

ЦИФРОВАЯ ЖИВОПИСЬ – ЗАМЕНА СОВРЕМЕННОМУ ИСКУССТВУ?

Белозеров О.И.¹, Селина А.М.²

¹Белозеров Олег Иванович - кандидат технических наук, доцент,
Кафедра информационных систем и технологий.

Хабаровский государственный университет экономики и права;

²Селина Алина Максимовна – студент,
юридический факультет,

Дальневосточный институт (филиал)

Всероссийский государственный университет юстиции (РПА Минюста России),
г. Хабаровск

Аннотация: в данной статье рассматриваются вопросы о создании, развитии цифровой живописи и её влиянии на современное искусство.

Ключевые слова: цифровая живопись, компьютерная графика, графические редакторы, цифровые художники.

Сегодня, в век информационных технологий, новым ориентиром использования компьютера является компьютерная графика. Она занимает одну из первых позиций в изобразительной деятельности. В связи с развитием компьютерных технологий совершенствуются следующие направления компьютерной графики, такие как образование, мультимедиа, печатные системы, компьютерные игры, трехмерная графика и анимация, создание специальных эффектов, пути создания эффектов виртуальной реальности и многое другое [1]. В данной работе проводится исследование такого направления в компьютерной графике как цифровая живопись.

Затронем немного историю создания. Она начинается с начала XX века и продолжается по сегодняшний день. Компьютерную графику можно разделить на временные периоды, которые имеют свои характерные особенности [2].

Так, в 1940-1970 годы, были заложены математические основы в компьютерную графику, поэтому она развивалась на математическом уровне, а графические картинки выводились в виде текста, который напоминал на большом расстоянии изображения.

В 1957 году для компьютера SEAC команда под руководством Р. Керша (Russell Kirsch) разработала барабанный сканер, с помощью которого была получена первая в мире цифровая фотография. Эта фотография, на которой запечатлен трехмесячный сын ученого, получилась размером 5×5 см в разрешении 176×176 точек. Компьютер самостоятельно сосчитал объекты, вычленил контуры, распознал символы и отобразил цифровое изображение на экране осциллографа.

В середине 1960-х годов под руководством Н. Тейлора и Т. Мофетта был разработан цифровой электронный чертеж машины, который был создан в промышленных программах компьютерной графики.

Известный программист С. Рассел в 1961 году возглавил проект создания компьютерной игры, в которой впервые была использована компьютерная графика.

Основоположник компьютерной графики А. Сазерленд в 1963 году изобрел программный аппарат Sketchpad, при помощи которого можно было создавать изображения линий, точек, окружности. Также следует отметить, что на нём можно было выполнять следующие примитивные действия: перемещение и копирование.

В 1968 году Н.Н. Константинов создал математическую компьютерную модель движения кошки - машине БЭСМ-4 решались уравнения, с помощью которых рисовался мультфильм «Кошечка», который был грандиозным прорывом данного периода. Также нужно подчеркнуть, что визуализация графики достигалась путем использования алфавитно-цифрового принтера. Одним из важных и существенных прорывов 1968 года стало то, что у компьютерной графики появилась возможность сохранять изображения и выводить их на экран дисплея.

Следующим периодом развития компьютерной графики принято считать 1971-1985 годы. Основная характеристика данного времени сводится к зарождению реальной графики и цветного изображения. В эти годы у пользователей появляются персональные компьютеры, а значит, у них появляется доступ к дисплеям, вследствие чего развитие графики набирает обороты.

Особенностью 1986 - 1990 годов нужно считать появление технологии мультимедиа. Графика сопровождается звуковыми эффектами, анимациями, видеоизображениями, а также появляется возможность выводить цветные изображения. Периодом появления графики нашего дня VirtualReality принято считать

1991-2008 годы. В это время появляются стереочки, датчики перемещения, благодаря которым выполняется моделирование реального мира.

Проследив историю развития компьютерной графики, можно сделать вывод, что компьютерная графика - это использование вычислительной техники для создания графических изображений, их отображению различными средствами и манипулирование ими [3].

