

УДК 7.08

СИНТЕЗ ЦИФРОВОГО И ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА**Артемьева Анастасия Витальевна¹**

Студент

Кафедра «Дизайна, художественного образования и технологий»

ФГБОУ ВО «Елецкий государственный университет им. И.А.Бунина»

nastyakumin@gmail.com

Аннотация

В последнее время наблюдается широкое применение цифровых технологий в области изобразительного искусства. Это провоцирует постоянное развитие цифрового искусства. В статье раскрыты такие понятия как изобразительное и цифровое искусство, рассмотрено применение цифрового искусства в разных сферах изобразительного искусства. Цифровое искусство уже довольно прочно вошло в нашу повседневную жизнь, поэтому оно будет оставаться популярным и востребованным.

Ключевые слова: искусство, изобразительное, цифровое, живопись, графика, скульптура, фотоискусство, программа, технологии.

SYNTHESIS OF DIGITAL AND FINE ARTS**Anastasia V. Artemyeva²**

Student

Department of Design, Art Education and Technology

FSBEI HE Yelets State University I.A. Bunin»

nastyakumin@gmail.com

ABSTRACT

Recently, there has been a widespread use of digital technologies in the field of visual arts. This provokes the constant development of digital art. The article reveals such concepts as fine and digital art, considers the use of digital art in various areas of fine art. Digital art has already become part of our everyday life, so it will remain popular and in demand.

¹ Научный руководитель - Мальцева Виктория Алексеевна, кандидат педагогических наук, профессор, ФГБОУ ВО «Елецкий государственный университет им. И.А.Бунина»

¹ Victoria A. Maltseva, Candidate of pedagogical sciences, professor, FSBEI HE Yelets State University I.A. Bunin»

Keywords: art, fine, digital, painting, graphics, sculpture, photographic art, program, technology.

В последние десятилетия активное развитие получили цифровые технологии. Это произошло благодаря модернизации компьютеров, созданию новых устройств и их широкому распространению. Художники не остались в стороне. Для создания своих работ они применили новые устройства и программы. В наше же время цифровые технологии в наибольшем объёме используются во всех сферах деятельности, в том числе и в искусстве. Особенно следует отметить применение данных технологий в изобразительном искусстве. Но, прежде чем приступить к изучению цифрового искусства, вспомним, что входит в понятие изобразительного искусства.

Изобразительное искусство – вид искусства, объединяющий живопись, скульптуру, графику и фотоискусство [1]. Подробнее о видах изобразительного искусства в таблице 1 (табл. 1).

Таблица 1

Виды изобразительного искусства

Вид	Определение
Живопись	вид изобразительного искусства, базирующийся на красочном восприятии реальности, при коем главным считается восприятие предмета в связи с пространственной и световоздушной средой
Графика	вид изобразительного искусства, в котором в качестве основополагающих выразительных средств, именуемых графическими, применяются особенности изобразительной плоскости, тональные взаимоотношения контуров, штрихов и пятен
Скульптура	вид изобразительного искусства, творения коего обладают объёмной конфигурацией, а также выполняются из крепких материалов методом удаления излишней массы
Фотоискусство	мастерство создания фотографических изображений, отображающих творческое видение окружения фотографом-художником.

Параметром их обособления является объёмность, многомерность или плоскостность, двухмерность формируемых с их помощью образов. Разнообразные типы изобразительных искусств отображают зрительно интерпретируемые свойства реального мира: объём, цвет, пространство, вещественную конфигурацию объектов и световоздушную среду. Изобразительные искусства раскрывают духовно-нравственное содержание человека, передают психоэмоциональное наполнение работы, отношение художника к какому-либо явлению жизни.

В весьма широком осмыслении изобразительное искусство – это любая искусная активность по конструированию видимых обликов в любых формах и всевозможными

средствами: графическими, живописными, скульптурными, архитектурными, фотографическими, цифровыми [2]. Основополагающие принципы – творческое начало и техническое умение. Такой широкий подход позволяет включить в определение изобразительного искусства не только общепринятые виды, но также архитектуру, разные течения программного дизайна, зрительные коммуникации, видео-арт, компьютерную графику и многое другое. Таким образом изобразительное искусство усиленно воздействует на становление «второй природы», предметного мира и виртуальной реальности, генерирующих мировосприятие и миропонимание человека XX – XXI веков.

