

УДК 7:004.92:655.3.027

ХУДОЖНЬО-ОБРАЗНІ ЗАСАДИ DIGITAL-МИСТЕЦТВА В СУЧАСНІЙ
ІЛЮСТРАЦІЇ

Дубрівна А. П., Крижанівська К. О.

Київський національний університет технологій та дизайну

Метою дослідження є проведення аналізу художньо-стильових форм та особливостей створення системи образів в контексті сучасної ілюстрації на прикладі творчості митців digital-мистецтва.

Методика дослідження базується на комплексному підході, що полягає у використанні методів системного аналізу, синтезу, узагальнення, а також історичному і компаративному підходах, завдяки яким визначено образну систему сучасної ілюстрації та характер авторських стилів митців.

Результати показали, що в світовій інформаційній доступності існують основні теми, що опрацьовують ілюстратори. Вони виявляються актуальними для населення різних регіонів світу тому, що висвітлюють сферу глобальних проблем людства. Особливості розвитку сучасної масової культури диктують новітні підходи у створенні сучасної ілюстрації, а соціокультурні тенденції демонструють реальний запит цільової аудиторії користувачів різних країн світу. Виявлено, що дотримання адекватної стилістики, кольорової гамми, художніх образів, в залежності від направлення та задач сфери використання ілюстрації, формує позитивний «feedback» сучасного споживача візуального контенту.

Наукова новизна отриманих результатів полягає у виявленні основних чинників, що впливають на оптимізацію сприйняття творів цифрової ілюстрації, зумовлених особливостями стилістичних прийомів та вибору теми.

Практична значимість дослідження розширює існуючу базу знань зазначеної проблематики, фактографічні та аксіологічні результати якого можуть слугувати основою для розробки лекційних курсів з дисциплін мистецького спрямування та розширювати вибір теоретичного матеріалу для проведення семінарів у вищих навчальних закладах дизайн-освіти.

Ключові слова: digital-мистецтво, ілюстрація, цифрове середовище, комп'ютерні технології, сучасні ілюстратори

У сучасному світі цифрові технології відіграють провідну роль, заглиблюючись в усі сфери людської діяльності. Мистецтво не є винятком, активно піддаючись впливу комп'ютеризації. Так, digital-мистецтво вимагає від художника не менших знань і умінь, ніж традиційна мистецька сфера, оскільки потребує володіння певним програмним пакетом для праці у цифровому середовищі. Актуальність зазначеного виду мистецтва зростає з кожним днем. Графічне мистецтво тісно пов'язане з цифровим мистецтвом, а ілюстрація, як одна з його форм, в умовах новітніх запитів сучасного споживача візуального контенту, потребує створення актуальних методів і підходів. Digital-мистецтво стає не просто комп'ютерною імітацією традиційних інструментів художника,

але створює нові види художніх творів, основною формою існування яких є цифрове середовище. Сучасний стан поліграфічного друку актуалізує питання використання методів цифрового мистецтва в створенні ілюстрацій. Особливості застосування цифрових технологій в поліграфічному виробництві, де ілюстрація займає одну із провідних позицій, формують нові стратегії у побудові образної системи для досягнення високого візуального рівня, що актуалізує тему дослідження.

Постановка завдання

Провести на прикладі творчості митців digital-мистецтва аналіз художньо-стильових форм та особливостей створення системи образів в контексті сучасної цифрової ілюстрації.

Основою для ілюстрації є художній образ, композиція та колористика, що відмічає Н. К. Проніна, підкреслюючи важливість фундаментальних знань у створенні, побудові художнього образу, що підвищує рівень його сприйняття [1]. Погоджуючись з цим зазначимо, що володіння основами образотворчого мистецтва та розвиток художніх навичок, позитивно впливає на процес та результат праці ілюстратора.

