

особенности используемых программ и средств. Сгенерированные продукты способны следовать всем заданным требованиям и ограничениям, чтобы предоставить нам действительно инновационные модели, идеально подходящие для наших нужд.

Источники и литература:

1. Генеративный дизайн // <https://ru.wikipedia.org/wiki/%> (дата обращения: 04.10.2024).

ОСОБЕННОСТИ ИНТЕРПРЕТАЦИИ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗА В ЦИФРОВОМ ИСКУССТВЕ

Лю На (Витебск)

Цифровое искусство, представляет собой проявление творческой деятельности, основанное на использовании информационных технологий, в результате чего появляются уникальные художественные произведения. Данный термин охватывает не только работы, созданные с использованием медиа или отсканированных изображений, но и произведения, подвергшиеся трансформации с помощью компьютерных программ. Сегодня понятие «цифровое искусство» включает в себя как произведения традиционного искусства, перенесенные в новую цифровую среду, что позволяет имитировать изначальный материальный носитель (сканированные или цифровые фотографии), так и искусства, рожденного непосредственно в компьютерной программе. Это также открывает двери для появления принципиально новых форм художественного самовыражения, основным пространством существования которых становится именно цифровая реальность.

На современном этапе развития искусства компьютерные технологии способствуют самовыражению художника, достижению цели фиксации перманентно изменяющихся мыслей, образов, ассоциаций. Компьютерные технологии обеспечивают оптимальные условия для творческого поиска в области формы и содержания в искусстве. В условиях постоянно обновляющихся техник и приемов работы, они позволяют постоянно совершенствовать художественный образ. На каждом из последующих этапов его создания, как исходный материал, могут быть использованы полученные ранее творческие находки и достижения. Цифровое искусство представляет собой сложное и многогранное явление, совмещающее традиции и инновации, погружающее зрителя в безграничный мир эстетических возможностей.

В соответствии с вышесказанным, целью написания данной статьи является раскрытие художественного образа в контексте цифрового искусства. В статье рассматриваются особенности и возможности использования компьютерных технологий в искусстве с целью создания художественного образа. Актуальным представляется тот аспект, что влияние современных компьютерных технологий на создание художественного образа требует научного осмысления.

Компьютерные технологии вошли в большинство сфер художественной деятельности (изобразительное искусство, музыка, театр, кинематограф), что способствует трансформации содержания и формы видов искусства, позволяет вывести их на качественно новый уровень. Соответственно изменяется отношение художника/творца к созданию художественного образа. В науке под «образом» подразумевается «чувственное отображение действительности, а также как эстетическое содержание этого отображения, так и заложенная в нем семантическая информация» [1].

Согласно современной эстетике, художественный образ представляет собой категорию художественного творчества и «специфический способ освоения действительности, который, позволяя говорить об искусстве как особой форме познания, в то же время отличает эту форму познания от всякой иной» [там же]. Художественный образ становится предметом исследования ряда наук, среди которых психология, физиология, философия.

Художественный образ является центральной категорией в искусствоведении и охватывает разнообразные аспекты различных видов искусства. По мнению молодого белорусского ученого Ю. А. Лукашевич, исследовавшей художественный образ «как действенное средство выражения творческого замысла в произведениях декоративно-прикладного искусства», художественный образ произведения – это «целостность, структура, которая состоит из достаточного числа элементов и их связей между собой» [2, с. 101]. Исследователь заключает, что «художественный образ может быть представлен элементами формы (параметры, пропорции, ритм, объем и т. д.) и содержания (предмет изображения, объект, сущность, явление)» [там же].

Обобщая современные искусствоведческие исследования, следует акцентировать внимание на определении художественного образа как синтетического выражения эстетических и эмоциональных ценностей, заключенного в форму, что приобретает значимость для настоящего исследования. Ученые подчеркивают важность сочетания содержания и формы в произведении искусства.

