



УДК 766:655

Олена ХРАМОВА-БАРАНОВА,

доктор історичних наук,
професор кафедри дизайну
Черкаського державного
технологічного університету

ЦИФРОВЕ МИСТЕЦТВО ЯК ЗАСІБ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ В ПРОЕКТУВАННІ ХУДОЖНЬОГО ОБРАЗ

На сьогодні використання цифрових комп'ютерних технологій дозволило образотворчому мистецтву показати нові інноваційні підходи в художньому відображенні дійсності. Цифрові комп'ютерні технології докорінно трансформували структуру образотворчого мистецтва і визначили необхідність його переосмислення в проектуванні візуального художнього образу, що і є актуальністю обраної теми дослідження.

Ключові слова: цифрове мистецтво, комп'ютерна графіка, візуальний художній образ.

Сегодня использование цифровых компьютерных технологий позволило изобразительному искусству показать новые инновационные подходы в художественном отражении действительности. Цифровые компьютерные технологии коренным образом трансформировали структуру изобразительного искусства и определили необходимость его переосмысления в проектировании визуального художественного образа, что и является определенной актуальностью избранной темы исследования.

Ключевые слова: цифровое искусство, компьютерная графика, визуальный художественный образ.

For today the use of digital computer technologies allowed to the fine art to show new innovative approaches in the artistic reflection of reality. Digital computer technologies radically transformed the structure of fine art and defined the necessity of his comprehension and exposure of novelty of facilities of computer graphics for planning of visual image, that is certain actuality of select theme of research.

Key words: digital art, computer graphics, visual image.

У статті на основі аналізу документальних матеріалів та їх узагальнення висвітлюється значення цифрового мистецтва в проектуванні візуального художнього образу. На сьогодні використання цифрових комп'ютерних технологій дозволило образотворчому мистецтву показати нові інноваційні підходи в художньому відображенні дійсності. Цифрові комп'ютерні технології докорінно трансформували структуру образотворчого мистецтва і визначили необхідність його переосмислення та виявлення новизни засобів комп'ютерної графіки в проектуванні візуального художнього образу, що і є визначеною актуальністю обраної теми дослі-

дження. Ця новизна полягає в новому підході до створення художнього образу, коли відбувається відмова від прямого використання звичних засобів створення зображення, таких як фарба, пастель, олівці, пензлі тощо. Вони замінюються комп'ютерними технологіями, різними технічними засобами – комп'ютером, планшетом та графічними редакторами.

Для дослідження поставленої проблеми необхідно проаналізувати вплив цифрового комп'ютерного мистецтва на створення художнього образу в проектуванні. На сьогодні практично не існує досліджень з цієї проблематики, а дослідження розвитку цифрових технологій в Україні не

відображають розвитку цієї галузі. Значний доробок у вирішення цієї проблематики було зроблено М.Комар в магістерській роботі «Засоби комп'ютерної графіки в проектуванні візуального художнього образу» [1] під керівництвом О.Л.Храмової-Баранової.

Цифрове комп'ютерне зображувальне мистецтво – це нове явище в сучасному мистецтві, його дослідженням займалися спеціалісти, такі як Ф.Наке, П.Берклай, Б.Вендс, Д.Лопес, А.Маркус, К.Паул, Ф.Поппер, Г.Франке, Р.Чан. Деякі з них досліджували лише певні етапи в розвитку цифрового мистецтва – Д.Френк, Я.Рейхард. Інші, лише окремі напрямки в мистецтві, що були тісно пов'язані з використанням цифрових комп'ютерних технологій – Л.Врей, Д.Краузе, Б.Лотка. Цифровий живопис – новий вид мистецтва, в якому традиційні техніки живопису, такі як акварель, олія імітуються за допомогою комп'ютера, графічного планшету та програмного забезпечення. Цифровий живопис відрізняється від інших форм цифрового мистецтва тим, що в ньому зображення створюється без рендерингу комп'ютерної моделі, натомість техніки живопису використовуються художником безпосередньо в спеціальних комп'ютерних програмах. Всі програми для цифрового живопису намагаються імітувати використання фізичних інструментів через різноманітні пензлі (brushes) і фарбові ефекти (paint effects). В багатьох таких програмах стилізовані пензлі відтворюють у цифровому форматі техніки традиційного живопису (олія, акрил, пастель, вугілля, перо тощо). У більшості програм цифрового живопису користувачі можуть створювати свої власні стилі, використовуючи поєднання текстури і форми. Ця можливість дуже важлива для подолання розбіжностей між традиційним та цифровим живописом. Винайдення нових матеріалів завжди провокувало бурхливі зміни в мистецтві, спричиняло різноманітні експерименти в живописі: нові пігменти, способи нанесення фарби та нові поверхні для живопису, митці з часом приходили до нових художніх напрямків. Оскільки, цифровий живопис не потребує художніх матеріалів, лише комп'ютерні технології, то його становлення можна прослідкувати передусім по створенню нових пристроїв для комп'ютерної графіки.