З появою комп'ютерних програм для роботи з векторною і піксельною графікою виникла можливість візуалізувати безпосередньо на комп'ютері. Удосконалювання програми і створювання нових позитивно вплинуло на якість напрацювань художників-ілюстраторів. Д. О. Шавлигін та А. М. Обморокова відмічають, що створення якісного художнього твору потребує професійної художньої освіти, а саме: практичного застосування накопичених поколіннями митців знань і досвіду (історія мистецтва, перспектива, розуміння побудови кольору та тону тощо). В слід за дизайном, плавно еволюціонують і інші види образотворчого мистецтва. Наразі сформувалося поняття «digital-мистецтво». Digital-мистецтво – вид мистецтва, заснований на використанні комп'ютерних технологій, результатом якої є художні твори в цифровій формі. Комп'ютер для художника являється інструментом, а сам твір мистецтва – результатом уяви та навичок художника [2]. Підкреслимо важливість володіння навичками традиційного образотворчого мистецтва, що надає впевненого фундаменту у роботі з цифровими технологіями та являється важливим інструментом в руках художника, оскільки візуалізація твору мистецтва залежить від ідеї автора.

Авторський стиль digital-художників характеризується доволі широким різноманіттям, попри використання однакових графічних редакторів. Праці О. А. Ісаєвої визначають велику варіативність жанрів у digital-мистецтві, підкреслюючи, що

комп'ютер являється тільки інструментом в мистецьких питаннях [3]. Так, стиль художника не залежить від вибору жанру мистецтва, оскільки кожен митець має свою індивідуальну манеру створення ілюстрації.

С. В. Єрохін зазначає, що digital-мистецтво є нематеріальним мистецтвом. З розповсюдженням цифрових технологій, аспекти традиційного мистецтва не втрачаються, вони трансформуються. Характерно, що з виникненням нових технічних засобів художники неодмінно досліджують їх художні можливості з використанням традиційних матеріалів. Подальший розвиток і поширення цифрових технологій в мистецтві тепер є основою становлення принципово нової художньої парадигми постмодернізму [4]. Дійсно, технологічний процес проникає у всі сфери людської діяльності, які видозмінюються та удосконалюються.

Дослідники О. І. Белозеров і А. М. Селіна висвітлюють актуальну проблематику значення оригіналу в контексті цифрового мистецтва, оскільки його твори можливо тиражувати. Залишається відкритим питання щодо присутності піксельних картин у музейному просторі. Існує думка, попри активний розвиток digital-мистецтва, воно не зможе замінити традиційне мистецтво, хоча і визначається як один з його проявів [5]. Перевага традиційного образотворчого мистецтва полягає в наявності оригіналу, оскільки рука людини не створює дві однакові лінії. Варто підкреслити, що сьогодні традиційне мистецтво та цифрове розвиваються паралельно та мають свої призначення. Призначення цифрового мистецтва полягає в зручності тиражування з появою поліграфічного виробництва.

Результати досліджень

З початку розвитку цивілізації люди, трансформуючи свої враження від оточуючого світу, намагалися реалізувати свої творчі прагнення через створення нових форм, що заклало фундамент для появи різних видів мистецтва. Один із цих різновидів є ілюстрація, що бере свій початок задовго до нашої ери. Це характерні для мистецтва Стародавнього Єгипту зображення, які супроводжують «Книгу мертвих». Ілюстрація є формою художньої графіки, видом образотворчого мистецтва, художньою інтерпретацією літературного твору, органічно сприймається із текстом, і є його безпосереднім графічним тлумаченням. Ілюстрація тісно пов'язана з розвитком книжкової справи. Ілюстрація підрозділяється на зображення, яка є безпосередньою частиною тексту і авторську інтерпретацію тексту, що не використовується в книзі безпосередньо. Широке застосування ілюстрації відбувається в таких галузях: книжкова

справа, періодичні видання різного спрямування (газети, журнали тощо), технічна документація, виробництво коміксів і графічних романів, рекламна індустрія, сувенірна продукція, web-дизайн, дизайн ігрових додатків тощо [6].