На рубеже XX – начала XXI века в различных видах искусства происходят значимые явления, связанные с возникновением и развитием компьютерных технологий и вхождением их в сферу искусств. Художественный образ в различных формах искусства зависит не только от творчества художника, но и от интерпретации, и восприятия зрителей. Разные формы искусства требуют от зрителей использования различных сенсорных и мыслительных подходов для понимания. Например, визуальное искусство в основном опирается на зрительное восприятие и вызывает эмоциональный отклик. Музыка полностью зависит от слуха для пробуждения эмоций и ассоциаций, иногда формируя визуальные образы. Литературные произведения требуют когнитивных способностей языка и воображения для создания образов в сознании читателя. Сегодня, с развитием мультимедийного искусства, все больше художественных произведений пересекает границы традиционных форм искусства.

Развитие компьютерных ресурсов раздвинуло границы традиционного художественного образа. Цифровая живопись, 3D-моделирование и технологии виртуальной реальности предоставляют художникам новые инструменты для создания сюрреалистических образов или интерактивного опыта. В цифровой среде художественный образ становится не просто статичным, а может быть динамически созданным или изменяемым программами и алгоритмами. Эти технологии придают художественному образу значительную свободу и пластичность.

Цифровое искусство объединяет различные медиа ресурсы, такие как звук, изображения, освещение и физические объекты, делая выражение художественного образа более насыщенным и многослойным. Например, инсталляционное искусство может усиливать восприятие образа через пространственное расположение, материалы и взаимодействие с аудиторией, позволяя зрителям стать частью художественного опыта, а не просто наблюдателями.

Разные художественные медиа требуют от зрителей использования различных сенсорных и когнитивных подходов для восприятия и понимания художественного образа, что также влияет на его создание. В таких визуальных искусствах, как живопись и скульптура, образы воздействуют на зрительные органы через цвет, форму, текстуру и другие элементы. Направление взгляда, изменение освещения и расстояние до объекта

просмотра могут влиять на восприятие художественного образа. Поэтому создание образа в визуальном искусстве часто зависит от обработки формы и пространства.

Музыка является типичным аудиальным медиа искусством, и ее художественные образы формируются через мелодию, ритм и гармонию. Образы в музыке часто абстрактны, но могут вызывать эмоциональные реакции через звуковысотность, темп, ритм и различные тембры. Музыка способна напрямую вызывать ассоциации и образы в восприятии слушателя, например, определенная мелодия может вызывать образы сцен или эмоциональных состояний.

Театр, кино и инсталляционное искусство объединяют несколько сенсорных впечатлений. Кино создает сложные художественные образы с помощью синтеза визуальных и аудиальных элементов, в то время как театр формирует образы через актерскую игру, диалоги, сценографию и освещение. В таких условиях зрители используют несколько сенсорных каналов одновременно, что позволяет создавать более многослойные и объемные образы.

Следует заметить, что, с одной стороны, предоставляя широкие возможности в раскрытии художественного образа, с другой стороны, компьютерные технологии накладывают определенные ограничения на создание художественного образа. Художники часто ищут новые творческие пространства в рамках этих ограничений, чтобы преодолеть фиксированные рамки. Так живопись и фотография, хотя и могут детализировано передавать образы, остаются двухмерными искусствами и не могут непосредственно изображать течение времени или динамику. Поэтому художники используют такие техники, как композиция, светотень и перспектива, или прибегают к символическому выражению, чтобы компенсировать ограничения плоскостных медиа изображений средствами трехмерного пространства и временных измерений.

Абстрактность и временная природа музыкального искусства определяет особенности передачи художественного образа, в которых отсутствует конкретизация. Тем не менее, композиторы обогащают образную сферу музыки посредством компьютерных технологий, что способствует эмоциональному выражению и взаимодействию с другими искусствами. Это позволяет передавать более сложные и конкретные значения художественного образа.

Подводя итог, можно сказать, что выражение художественного образа в цифровом искусстве обладает разнообразием и сложностью. Оно зависит не только от характеристик художественного медиа, но и от того, как художник использует компьютерные технологии для передачи мыслей и эмоций. Важным аспектом интерпретации художественного образа является восприятие зрителей и их эмоциональный отклик на произведение цифрового искусства. При переходе между различными художественными формами методы выражения художественного образа и достигаемые эстетические эффекты будут различаться, создавая тем самым богатый художественный опыт.