Кратко знакомившись с понятием изобразительного искусства, приступим к ознакомлению с цифровым искусством. Сперва также необходимо выяснить определение данного термина и его возникновение. Цифровое искусство – это достаточно новое направление изобразительного искусства, в котором цифровые технологии являют собой неотъемлемую часть креативного или демонстрационного процесса. Устойчивое словосочетание «цифровое искусство» («digital art») возникло относительно недавно (к концу XX века), оставив в прошлом термин «компьютерное искусство» [3, с. 7]. К. Паул заявил, что термин «цифровое искусство» используется в отношении «такого разнообразия художественных работ и методов», что не описывает какое-либо одно явление [4, с. 10].

Как в традиционном, так и в новом цифровом искусстве выделяют живопись, графику, скульптуру и фотографию. Многочисленные digital-творения объединяет то, что все они создаются при взаимодействии художника и компьютера, смартфона и иных гаджетов. Цифровое искусство трансформируется вместе с развитием новых технологий. С каждым днём у современных художников появляется всё больше инструментов для создания произведений и площадок для их размещения. Интернет и социальные сети дают полную свободу самым разным художникам – это настоящая революция в арт-пространстве.

В последнее время особенно большое распространение получила цифровая живопись. Цифровая живопись предполагает именно процесс написания художником произведения, как и в традиционной живописи, но разница лишь в том, что весь инструментарий и инвентарь цифрового художника находится непосредственно в компьютере. Все цифровые программы рисования как бы имитируют «поведение» красок и кистей: в число различных программ входят многочисленные инструменты, которые имитируют художественные материалы. Существуют также определенные эффекты, уникальные для каждого типа цифровой краски, которые создают реалистичные эффекты. Krita – это продвинутая и функциональная программа для рисования [5]. В этом редакторе есть поддержка слоёв, огромное количество кистей и инструментов, куча самых разных фильтров и эффектов. Krita может использоваться для создания цифровой живописи, скетчей, картин, комиксов и даже рисованной покадровой анимации. Интерфейс удобно настраивается. Плюс ко всему Krita отлично работает с графическими планшетами – устройствами для художников, которые при помощи специального дисплея и стилуса передают нарисованное изображение на монитор компьютера. Также существуют подобные программы и для смартфонов. К числу таких можно отнести MediBang Paint [6]. Ниже можно увидеть авторскую работу в мобильной программе MediBang Paint (рис. 1). Цифровое рисование намного сложнее осуществлять при помощи смартфона из-за трудности координирования действий. Работа компьютерной мышью или специальным

стилузом в этом плане гораздо комфортнее, занимает меньше времени на исправление неудачных мазков электронной кистью.



Рисунок 1. Дерево

Цифровая графика («цифровое рисование», «digital drawing») очень тесно связана с цифровой живописью и в некоторых случаях представляет собой один из начальных этапов создания работы в цифровой живописи. Нет необходимости дополнительно описывать графику, так как во многом она имеет схожие аспекты с цифровой живописью. Только стоит отметить, что цифровая графика относится больше к векторным ПО, а цифровая живопись – к растровым ПО. Inkscape – инструмент для создания векторной графики – бесплатный аналог Adobe Illustrator. Он хорошо подходит для создания логотипов, значков, веб-графики, векторных иллюстраций и прочих дизайнерских продуктов (рис. 2). Inkscape содержит в себе всё для комфортного создания и редактирования векторных изображений: инструменты управления цветом и текстурами, слои, умное размещение и выравнивание объектов, а также возможность векторизировать растровые картинки.