На розвиток культурно-мистецької ситуації активно впливають сучасні тенденції, що характеризуються особливими запитами та потребами суспільства. Це актуалізує нові напрями та форми, що створюються за допомогою комп'ютерних технологій. Зазначимо, що зростає інтерес до цифрового мистецтва. Проте, воно не замінює традиційні види образотворчого мистецтва. Так, в живописі, графіці, скульптурі складна система художніх образів, що митець вибудовує за допомогою художніх технік та прийомів. Поціновувачам мистецтва і звичайним глядачам важливо бачити природність текстури матеріалу, кольорове багатство, фактуру фарби, гру світла, що підсилює виразність художнього твору. Виникнення цифрового мистецтва пов'язане із розвитком друку в поліграфічному виробництві. Воно характеризується двома напрямками, а саме: перенесення творів традиційного мистецтва в цифрове середовище і створенням нових художніх творів із застосуванням комп'ютерних технологій.

Попри те, що цифрове мистецтво в Інтернеті є доволі звичним явищем, серед глядачів існує думка, що це «ілюзія», «швидко і легко» або «підробка». Цифрове мистецтво розширює можливості ілюстрації, але передбачає володіння базовими навичками рисунка, живопису, анатомії тощо. А також, досвід володіння планшетом та графічними редакторами.

Загальні вимоги до створення цілісного твору мистецтва розповсюджуються і на digital-мистецтво. Проте, існують художньо-образні засади, які будуть корисними, потрібними та важливими саме для digital-мистецтва.

Написання традиційної картини може вимагати великих затрат часу. З розвитком цифрових технологій все стало набагато простіше. Цифрове мистецтво не потребує підготування інструментів та часу на висихання фарби, а можливість скасування дії у процесі створення цифрового зображення, робить процес пошуку вірного колірною і композиційного рішення швидшим. Помилки і неточності цифрової ілюстрації можна з легкістю виправити швидко та без шкоди для зображення. Крім того, що спеціальні графічні редактори здатні імітувати традиційні інструменти художника, вони мають особливі функції, що роблять зображення жвавішим і виразнішим. До них відносяться різноманітні фільтри, локальне нанесення текстури, генерація шумів тощо [7]. Digital-мистецтво не обмежує те, як буде виглядати закінчена ілюстрація.

Цифрове мистецтво – результат технічного прогресу, що продовжує розвиватись та удосконалюватись, стає масовим, доступним явищем. Це демонструє на виставці «Me draw on iPad» один із представників європейського напрямку digital-мистецтва, відомий британський художник Д. Хокні серією робіт, виконаних на iPad. Показати величезні можливості, які надають нам сучасні цифрові пристрої, нові технології і конкретно технологія мультитач [8]. Художник та великий експериментатор постійно має при собі планшет комп'ютер iPad, оскільки цей пристрій замінює йому традиційні матеріали та надає можливість застосувати його, не залежно від того, де митець вирішить створити черговий шедевр. Д. Хокні використовує всі можливості кольору та імітації текстур.

В контексті зазначеної проблематики, творчість Ж. Жульєна, французького ілюстратора, для якого головною темою ілюстрації є іронія над залежністю сучасного суспільства від телефонів і соціальних мереж, виявляється доволі показовою. Характерними рисами стилю автора є мінімалізм, використання простих відтінків, чіткий чорний контур із рваними краями. Головними діючою особою є людина та актуальні проблеми, що її оточують. Також ця ідея може зображуватись з тваринами.

Для італійського ілюстратора, художника та дизайнера С. Массоні головною темою контенту є позитивна сторона життя людини. Свою кар'єру розпочав як автор коміксів, але успіх принесла дитяча ілюстрація. На сьогоднішній день, ілюстратор створює контент для дорослої аудиторії [9]. Для творчості Саймона Массоні характерний тонкий, чіткий, рівний контур. Головний об'єкт в ілюстрації – людина. Для постатей характерні геометричність та пластичність. Для ілюстрації притаманна лаконічність та мінімальне використання кольорів, наповнені легкістю.

Варто відзначити, азіатські майстри цифрового мистецтва помітно відрізняються від європейських та американських, оскільки розвиваються під активним впливом культури манги та аніме. Азія є тою частиною планети, де активно концентрується ілюстрація в повсякденному житті. Такий напрямок активно задає Японія. Сучасна японська ілюстрація – продукт з багатовіковою історією, незмінно актуальний і визріває в середовищі гострої конкуренції. У країні, де задовільно малюють 100% населення, ілюстрація поширена повсюдно [10]. Дійсно, для суспільства, що росло в оточенні, де активно розвинуті мультиплікація і комікси, що набувають популярності за межею країни та континенту, а також мистецька освіта, розповсюджені професії, пов'язані з творчістю.

