## Изводи

Основните изводи, които могат да се формулират на базата на резултатите от настоящето изследване са:

- Водещата тенденция в глобалното художествено пространство, основаваща се на развитието на компютърните технологии, налага навлизането и максимално ефективното използване на последните както в художествения живот в страната така и в сферата на образованието по изобразително изкуство;
- В началото на висшето си образование студентите нямат необходимите познания за съвременното изкуство и ролята на електронните технологии в него, както и схващането за мултимедийните технологии и тяхното използване по посока на изразяване на свои творчески решения и позиции;
- Състоянието на ниска авторска нагласа, липса на идентификация на студентите като артисти, свободно творящи чрез мултимедийните технологии и дефицита на желание за включване в художествения живот е възможно да се повишат, ако се въведе и приложи на практика подходящо обучение, което да включва актуални теоретични и практически подходи и методи още в началото на следването им, като по този начин се отговори адекватно и навреме на предизвикателствата на реалната ситуация в света на изкуството;
- Изведените в теоретичната част концептуални принципи, организация и структура на учебно-творческия процес, които служат като основа за изграждането на учебния модул, предполагат натрупването на знания, умения и опит в изключително важни насоки за творческата реализация на всеки един студент в контекста на съвременната художествена действителност;
- Обучението по мултимедийни технологии в теоретично и практическо отношение е ефективно, когато стъпва на факти, примери и практики от световната и съответната национална история на изкуството, както и на тези, свързани с актуалните тенденции и постижения в педагогическото поле на водещите в този аспект образователни институции;
- Разработеният методически модул на обучение по мултимедийни технологии предвижда извършването от студентите на експерименти и търсенето на нестандартни решения за постигане на високи резултати по отношение на смисло-съдържателните качества на създаваната от тях художествена продукция;
- Семестриалните практически задачи, реализирани в експерименталния модул способстват за формирането на изследователска нагласа, критично мислене спрямо обществените процеси и тези в полето на изкуството, професионално отношение към творческия акт и развитието на саморефлексия;
- Проведените учебно-художествени дейности спомагат за повишаването на компетенциите на обучаемите за етапите на творческия процес, осъществяването на емоционално-ценностно отношение към него и за формирането в тях на светогледна ориентация на артист;



- Приложеното обучение по мултимедийни технологии по изведения учебен модул допринася за придобиването на степен на подготовка, на базата, на която обучаемите проявяват авторска нагласа за самостоятелни творчески изяви пред публика и мотивация за постижения в артистичен и личностен план.

Въз основа на резултатите от проведеното емпирично изследване, могат да се формулират и по-конкретни изводи, свързани с експерименталния модел, разработен в настоящия дисертационен труд:

- Съчетаването в рамките на учебния процес на редовните занятия със самостоятелната подготовка при обучението по мултимедийни технологии по заложения методически модул, допринася за изграждането от страна на студентите на собствени творчески възгледи и позиции по въпросите за естеството на изкуството и настъпилите в резултат на електронните технологии промени в него;
- Прилагането на проектния метод на обучение насочва студентите към извеждането на концептуални стратегии за лична творческа реализация;
- Обучението по мултимедийни технологии по разработения учебен модул предоставя на студентите възможности да разширят и обогатят обхвата на творческо себеизразяване;
- Подготовката и участието на студентите в творчески публични изяви спомага значително за развитието в тях на авторско самосъзнание, което е предпоставка за включването им като автори в художествения живот;
- Апробираният учебен модул се оказва ефикасен по отношение на подготовката на студентите като артисти, изразяващи се чрез мултимедийните технологии, което се потвърждава от получените резултати по всички критерии за оценка, а именно: знания за принципите на художествено-технологичния процес и умения за създаване на артистични мултимедии; отношение към поставените в задачите проблеми; постигнати художествени резултати, отнасящи се до качествата на творческите мултимедии и проекти; знания за принципите и умения за публично представяне на художествената продукция; и проява на авторска нагласа. Това се доказва с отчетената по време на провеждането на формиращия експеримент в експерименталните групи промяна във възходяща посока по всичките двадесет и пет показателя, изведени към критериите.