Рисунок 2. Веб-графика

Цифровая скульптура (скульптурное моделирование или 3d-моделирование) – это вид изобразительного искусства, произведения которого имеют объёмную форму и выполняются с помощью специального программного обеспечения, посредством инструментов которого возможно производить различного рода манипуляции над трехмерными моделями, как если бы скульптор работал над обычной глиной или камнем. В большинстве инструментов для моделирования цифровой скульптуры применяется деформация поверхности полигональной модели, благодаря чему её возможно сделать выпуклой или вогнутой. Этот процесс чем-то похож на чеканку металлических пластин, поверхность которых деформируют для получения необходимого узора и рельефа. В цифровой скульптуре, как и в работе с глиной, можно "наращивать" поверхность, добавляя новые слои, или наоборот, снимать лишнее, стирая слои. ZBrush считается одним из лучших и самых популярных программ для создания цифровой скульптуры. Это приложение для 3d скульптинга, разработанное американской компанией Pixologic, которое сочетает в себе 3D-моделирование, текстурирование и рисование. Оно считается одним из лучших и самых популярных программ для создания 3D-моделей. Используется технология «3D пикселей», которая сходна с технологией изготовления скульптур. Каждый пиксель, который называется «pixel», содержит информацию о глубине, ориентации, материале и значении цвета, что делает ZBrush очень удобным в использовании программы для моделирования и текстурирования. Модели, выполненные в подобных программах, используются в различных целях. Например, фигурку можно экспортировать для печати на 3-D принтере. 3D-модель выполнена с помощью мобильной программы Prisma3D [7]. (рис. 3)

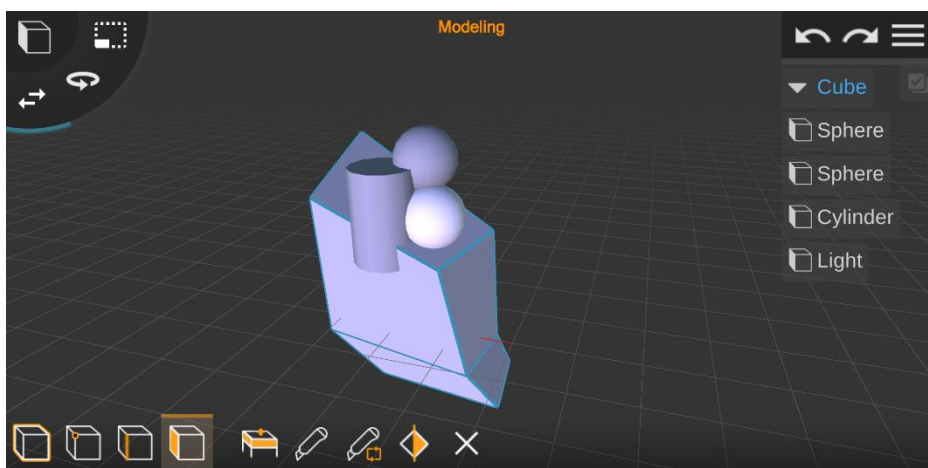


Рисунок 3. 3D-модель

Цифровое фотоискусство наряду с направлениями, перечисленными выше, имеет довольно широкое распространение. Авторы совершают фото-манипуляции в различных стилях, реализуя большой спектр идей, выполняют коллажи как из целых фотографий, так и из их элементов. Современные программы позволяют ретушировать и улучшать фото, накладывать всевозможные фильтры, делать корректировки. Также благодаря развитым технологиям стало возможным реставрация фотографий, которые каким-либо образом повредились. Ниже представлены фотографии до и после выполненного реставрирования в программе AdobePhotoshop (рис. 4, рис. 5)



Рисунок 4. Оригинал фотографии



Рисунок 5. Фото после реставрации

Цифровое искусство стремительно быстро развивается, так как оно имеет связь с технологиями, которые не останавливаются в совершенствовании и модернизации. Также digital art развивается благодаря актуальности и некоторым преимуществам над классическим изобразительным искусством. Главное преимущество – экономия времени, потраченного на создание и корректировку работ на компьютере. К плюсам относится и отсутствие в процессе выполнения реальных художественных материалов, то есть все они являются электронными и их количество бесконечно, неисчерпаемо, в отличие от традиционного изобразительного искусства. Третье преимущество – корректировка каждого инструмента программ под пользователя и его предпочтения. Однако

использование цифровых технологий в изобразительном искусстве наносит удар не по подлинности или оригинальности, а по характерной для европейской культурной традиции фетишизации произведений изобразительного искусства. [8, с. 132]. Из недостатков возможно выделить только недолговечность объектов цифрового искусства. Это происходит из-за совершенствования техники и ПО, увеличения разрешения экранов и др. То есть контент уже не будет отображаться корректно на более модернизированной технике, его качество уже не такое хорошее, как было прежде.