Більшість японських ілюстраторів і художників манги зараз використовують цифрові технології візуалізації, але вміння малювати руками домінує. Те ж саме з анімацією: незважаючи на всі 3DCG-прориви останніх п'ятнадцяти років, ключовий мультиплікат, основа аніме, як і раніше візуалізуються традиційно олівцем на папері [10]. Японський стиль манга переймається багатьма художниками світу.

Японська художня культура наповнена виявами графічного мистецтва. Ілюстрація активно використовується в журналах та газетах (абсолютно різних за характером та змістом), книги, реклама, одяг, упаковка, обкладинки дисків, зовнішня реклама, інструкції експлуатації, графіки та діаграми, багато анімованої ТВ-реклами. Японці також любляють персонажів. Популярні персонажі аніме наповнюють спочатку міста графічно, а потім – у вигляді пов'язаного з ним товару [10]. Підкреслимо, для японського населення ілюстрація є невід'ємною частиною повсякденного життя.

Впливовою фігурою в сучасному японському мистецтві є художник, скульптор, живописець та дизайнер Т. Муракамі, що працює в стилі нео-поп. Часто порівнюють з художником Е. Ворхолом, а також називають японським Е. Ворхолом. Т. Муракамі поєднав у своїй творчості традиційне японське мистецтво, живопис ніхонга, сучасну поп-культуру, манга та аніме. Творчості митця притаманні яскраве, неонове кольорове рішення. Присутній виразний чорний контур. Часто зображуваними є: черепа, ромашки, персонажі у стилі «кавай». За яскравими милими зображеннями стоїть похмурий та глибокий підтекст.

У зовсім іншій стилістиці працює А. Като. Для її стилю характерне поєднання японського традиційного мистецтва, модерну та впливу манги. Для раннього періоду творчості характерне виконання жіночих образів в коричневих тонах в стилі Укійо-е (напрямок образотворчого мистецтва Японії). Згодом ілюстрації художниці наповнюються яскравими кольорами та стають складнішими. Просліджується активне використання таких графічних елементів: квіти, дерева, метелики, хвилі і листя, хоч на деяких ілюстраціях досі просліджується похмурий настрій. На сьогоднішній день А. Като стверджує, що творить в рамках свого власного стилю, що отримав назву «Cheval noir» (в перекладі з французької – «Чорний кінь»).

Ілюстратори Південної Кореї хоч і опираються на японські методи візуалізації, попри це виділяються графічним оформленням всевітньо популярних корейських комп'ютерних ігор в жанрі MMORPG. Кім Хьон Те – відомий ілюстратор, що працює в індустрії комп'ютерних ігор, дизайнер персонажів. Для його стилю характерні

фантастичність, нереальність, навмисна деформація об'єкта. Вирізняється манерою візуалізації жіночої анатомії. Кольорове рішення переважно яскраве, створює позитивний настрій ілюстрацій. Особливу увагу приділяє деталізації костюмів.

Супергерої і присвячені їм комікси – один з найвідоміших у всьому світі символів США. Американські комікси мають популярність по всьому світу серед дорослої, підліткової та дитячої аудиторій. Пропри популярність супергероїв, багато ілюстраторів залишаються в тіні персонажів, але декотрі знаходять свою аудиторію прихильників та розвиваються далі. Таким прикладом є відомий ілюстратор, що працює в сфері кінематографії та в області створення комп'ютерних ігор, Д. Лувісі [11]. На сюжети його ілюстрацій активний вплив вносить поп-культура, а саме комікси компанії DC та американські мультфільми. Його стилю притаманний реалізм та деталізація. Кольорове рішення ділиться на два типи: глибокі похмурі відтінки та активні яскраві. В деяких ілюстраціях два типи поєднуються.