ренню нових пристроїв для комп'ютерної графіки.

Початком визнання комп'ютерної графіки як мистецтва традиційно прийнято вважати конкурс, проведений журналом «Computer and Automation» у 1963 році. Це був конкурс програмістів, але за його умовами роботи учасників оцінювали, виходячи з естетичних критеріїв. Переможцями стали співробітники військової лабораторії з дослідження балістичних ракет штату Меріленд. Американський художник Майкл Нолл став першим в історії комп'ютерного мистецтва, якого цікавила виключно естетична цінність створюваних цифрових зображень. Першу свою роботу художник створив у 1962 році, а в одному з ранніх експериментів спробував порівняти картину відомого художника зі створеним за допомогою комп'ютера малюнком. Виставка цифрових робіт Нолла в 1965 році в Нью-Йорку стала першою подібною експозицією в США [2].

Художники вперше почали експериментувати з комп'ютерами в 1950-х роках. Перше комп'ютерне арт-шоу, Комп'ютерні Графічні Картини (Computer Generated Pictures), пройшло в галереї Howard Wise в Нью-Йорку. Інша масштабна виставка комп'ютерного мистецтва була проведена в Лондоні в 1969 році в Інституті сучасного мистецтва. На той час велика частина мистецьких витворів (так зване цифрове або кібернетичне мистецтво) була представлена графічними і геометричними фігурами, в різних випадкових комбінаціях. Це не особливо цікаво на сьогодні, але було новаторством у свій час [3]. У 1980-х і 1990-х роках художники були зосереджені на маніпуляції зображень за допомогою програмних засобів, стали застосовувати інтерактивне середовище. Це спровокувало необхідність у створенні простого у використанні програмного забезпечення, такого як векторна програма малювання Adobe Illustrator – це одна з основних програм, використовуваних комп'ютерними художниками сьогодні. Цифрові маніпуляції фотографіями з програмним забезпеченням, як Adobe Photoshop, створили нових захоплюючих сучасних художників, таких як Андреас Гурскі (Andreas Gursky) і Джеффа Уолла (Jeff Wall) [3].



У 1980 – 2000 рр. розробка персональних комп'ютерів і поширення комерційного графічного програмного забезпечення зумовили масовий характер використання цифрових комп'ютерних технологій в образотворчому мистецтві. У розглянутий період звернення художників до програмування стало осмисленим вибором стратегії художньої творчості. Розвиток цифрових комп'ютерних технологій дозволив художникам значно розширити сферу художньо-естетичних досліджень, у тому числі за рахунок нових можливостей у роботі з кольором. У цей період простежується зміщення інтересу до досліджень в області комп'ютерної імітації традиційних технік образотворчого мистецтва, що здійснюється в рамках нефотореалістичної комп'ютерної графіки [4].

Удосконалення програмного забезпечення та комп'ютерного обладнання дозволяло досягати все більш складних візуальних ефектів. Можливості художників росли і ставали предметом особливої уваги на ряді великих міжнародних конференцій і тематичних виставок. Так, у 1988 р. в Утрехті (Нідерланди) пройшов I міжнародний симпозіум по електронному мистецтву. У тому ж році в Клівлендській галереї (Cleveland Gallery, Мідлсбороу, Великобританія) пройшла виставка «Мистецтво і комп'ютер», наступного року в музеї «Арнольфіні» (Arnolfini, м. Брістоль) була організована виставка «Електронний друк». У 1992 р. у Нью-Йорку (США) було відкрито перший міжнародний фестиваль електронного мистецтва «Цифровий салон» («Digital Salon») [5].