Всички изводи сочат, че предложеният модул на обучение по мултимедийни технологии функционира успешно в учебна среда и формира у студентите авторска нагласа към себеизразяване посредством мултимедийните технологии и самосъзнание на артист. Очакваните резултати са постигнати, което отвежда към възможността модулът да навлезе в практиката и да стане част от учебната програма за обучение по мултимедийни технологии във висшето образование по изобразително изкуство.

## Заклучение

Настоящият дисертационен труд се стреми да разшири практиките на обучение по мултимедийни технологии във висшето образование по изобразително изкуство за подготовка на артисти, свободно изразяващи се посредством мултимедийните технологии, съобразно условията, продиктувани от съвременната глобална художествена реалност. За целта е разработен и апробиран методически модул, включващ две семестриални задачи. Той е ориентиран към повишаване на знанията, уменията и компетенциите по отношение на изкуството, базирано на компютърните технологии, художествено-творческия процес при създаването на артистични мултимедии, формирането на критическо мислене към обществените процеси и авторско самосъзнание. Обучението по мултимедийни технологии е в синхрон с опитите на педагогическата наука, адекватно да отговори и запълни известни пропуски, свързани с многообразието на съвременните форми в изкуството.

Постигнатите резултати показват, че учебният модул способства развитието на автономност на творческата дейност, светоглед на артист и стремеж към себеосъществяване у студентите. Въз основа на тях се предоставя възможността модулът да се надгражда и усъвършенства в бъдещи педагогически инициативи, както в традиционното, така и в неформалното художествено образование. Успешното провеждане на методическия експеримент и потвърждаването на хипотезата на настоящия труд доказват ефикасността на приложения модул и са предпоставка за навлизането му в бъдещите учебни програми.

## Приноси на дисертационния труд

1. Селектиран, анализиран и систематизиран е богат теоретичен материал, относно ролята и мястото на мултимедийните технологии в сферите на изкуството и художественото образование, включващ преводи на текстове, част от които не са публикувани на български език в научната литература.
2. Осъществен е контакт с голям брой артисти, работещи с мултимедийни технологии, като повечето от тях са и педагози във ВУЗ-ове, които вземат участие в дълбочинно интервю, проведено от дисертанта. Резултатите от него са обобщени, анализирани и представени в дисертационния труд.
3. Проучен е конкретен диапазон от чуждия опит, свързан с актуалните практики на обучение по мултимедийни технологии в полето на изкуството в двадесет и един ВУЗ-а по света.
4. Разработен и апробиран е експериментален модел на методическа система под формата на учебен модул за обучение по мултимедийни технологии, способстващ подготовка, която да формира авторско самосъзнание за автономно изразяване посредством същите тези технологии у студентите.
5. Изведен и апробиран е диагностичен инструментариум за оценяване на резултатите от учебно-творческата дейност, свързани с професионалното отношение към изкуството, качествата на художествената продукция, презентирането ѝ пред публика и авторската нагласа, като е разработена оригинална система от критерии и показатели.
6. За първи път в полето на арт педагогиката в страната, касаеща висшето образование по изобразително изкуство е разработена толкова цялостна и детайлна система от критерии и показатели за диагностициране на творческото развитие на обучаемите в авторски план.

## Публикации по темата:

1. **„Мултимедийните технологии като предпоставка за промяна на парадигмата в обучението по изобразително изкуство“**, Сборник статии „Образователни иновации в сферата на визуалните изкуства“ на катедра „Визуални изкуства“, ФНОИ, СУ „Св. Климент Охридски“, Симолини. С., 2010, с. 87 – 98.
2. **„Основни характеристики на мултимедийните арт форми и тяхното приложение в образованието по изобразително изкуство“** Годишник Том 102 на ФНОИ, СУ „Св. Климент Охридски“. С., 2010, с. 103 – 120.
3. **„Мултимедийните форми в изкуството като средство за увеличаване на комуникативните възможности в социо-културното общуване“**, Годишник Том 6, ФИ, ЮЗУ „Неофит Рилски. С., 2008, с 115 – 116.