В межах зазначеної проблематики, анімовані ілюстрації Р. Мок, що є цікавим варіантом ілюстрації для електронних носіїв, доволі контрастні порівняно з попереднім американським представником ілюстрації. Головним сюжетом ілюстрації є сцени із повсякденного життя. Кольорове рішення насичене та яскраве, що робить її ілюстрації живими і передає позитивний настрій, легкість сюжету. Стилю автора притаманна деталізація, відсутність контуру, що активно привертає увагу глядача та затримує її.

Реалістичною подачею ілюстрації вирізняється Ч. Стоун, який працює в сфері науково-фантастичних, а також історичних зображень. Його роботи користуються популярністю не тільки в мережі Інтернет, але і серед рекламодавців, книжкових видавництв і редакціях популярної періодики. Популярність до ілюстратора прийшла разом з умінням м'яко візуалізувати тіні. Це додало його ілюстрацій особливий акцент і стало його фірмовою характерною ознакою. Деякі роботи Чейза використовують навіть в інтер'єрному дизайну [12]. Для стилю автора характерне: реалізм, деталізація, глибоке кольорове рішення з похмурим настроєм, динамічна композиція. Також ілюстратор зображує гру світла. Дійовими особами у сюжетах ілюстрації є людина та фантастичні створіння.

Цифрова форма візуалізації в Україні як явище існує близько двох десятиліть і продовжує розвиватися та набувати популярності серед українських майстрів ілюстрації. Серед українських представників digital-мистецтва є А. Стефурак, що створює переважно книжкову ілюстрацію для дорослої та дитячої аудиторій. Для її творчості

характерне спокійне, пастельне кольорове рішення, без певних контрастів. Композиція в ілюстрації митця статична. Головним героєм ілюстрації є людина (переважно жінка), часто в супроводі рослинних елементів. В роботах майстра можливе поєднання ілюстрації з колажем. Для стилю А. Стефукак характерне: лаконічність, легкість, затишок. Ілюстрація не перевантажена деталями.

Майстром передачі атмосфери в ілюстрації безперечно є вільний ілюстратор О. Дикая. Митець тяжіє до дитячого стилю ілюстрації, що підкреслюється м'якими та округлими формами. Кольорове рішення спокійне, без різких контрастів, характерне часте використання жовтих, помаранчевих, багряних та коричневих відтінків. Серед основних образів виділяються зображення жінок, тварин, особливо єнотів, та рослинних елементів. Творчості О. Дикої притаманні затишок, чарівність, світло, загадковість.

Доволі показовим є приклад ілюстрації С. Майдукова, що опрацьовує актуальні теми суспільства, такі як політика, залежність від соціальних мереж та електронних пристроїв, екологія та інші актуальні проблеми сучасного світу. Для ілюстрації митця характерні контрастні, яскраві кольори, мінімалізм та геометричні форми. В творчості часто присутні міські пейзажі. Основною дійовою особою в ілюстрації С. Майдукова є людина.

Висновки

Аналіз художньо-образних засад digital-мистецтва у творах сучасних ілюстраторів виявив тенденції, що існують у цифровому середовищі. В умовах сучасності, де панує інформаційна доступність, основні теми, що опрацьовують ілюстратори, являються актуальними для населення різних регіонів світу, а саме: екологія, розвиток технологій, політика, поп-культура, зображення персонажів. Так, засадничі теми є спільними в планетарному масштабі, однак стилістика відрізняється, що зумовлено географічною приналежністю та соціокультурними особливостями. Тенденції розвитку сучасного суспільства, що знаходяться під впливом масового споживання, диктують новітні запити на технічні та художні підходи у створенні зображень, що демонструють світоглядні засади та естетичні смаки сучасного соціуму. Виявлено, що дотримання відповідної адекватної стилістики, кольорової гамми, художніх образів, в залежності від направлення та задач сфери використання ілюстрації, формує позитивний «feedback» сучасного споживача візуального контенту.