Средствами компьютерной графики создается цифровой образ, который может быть изменен в любое время и с которым можно производить разные манипуляции, сохраняя при этом разные варианты, что ранее было невозможно сделать в традиционных формах изобразительного искусства [4].

Компьютерное искусство - творческая деятельность, которая основана на использовании компьютерных (информационных) технологий, результатом которой являются художественные произведения, представленные в цифровой форме. Этот термин может применяться к произведениям искусства, которые были созданы изначально с использованием других отсканированных изображений или медиа. В данное время термин «компьютерное искусство» включает в себя как возможные новые виды художественных произведений, основой существования которых является компьютерная среда, так и произведения традиционного искусства, которые перенесены в новую среду, созданную на цифровой основе, имитирующей первоначальный материальный носитель (примером может послужить цифровая или отсканированная фотография), или объект, созданный изначально с применением компьютера. Особенностью этого искусства от типичных форм визуального искусства является алгоритмизация творческого процесса и техничность. Компьютер создает изображение и пространство с помощью программного обеспечения, освобождая тем самым художника от физических носителей, обеспечивая динамику виртуальной среды. Одним из видов компьютерного искусства является цифровая живопись [5].

Цифровая живопись - это создание электронных изображений, которое осуществляется с помощью использования человеком компьютерных инструментов художника. Использовать инструменты и материалы цифровой живописи намного легче, чем в традиционной, т.к. «цифровые краски» не пахнут, художнику не нужно ждать, когда определенный слой цвета высохнет на холсте, а по завершении работы у художника не будут болеть, оставаться в краске кисти рук.

Для создания цифровой живописи, начинающие художники используют разные графические редакторы. Основными программами цифровой живописи являются Adobe Photoshop и Corel Painter. Программа Corel Painter подходит для компьютерных художников, которые используют ее в качестве своего основного художественного инструмента. Эта программа состоит из большой базы кистей, в которой находятся около четырехсот видов: они воссоздают мелки, уголь, каллиграфические перья, цветные карандаши и фломастеры, а также кисти, которые позволяют создавать на виртуальном холсте более четкие, точные и чувствительные к нажатию и фактуре холста мазки. В этой программе существует функция для создания собственного вида кистей, а также осуществление чувствительной настройки уже имеющихся кистей с учетом конкретных задач, которые создают цвета для каждой щетинки и позволяют создавать разнообразные по цвету мазки.

Программа имеет большую базу поверхностей и материалов, которые имитируют различные текстуры, также можно настроить холст под разные параметры: плотное переплетение или крупнозернистая бумага. Если отсканировать цифровую фотографию и занести её в компьютер то, используя режим рисования через виртуальную кальку художник может воссоздать её заново, тем самым создать имитацию ручной работы, графического наброска или живописного этюда, используя при этом любую технику традиционной живописи, создавая цифровую живопись. С помощью цифровой живописи любой материальный носитель меняется на экране монитора, где возможность использовать большое число методов и техник для создания цифровой живописи безгранично, художник может свободно выбрать любую технику, которая ему нужна: акварель, темпера или масляные краски при этом не нужно готовить холст или бумагу. [6].

Одни из первых видов цифровой живописи опирались на традиционные формы искусства. Художники могли создавать эскизы, наброски карандашом по бумаге, с последующей обработкой в графических редакторах. Одним из ярких примеров являются работы российского художника Р. Папсуева, который выступает под ником Амок. Он изобразил целую серию персонажей русских сказок для игры «Эволюция» в фэнтезийно-готическом стиле. Свои эскизы, выполненные карандашом, сам художник оцифровал в программу, также подложил текстуры состаренной бумаги, сделал легкую тонировку. Похожее сочетание техники можно увидеть и в серии работ, посвященных русским ремеслам, авторства Losenko (М. Лосенко). Каждая из работ, выполненная как акварель представляет собой пример одной из русских традиционных росписей, где зачастую фон (например, роспись: борецкая, обвинская, гуслицкая) и фигура девушки в русском костюме указанного региона выполнены по отдельности, оцифрованы и совмещены уже в графическом редакторе.