Сейчас главными площадками для ознакомления с любым видом искусства становятся Instagram, Behance и многие другие. Талантливые авторы создают свои блоги и набирают миллионы подписчиков, задавая популярные тематические направления в digital-искусстве. Большинство авторов используют данные платформы для набора популярности и привлечения клиентов, которые могли бы на заказ приобрести какие-либо индивидуальные объекты цифрового искусства. Digital-художников действительно очень много, и у каждого свой уникальный стиль и техники. Каждый день в мире создаются, выставляются и публикуются десятки тысяч новых работ. Невозможно предугадать, кто из художников останется в истории, а кто растворится в сети, получив свои мимолётные минуты славы.

Из всего вышенаписанного следует, что цифровые технологии успешно применяются для создания произведений изобразительного искусства. Цифровое искусство широко распространено, но при этом требует приобретения особых навыков работы в специальных программах, поэтому все же не каждый человек решится освоить digital art. Также в заключении следует отметить, что digital art прочно закрепился в системе изобразительного искусства, дополняя его традиционные виды, а в некоторых моментах и преобладавая над ним. Помимо этого, развитие цифрового искусства не заканчивается на сегодняшних достижениях, оно продолжит так же активно совершенствоваться вслед за техникой, благодаря которой оно и предстает перед своим зрителем.

Список литературы

1. Пластические искусства и специфика их анализа // [Электронный ресурс] URL: <https://megaobuchalka.ru/10/7263.html> (дата обращения 20.01.2022)
2. Изобразительное искусство // [Электронный ресурс] URL: <https://38ddt1.ru/napravlennosti/xudozhestvenno-esteticheskaya/izobrazitelnoe-iskusstvo/> (дата обращения 20.01.2022)
3. Пол, К. Цифровое искусство=Digital Art: [16+] / К. Пол; ред. Е. Васильева; пер. А. Глебовской. – Москва: Ад Маргинем Пресс, 2017. – 273 с.
4. Ерохин, С. В. Цифровое компьютерное искусство / С. В. Ерохин. – Санкт-Петербург: Алетейя, 2011. – 188 с.
5. 14 лучших программ для рисования на компьютере // [Электронный ресурс] URL: <https://lifehacker.ru/programmy-dlya-risovaniya-na-kompyutere/> (дата обращения 20.01.2022)
6. MediBang Paint // [Электронный ресурс] URL: <https://medibangpaint.com/ru/> (дата обращения 20.01.2022)

7. Prisma3D // [Электронный ресурс] URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.prisma3D.prisma3D&hl=ru&gl=US> (дата обращения 20.01.2022)
8. Ерохин, С. В. Эстетика цифрового изобразительного искусства / С. В. Ерохин. – Санкт-Петербург: Алетейя, 2010. – 431 с.

References

1. Plastic arts and the specifics of their analysis // [Electronic resource] URL: <https://megaobuchalka.ru/10/7263.html> (accessed 20.01.2022)
2. Fine Arts // [Electronic resource] URL: <https://38ddt1.ru/napravlennosti/xudozhestvenno-esteticheskaya/izobrazitelnoe-iskusstvo/> (accessed 20.01.2022)
3. Paul, K. Digital Art = Digital Art: [16+] / K. Paul; ed. E. Vasilyeva; per. A. Glebovskaya. - Moscow: Ad Marginem Press, 2017. - 273 p.
4. Erokhin, S. V. Digital computer art / S. V. Erokhin. - St. Petersburg: Aleteyya, 2011. - 188 p.
5. 14 best programs for drawing on a computer // [Electronic resource] URL: <https://lifehacker.ru/programmy-dlya-risovaniya-na-kompyutere/> (Accessed 20.01.2022)
6. MediBang Paint // [Electronic resource] URL: <https://medibangpaint.com/ru/> (accessed 20.01.2022)
7. Prisma3D // [Electronic resource] URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.prisma3D.prisma3D&hl=ru&gl=US> (accessed 20.01.2022)
8. Erokhin, S. V. Aesthetics of digital fine arts / S. V. Erokhin. - St. Petersburg: Aleteyya, 2010. - 431 p.