Список використаних джерел

1. Пронина Н. К. Особенности построения художественного образа как основы композиционной целостности изображения / Н. К. Пронина // Гуманитарные исследования. – 2015. – № 4 (8). – С. 84-88.
2. Шавлыгин Д. О. Интеграция цифрового искусства в традиционную художественную среду / Д. О. Шавлыгин, А. М. Обморорова // Вестник ЮУрГУ. Серия «Социально-гуманитарные науки». – 2015. – Т. 15, № 4. – С. 100-107.
3. Исаева О. А. Цифровая живопись как актуальное направление отечественного искусства / О. А. Исаева // Вестник СПбГУКИ. – 2017. – № 1 (30). С. 173-176.
4. Ерохин С. В. Цифровое искусство: преемственность традиций / С. В. Ерохин // Вестник ТГУ. – 2009. – № 8 (76). С. 178-184.
5. Белозеров О. И. Цифровая живопись – замена современному искусству? / О. И. Белозеров, А. М. Селина // Academy. – 2019. – Т. 2, № 41. – С. 12-16.
6. Сайт журнала «Jotto» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://jotto8.ru/hudozhestvennye-terminy/illjustratsija>
7. Сайт журнала «Artist gallery» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://artist-gallery.ru/digital-art/107826-cifrovaya-zhivopis-i-ee-preimuschestva.html>
8. Сайт журнала «Культурология.РФ» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://kulturologia.ru/blogs/291011/15616>
9. Сайт журнала «Buro» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.buro247.ua/culture/arts/si>

References

1. Pronina, N.K. (2015). *Osobennosti postroeniya khudozhestvennogo obraza kak osnovy kompozitsionnoy tselostnosti izobrazheniya* [Features of constructing an artistic image as the basis of compositional image integrity] *Gumanitarnye issledovaniya – Humanitarian research*, – 4 (8), 84-88 [in Russian].
2. Shavlygin, D.O. & Obmorokova, A.M. (2015). *Integratsiya tsifrovogo iskusstva v traditsionnuyu khudozhestvennuyu sredu* [Integrating of digital art into a traditional artistic environment]. *Vestnik YuUrGU. Seriya «Sotsialno-gumanitarnye nauki» – Bulletin of SUSU. Series «Social and Human Sciences»*, Vol. 15, 4, 100-107 [in Russian].
3. Isaeva, O.A. (2017). *Tsifrovaya zhivopis kak aktualnoe napravlenie otechestvennogo iskusstva* [Digital painting as an actual direction of domestic art] *Vestnik SPbGUKI – Bulletin of StPSUCA*, 1 (30), 173-176 [in Russian].
4. Yerokhin, S.V. (2009). *Tsifrovoe iskusstvo: preemstvennost traditsiy* [Digital art: continuity of traditions] *Vestnik TGU – Bulletin of TSU*, 8 (76), 178-184 [in Russian].
5. Belozеров, O.I., Selina, A.M. (2019). *Tsifrovaya zhivopis – zamena sovremennomu iskusstvu?* [Is digital painting a replacement for contemporary art?]. *Academy*, Vol 2, 41, 12-16 [in Russian].
6. *Sayt zhurnala «Jotto»* [Site of journal «Jotto»]. jotto8.ru. Retrieved from <https://jotto8.ru/hudozhestvennye-terminy/illjustratsija> [in Russian].
7. *Sayt zhurnala «Artist gallery»* [Site of journal «Artist gallery»]. artist-gallery.ru. Retrieved from <https://artist-gallery.ru/digital-art/107826-cifrovaya-zhivopis-i-ee-preimuschestva.html> [in Russian].
8. *Sayt zhurnala «Kulturologiya.RF»* [Site of journal «Culturology of RF»]. kulturologia.ru. Retrieved from <https://kulturologia.ru/blogs/291011/15616> [in Russian].
9. *Sayt zhurnala «Buro»* [Site of journal