Сегодня возможны более сложные техники совмещения цифрового и традиционного изобразительного искусства. Так, в иллюстрации к песне ASP «Перекресток» (сюжет построен на реалиях предвоенной Германии) Т. Царь использует традиционную графику (кисть, тушь, перо). Он собирает в одно целое всю композицию (отдельные элементы) уже в оцифрованном виде со всеми необходимыми поправками и детализацией работы, с накладыванием текстур, шрифта и т.д. В итоге происходит возникновение эмоционально-насыщенного образа, который очень похож на изображение, выполненное в традиционном стиле, однако он создан в графическом редакторе.

Таким образом, создаются новые произведения искусства, выполненные с помощью графического редактора, существующие исключительно в виртуальном пространстве, но это не говорит о том, что их невозможно перевести в реальный мир с помощью печати. Еще один из важных выводов, который можно сделать, это то, что – в цифровой живописи, как и в цифровом искусстве в целом, становится важен уже не результат всей деятельности художника, а сам процесс.

На сегодняшний день есть цифровая живопись без использования реально существующего оригинала, когда в основе рисунка может лежать реальный эскиз, но иногда это изображение создается уже на цифровом «холсте». Это направление подчиняется принципам традиционного изобразительного искусства: создание натюрмортов, пейзажей, различных жанровых сцен и т.п. Но на данный момент основными видами деятельности цифровых художников следует считать участие в разработке различных компьютерных игр и иллюстрирование литературных изданий, комиксов, которые в последнее время почти полностью перешли в цифровую форму рисования.

Многие цифровые художники работают в одной программе, но их техника может различаться. Например, работы Rhads (А. Чебохи) – представляют собой бескрайние пространства, в которых переданы различные цветовые игры света, прозрачные облака, скалистые каменные горы, продуваемые холодным ветром. Rhads создает свои работы словно широкой кистью, свободным легким мазком. В то же время работы К. Новосельцева – это мрачные, фантастические, сумеречные пейзажи, такие как «Высшие сферы», «Великий потоп», цикл иллюстраций к роману «Там, где живут чудовища». Иногда он обращается к созданию композиций с аллегорическим или символическим содержанием, где можно увидеть определенные аллюзии на произведения И. Босха или П. Брейгеля – «Разговор», «Долгий путь», «Обжитый кот», «В стране грез». Это отображается в том, как художник строит перспективу, соотношение и построение в отношении персонажей и пейзажа, мистики, многозначности. Его работы отличаются тем, что художник очень тонко чувствует цвета палитры, создаёт особую точную детализацию, прорабатывает всю концепцию изображения, включая ее драматургию. Объединяет этих совершенно разных художников по стилю (Rhads и К. Новосельцева) то, что их работы выполнены в традиционных техниках, а значит, они похожи на произведения реального искусства. Например, они близки в своих работах по содержанию: открытое пространство неба и т.п. Также эти художники не прекращают работать и в нецифровом изобразительном искусстве.

Если сравнивать различных художников и их стиль создания изображения, то становится очевидным факт, что всех их объединяет реалистичная трактовка образов, фантастических по своей сути, особенная иллюстративность и детализация. Всё это является не случайным явлением – российские цифровые художники действительно имеют тягу к повествовательности, сюжетности своего рисунка, что чаще всего приводит их к работе именно в области иллюстрации.