Таким образом, с появлением компьютерных технологий способы выражения художественного образа в истории искусства подверглись трансформации и обогащению эстетического опыта человечества. Материальные свойства, способы восприятия и технические приемы различных медиа ресурсов напрямую влияют на форму и стиль его выражения. Компьютерные технологии не только влияют на то, как художник создает образ, но и воздействуют на восприятие и понимание этих образов зрителями.

Особенности интерпретации художественного образа в цифровом искусстве подчеркивают уникальность взаимодействия человека и технологии. Цифровое искусство трансформирует традиционные представления о художественном процессе, предоставляя новые инструменты для создания и восприятия. Новый формат открывает горизонты для интерпретации: зритель становится активным участником, взаимодействуя

с произведением искусства на уровне ассоциаций и эмоций, которые может вызвать художественный образ.

Компьютерные технологии влияют на восприятие пространства и времени в искусстве, делая возможным многослойное чтение визуальных символов и значений. Произведения искусства, созданные с помощью компьютерных технологий, часто наполнены парадоксами, вызывающими вопросы о оригинальности и авторстве. Тем не менее, именно через эту призму цифровое искусство может инициировать глубокие диалоги о человеческом опыте, культурной идентичности и эстетических ценностях. Интерпретация художественного образа в цифровом искусстве – это не просто анализ визуального содержания, но и осмысление взаимодействия между зрителем и компьютерной технологией, что открывает новые горизонты для творчества.

Источники и литература:

1. Шадури, А.В. Компьютерная техника как новый инструмент создания художественного образа в декоративной живописи и архитектурном проектировании // Матрикс. 2017. №10-1 (84). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternaya-tehnika-kak-novyy-instrument-sozdaniya-hudozhestvennogo-obraza-v-dekorativnoy-zhivopisi-i-arhitekturnom-proektirovanii> (дата обращения: 28.09.2024).

2. Лукашевич, Ю.А. Художественный образ как действенное средство выражения творческого замысла в произведениях декоративно-прикладного искусства / Ю.А. Лукашевич; науч. рук. Г.Ф. Шауро // Национальная культура глазами молодых : сборник материалов XLVIII итоговой научной конференции студентов, магистрантов, аспирантов (17.03.2023 г.) / Белорусский государственный университет культуры и искусств ; [ред. совет: Е. Е. Корсакова (предс.), А. И. Смолик, Л. И. Козловская, С.В. Зыгмантович ; сост. Е.В. Орлова]. URL: http://repository.buk.by/bitstream/handle/123456789/29058/22_hudozhestvennyj_obraz_kak_dejstvennoe.pdf?sequence=1&isAllowed=y (дата обращения 10.09.2024).

ИЛЛЮСТРАЦИЯ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ У УЧАЩИХСЯ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

А.Д. Масликова, А.Г. Поровский (Великий Новгород)

Творческое мышление – это не то, что проявляется только во время рисования, лепки, игре на музыкальном инструменте – привычных многим «творческих» занятий. Такое мышление – это навык находить нестандартные варианты решения любых задач, умение взглянуть на различные вопросы под неочевидным углом. Однако, когда дело доходит до тренировки этого навыка, то, вероятно легче прорабатывать его в процессе привычных нам творческих занятий, одним из которых является художественно-изобразительная деятельность. В художественно-изобразительной деятельности существует направление книжной графики, уникального жанра, являющегося самостоятельным видом изобразительного искусства, но всегда тесно связана с литературой, так как является визуальной интерпретацией текста, написанного автором. Под «иллюстрацией» можно понимать любое изображение, которое поясняет, дополняет текст. Иллюстратор пытается передать не только особенности и важные моменты самого литературного текста автора, но и отразить настроение, идею, взгляды и мировоззрение, погрузить зрителя и читателя во внутренний мир творца – причем как писателя, так и художника-иллюстратора [3].