- mone-massoni-portfolio.html
10. Сайт журналу «Bang! Bang!» [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://bangbangstudio.ru/shooters/japanese>
 11. Сайт журналу «Stopgame» [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://stopgame.ru/blogs/topic/63998>
 12. Сайт журналу «Галерея живописи» [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://vissage.ru/digital-art/chase-stone>
10. Sayt zhurnala «Bang! Bang!» [Site of journal «Bang! Bang!»]. bangbangstudio.ru. Retrieved from <https://www.buro247.ua/culture/arts/simone-massoni-portfolio.html> [in Russian].
 10. Sayt zhurnala «Bang! Bang!» [Site of journal «Bang! Bang!»]. bangbangstudio.ru. Retrieved from <https://bangbangstudio.ru/shooters/japanese> [in Russian].
 11. Sayt zhurnala «Stopgame» [Site of journal «Stopgame»]. stopgame.ru. Retrieved from <https://stopgame.ru/blogs/topic/63998> [in Russian].
 12. Sayt zhurnala «Galereya zhivopisi» [Site of journal «Gallery of painting»]. vissage.ru. Retrieved from <http://vissage.ru/digital-art/chase-stone> [in Russian].

Dubrivna AntoninaORCID: <http://orcid.org/0000-0001-8012-6946>dubrivna.d@gmail.comKyiv National University of
Technologies and Design**Kryzhanivska Kateryna**erzajerarjerza@gmail.comKyiv National University of
Technologies and Design**Художественно-образные основы digital-искусства в современной иллюстрации****Дубривна А. П., Крижановская Е. О.**

Киевский национальный университет технологий и дизайна

Целью исследования является проведение анализа художественно-стилевых форм и особенностей создания системы образов в контексте современной иллюстрации на примере творчества художников digital-искусства.

Методика исследования базируется на комплексном подходе, заключается в использовании методов системного анализа, синтеза, обобщения, а также историческом и компаративном подходах, благодаря которым определено образную систему современной иллюстрации и характер авторских стилей художников.

Результаты показали, что в мировой информационной доступности существуют основные темы, что обрабатывают иллюстраторы. Они оказываются актуальными для населения различных регионов мира потому, что освещают сферу глобальных проблем человечества. Особенности развития современной массовой культуры диктуют новые подходы в создании современной иллюстрации, а социокультурные тенденции демонстрируют реальный запрос целевой аудитории пользователей разных стран мира. Выявлено, что соблюдение адекватной стилистики, цветовой гаммы, художественных образов, в зависимости от направления и задач сферы использования иллюстрации, формирует положительный «feedback» современного потребителя визуального контента.

Научная новизна полученных результатов заключается в выявлении основных факторов, влияющих на оптимизацию восприятия произведений цифровой иллюстрации, обусловленных особенностями стилистических приемов и выбора темы.

Практическая значимость исследования расширяет существующую базу знаний указанной проблематики, фактографические и аксиологические результаты которого могут служить основой для разработки лекционных курсов по дисциплинам художественного направления и расширять выбор теоретического материала для проведения семинаров в высших учебных заведениях дизайн-образования.

Ключевые слова: digital-искусство, иллюстрация, цифровая среда, компьютерные технологии, современные иллюстраторы

Artistic and imaginative basic of digital art in modern illustration

Dubrivna A. P., Kryzhanivska K. O.

Kyiv National University of Technologies and Design

Purpose of the study is to analyze the artistic and stylistic forms and features used while creating a system of images in the context of modern illustration based the example of work from digital artists.

Methodology of research is based on an integrated approach, which consists from use of methods such as system analysis, synthesis, generalization, as well as historical and comparative approaches, which allows to determine the figurative system of modern illustration and the nature of the author's copyright styles.

Findings unfold that considering the global information availability one can define main topics used by illustrators. They are relevant to the population of different regions of the world because they cover the global problems of mankind. Developmental challenges of modern mass culture dictate the latest approaches in the creation of modern illustration, and socio-cultural trends demonstrate the real demand of the target audience of worldwide users. It was determined that the adherence of adequate stylistic, color scale, artistic images, depending on the direction and goals of the chosen field of illustration, forms a positive «feedback» from the modern consumer of visual content.

Originality of the obtained results lies within the identification of the main factors influencing the perception optimization of digital illustration works, due to the special aspects of stylistic devices and topic selection.

Practical value of the research expands the existing knowledge base regarding the specified issues, factual and axiological results of what can serve as a basis for developing lecture courses in art disciplines and expand the choice of theoretical material for seminars in design universities and colleges.

Keywords: digital art, illustration, digital environment, computer technologies, modern illustrators