

АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ ВИЗУАЛЬНЫХ ИСКУССТВ И ДИЗАЙНА

ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ ЦИФРОФНОЙ ЖИВОПИСИ В СОВРЕМЕННЫХ МЕДИАКУЛЬТУРНЫХ УСЛОВИЯХ

А.И. Бурчик (Гродно)

С развитием современных технологий всё большее и большее количество художников воплощают свои работы не только на реальном, но и на виртуальном холсте, используя такие графические редакторы, как Corel Draw, Illustrator, Photoshop, а также многие другие программы. Закономерно, что благодаря цифровизации возникло и новое понятие в творчестве – цифровое искусство, или Digital Art. За последние полвека область данного направления значительно расширилась, включая разнообразные ответвления, форматы и жанры. К ним относятся цифровая живопись, фотография, интерактивные инсталляции, цифровые скульптуры и многое другое. В 2021 году к этому списку добавились и NFT (уникальные токены в блокчейн-сети), которые могут принимать различные формы: видео, аудио, фотографии, графики и многого другого. Одним из весомых и набирающих популярность направлений в этой сфере, безусловно, является цифровая живопись. Она широко применяется как для создания самодостаточных творческих работ, так и служит составной частью при разработке дизайн-решений, компьютерных игр и много другого.

С. А. Прохоров в статье «Современная живопись и компьютерные технологии: от фотореализма до живописи 3D-арт», подчеркивает, что «с развитием компьютерных технологий понятие о живописи расширяет свои возможности, приобретает новые качества. Вариативность и быстрота поиска композиции, новые цветовые решения, новые формы и направления живописи, решение новых пространственных и смысловых задач – это оттенки эволюционного развития живописи. Раскрытие глубины этих оттенков, овладение тонкостями современного художественного инструментария – задачи современных архитектурных и дизайнерских школ» [3, с. 317].

Изобразительное искусство является частью медиакультурного пространства, в рамках которого и происходит формирование современных требований к любой интеллектуальной деятельности, в том числе к цифровой живописи. Художники в нынешних реалиях зачастую переносят свое творчество в виртуальное пространство, где открываются широкие возможности для экспериментов. Одной из ключевых особенностей цифровой живописи является возможность мгновенно исправлять ошибки, пробовать различные стили, технические приемы и эффекты, а также применять некоторую автоматизацию процессов, что значительно масштабирует творческие возможности, а также упрощает процесс создания работ. Это позволяет художникам быть более оперативными, продуктивными и креативными в воплощении своих идей.

Под цифровой живописью мы понимаем создание электронных изображений с помощью компьютерных аналогов традиционных инструментов художника. Так, монитор компьютера заменяет бумагу или холст, а компьютерная мышь – привычные карандаш, кисть и краски. Итог деятельности – цифровой файл. Таким образом, искусство избавляется от своей материальной составляющей и превращается в электронное изображение. Безусловно, во все времена существовали приверженцы традиционных форм, а также те, кто привносил в творчество новое. В. Беньямин пишет: «В истории каждой формы искусства есть критические моменты, когда она стремится к большим

эффектам, которые без особых затруднений могут быть достигнуты лишь при изменении технологического стандарта, т.е. новой формы искусства» [1, с. 55]. И здесь можно справедливо провести аналогию с цифровой живописью, которая представляет собой если не новый этап, то определенно новую ветвь развития живописи. И если раньше она была лишь материальной, то теперь стала и цифровой. Так, некоторые художники оцифровывают свои картины, и они становятся произведением виртуального искусства. Цифровая живопись позволяет художникам реализовать себя на различных интернет площадках, популяризируя искусство среди широкой аудитории. Как пример – участие в виртуальных выставках.

Однако некоторые не считают цифровое искусство настоящим и убеждены, что таким образом происходит утрата культурных ценностей и профессиональных навыков специалистов. Если подойти к рассмотрению вопроса более детально, то развитие цифровых технологий вряд ли ведет к деградации академического искусства. Ведь в создании своих работ художники-профессионалы используют те же приемы и опыт, полученные в результате обучения таким дисциплинам, как основы рисунка, живописи, графики и композиции, цветоведение и другие. Таким образом, цифровые программы становятся хорошим подспорьем для развития и укрепления знаний, умений и навыков в области изобразительного искусства. Их же можно рассматривать как инструмент для обучения начинающих художников. В то же время, если брать цифровое искусство в целом, то оно позволяет людям даже далеким от творчества реализовать свои идеи. К. Павловская отмечает, что «Digital Art находится на пересечении искусства и технологий. Цифровое искусство позволяет любому человеку, имеющему доступ к цифровым инструментам, создавать свои работы и делиться ими с глобальной аудиторией. Следовательно, Digital Art – это демократичная сфера, где каждый может попробовать себя в роли художника» [2]. Здесь можно упомянуть и бурное развитие нейросетей, которые по текстовому запросу генерируют изображения, стоящие по уровню достаточно близко к тому, что создают художники. Однако нейросети все же еще далеки от возможностей человеческого мозга и настоящего творчества. Они имеют множество ограничений, которые могут «обойти» лишь под непосредственным контролем и руководством пользователя. Поэтому говорить о том, что «машины» полностью заменят человека творческого, еще было бы преждевременным.

При этом условия активной конкуренции на рынке труда ставят перед художниками новые требования. И они касаются не только необходимости овладения академическими навыками, но и умения работать в цифровой среде. Такие условия становятся базовыми и формируют основу профессионального мастерства. Важно не забывать о том, что во все времена имело место смены материалов и подходов к созданию произведений искусства, но незывлемым оставался человек-творец, в руках которого идея воплощалась в реальность. Теперь под реальность мы можем понимать и цифровое пространство.

Источники и литература:

1. Беньямин, В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости / В. Беньямин. – Москва: Медиум, 1996. – 55с.
2. Павловская К. Что такое Digital art [Электронный ресурс]. – 2024. – URL: <https://skillbox.ru/media/gamedev/chto-takoe-digital-art/> (дата обращения: 26.09.2024).
3. Прохоров, С. А. Современная живопись и компьютерные технологии: от фотореализма до живописи 3D-арт / С. А. Прохоров// Мир науки, культуры, образования, 2011. – №5(30). – 317 с.