Правильно ли полагать, что цифровое искусство должно перейти на стены музея или все-таки уйти в какой-то другой контекст – это один из острых вопросов ближайшего времени, так как эта область искусства очень бурно развивается. О том, как возможно перевести цифровую живопись в оффлайн с возможностью экспонирования изображений, дискуссии шли давно, однако в основном выставки, предлагающие площадки для цифрового искусства, не предусматривают экспонирования тех арт-объектов, которые подпадают под конкретное определение цифровой живописи. Взгляды на эту проблему неоднократно озвучивались, однако пока музеефикация цифрового искусства методологически неопределенна [7]. В первую очередь подобная проблема вызвана соотношением копии и оригинала, новым статусом подлинника как такового. Как утверждает М. Гельман, следует расстаться с самим понятием подлинника, поскольку именно цифровая живопись уже сломала множество стереотипных представлений о традиционном искусстве и заявила о появлении «нового типа функционирования» искусства. Гельман отмечает, что в нынешних условиях не ценность определяет цену, а совершенно наоборот, то есть эта «духовная ценность измеряется большими цифрами в твердой валюте». Из-за рынка, как полагает Гельман, технические произведения подстраиваются под представление единственности. [8]. Поскольку продукт творческой деятельности художника не подразумевает больше его существования и экспонирования в реальности, на время дискуссий о музейной репрезентации цифровой живописи главная роль отведена сетевым галереям, как специализированным, так и

базирующимся на площадках социальных сетей. Однако здесь стоит различать репрезентацию искусства в сети и собственно «нет-арт» как искусство, созданное для сети и существующее только в сети [9].

Так как цифровые художники создают свои произведения в глобальном культурном пространстве, где искусство достаточно давно существует за рамками традиций, на данный момент для российских цифровых художников более предпочтительными являются площадки зарубежных сайтов. Они лучше предоставляют широкие возможности для создания своих персональных галерей и помогают коммуникации художников со своими заказчиками (ArtStation, Behance и т.д.).

Цифровая живопись имеет несомненные отличия перед традиционными видами изобразительного искусства, в первую очередь это обусловлено большим числом инструментов графических редакторов, скорости работы и возможности в любой момент внести изменения в работу. Цифровая живопись является неотъемлемой частью современного искусства, в России она развивается как технически, так и художественно на том же уровне, что и в других странах. Российская цифровая живопись показывает стиливое многообразие, причем не только в традиционных формах изобразительного искусства, но и в совершенно новых течениях в цифровой живописи.

Всё вышеперечисленное является несомненным плюсом цифровой живописи, но есть мнение, что как бы она не развивалась, эта живопись не станет заменой реального искусства. Так как искусство живописи - это эмоции, чувства, состояние, которые художник передает на полотно с помощью красок, карандаша, гипса, угля и т.п. Придя в художественную галерею многие пока не готовы восхищаться «пикселями на бумаге», что пока представляет собой цифровая живопись, хотя и признают это проявлением искусства. Людям важно увидеть все возможные неточности, мазок кисти, как блестит краска в отражении света и чувствовать в этот момент состояние картины и самого художника. Именно это, по нашему мнению, является главным фактором, почему цифровая живопись не может заменить реальное искусство в ближайшее время.

Список литературы

1. *Никулин Е.А.* Компьютерная геометрия и алгоритмы компьютерной графики. СПб: БХВ - Петербург, 2003. 560 с.
2. *Васильева В.Е., Семенов Д.М.* Компьютерная графика: учебно-методический комплекс. СПб.: Изд-во СЗТУ, 2010. 69 с.
3. *Васильева В.Е., Морозов А.В.* Компьютерная графика: Учеб. Пособие. СПб.: СЗТУ, 2005. 101 с.
4. *Турлюн Л. Н.* Место компьютерной графики в виртуальном искусстве // Молодой ученый, 2011. № 1. 269–271 с.
5. *Турлюн Л.Н.* Компьютерное искусство в мировой художественной культуре // Alma mater (Вестник высшей школы), 2011. № 11 (декабрь).
6. *Турлюн Л.Н.* Имитация традиционной живописи и графики средствами компьютерной график // В мире научных открытий, 2012. № 4.3. 272–281 с.
7. *Карлова А.И.* Цифровое искусство и музей // Вопр. культурологи, 2016. № 4. 74–76 с.
8. *Гельман М.О.* Цифровом искусстве // Дневник М. Гельмана. 18.12. 2003. Материалы по теме: выставка «Новые технологии: время Sony в искусстве».
9. *Демшина А.Ю.* Визуальные искусства в ситуации глобализации культуры. СПб: Астерион, 2010. 128 с.