З кінця ХХ століття почався бурхливий розвиток цифрового живопису або СГ-арт (Computer Graphics Art). Причиною тому служила, по-перше, доступність, а по-друге, збільшення швидкості роботи художника. Графічні програми пропонують велику кількість інструментів, не кажучи вже про багату кольорами палітру. У цифровий малярюнок простіше вносити зміни, а відправити його за адресою призначення можна відразу по завершенню [6]. На початку ХХІ століття СГ-арт бурхливо розвивається і займає міцні позиції в оформленні книг, плакатів, переважає в індустрії

комп'ютерних ігор і сучасному кіно, популярний в аматорській творчості. Більшість відомих цифрових художників закінчили навчальні заклади, де вивчають традиційний живопис і тільки потім самостійно перейшли в цифрову творчість. Але популярність цифрового живопису зростає і на даний момент досить багато різних освітніх ресурсів готують майбутніх вчителів образотворчого мистецтва для роботи з цифровими пристроями. Посилено освоюються методики по роботі на комп'ютері з графічним планшетом і різними програмами, що дозволяє займатися медіа малюванням.

Розглянемо сучасних представників, що працюють в цифровому мистецтві. Естонський ілюстратор, графічний дизайнер і художник Кулдар Лімент (Kuldar Leement) створює справжні шедеври, як сам каже «інші» картини, стираючи грані художніх стилів. На більшості картин художник зображує фантастичні світи та пейзажі космосу, підводні світи, планети. Естонський художник працює в таких графічних редакторах: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Flash, Adobe InDesign, AutoCad. Художник і ілюстратор Зак Монтойя (Zach Montoya) закінчив Maryland Institute College of Art. Він створює редакційні ілюстрації та творчі концепт-арти. Зак використовує неясні кольори та обережно розміщені кольори, що надає його ілюстраціям враження суми, це він робить для того, щоб потім додати в них контрастну частину, яка буде захоплюючою та красивою. В останніх своїх роботах художник пробує експериментувати, він використовує ті кольори, що викликають у нього дискомфорт, тому в цих роботах переважає фіалковий колір. Автор також любить експериментувати з взаємодією рендеру та графіки [6].

Цифровий живопис дозволяє використовувати практично всі художні засоби традиційного живопису, перш за все: колір і світло. При цьому, як і в нецифровому живописі, колір виступає як складна система колориту, а світло – невіддільне від кольору. Процеси створення цифрових і традиційних живописних творів не мають принципових відмінностей, той же процес вибору фарби, пензлів та паперу, робота з ними, змішування кольорів, прописування шарів фарби, відмінним є лише місце роботи: в

традиційному живописі – це мольберт, а в цифровому – монітор.

Створення візуального художнього образу засобами комп'ютерної графіки є актуальним, оскільки це надає нових можливостей в передачі думки автора і формуванні більш детального психологічного контексту, пов'язано цей процес з швидким розвитком комп'ютерних технологій і динамічним розвитком суспільства. Комп'ютерна графіка використовується при створенні ілюстрацій, обробці фотографій в журналах, книгах та в інших варіантах подачі графічного дизайну. Такі зображення широко використовуються і в віртуальному середовищі, в мережі Інтернет. Тому визначення особливостей рівня знань, якими повинен володіти дизайнер, для створення візуальної художньої композиції є актуальним.

Отже, цифровий живопис має великі перспективи розвитку у майбутньому, це можна прослідкувати вже сьогодні. Адже багато художників-ілюстраторів в Україні і за кордоном вже працюють у напрямку цифрового живопису, пропонують свої авторські техніки по створенню зображень, створюють відео уроки для тих, хто тільки починає знайомитись з цифровим комп'ютерним зображувальним мистецтвом. Створюються й удосконалюються графічні планшети та редактори для робо-

ти з растровою графікою, вони стають зручнішими, беручи від традиційного мистецтва краще.

ЛІТЕРАТУРА

1. Комар М. Магістерська робота «Засоби комп'ютерної графіки в проектуванні візуального художнього образу». – Черкаси, 2015. – 156 с.
2. Майкл Нолл (Michael Noll)[Електронний ресурс] Режим доступу: <http://www.citi.columbia.edu/amnoll/>
3. Computer Art. History, Characteristics of Digital Imagery / What Is Computer Art? [Електронний ресурс] Режим доступу: <http://www.visual-arts-cork.com/computer-art.htm>
4. Єрохін С.В. Автореферат дисертації на тему «Естетика цифрового комп'ютерного зображувального мистецтва» / С.В. Єрохін // доктор філософських наук. – 2010. – 360 с.
5. Мені В. Художньо-комунікативні особливості сучасного плакату: нові концепції і тенденції розвитку в зарубіжній практиці: дис. кандидат мистецтвознавства : 17.00.06 / Ван Мені. – СПб., 2010. – 154 с.
6. Ляпічева Ірина. Як розвивався цифровий живопис» [Електронний ресурс] Режим доступу: <http://www.mobiledevice.ru/69455-computer-graphic-art-history-wacom-will.aspx>.