

ЦИФРОВАЯ ЖИВОПИСЬ: ПРЕИМУЩЕСТВА И ПРОБЛЕМЫ ЦИФРОВОГО ИЗОБРАЖЕНИЯ В ИНФОРМАЦИОННОЙ СРЕДЕ

■ Василенко К. А., Алентьева Е. Р.

С развитием информационных технологий важное значение в формировании информационного пространства начинает занимать цифровая живопись. Таким образом формируется отдельное направление - цифровое искусство.

Область применения цифровой живописи затрагивает не только искусство, но и различные сферы жизни человека, а именно:

- здравоохранение: просветительская деятельность (плакаты и рекламные ролики, оформленные в виде статичной или анимированной графики).
- экономика: онлайн платформы платежей, мобильные банковские приложения, плакаты с инструкциями для пользователей.
- образование: интерактивные программы обучения с применением интуитивно понятных графических образов, учебные онлайн платформы, симуляторы и тренажёры.

Традиционное искусство практически достигло своего предела по совершенству техники и средств ещё в XVIII веке. С тех пор почти не добавилось ничего нового — по-прежнему у художника есть краски, пигмент, масло (или их готовая смесь), холст и кисти. Современная компьютерная живопись уже далека от лучших полотен гениев прошлого по качеству и масштабности работы и ей есть куда развиваться дальше. Разрешение дисплеев растёт, повышает-

ся качество цветопередачи, увеличивается мощность компьютеров, меняются и совершенствуются программы для цифровой живописи, есть принципиальная возможность создания новых способов и устройств для работы с цветом/вывода цвета (проекторы или голография).

Современная инфографика трансформируется в ключевой элемент различных отраслей жизни человека. Инновационный подход инфографики — графический способ передачи информации, целью которого является быстро, лаконично и максимально информативно преподнести сложную информацию. Особенность инфографики не только преподнести большой объем данных, но и соотнести эти данные с простыми и узнаваемыми, оставляющими долговременный ассоциативный ряд, графическим изображением.

Также современный цифровой художник немалым без Интернета (общение с коллегами, работодателями, поиск новых программ или способов рисунка и т.п.), а он опять-таки есть не у всех. Книг по созданию рисунков на компьютере практически нет, но ситуация постепенно улучшается.

Благодаря развитию прикладного программного обеспечения, оборудования для работы и создания цифровой живописи сам процесс формирования цифрового искусства трансформировался. Современная цифровая живопись — создание электронных изображений с помощью полноцен-

ной имитации традиционных инструментов художника: компьютер, планшет в паре со специализированным устройством ввода информации (стилус), одновременно и кисть, и мольберт.

Выделяют три основных направления создания цифрового рисунка по технике исполнения:

- создание цифрового рисунка путем обрисовки фотографии. Данный метод характерен своей простотой и возможностью создания даже без базовых знаний построения и композиции, но наиболее ценен и предпочтителен в качестве быстрого ознакомления пользователя с программой.
- создание цифрового рисунка по отсканированному рисунку. Представляет собой создание картины, путем доработки уже имеющегося рисунка нарисованным традиционным способом. Данный метод популярен у профессиональных иллюстраторов и является вспомогательным средством оцифровки рисунка.
- создание иллюстраций при помощи вычислительной техники. Метод, предполагающий создание картины с помощью специализированного прикладного программного обеспечения, специализированных средств вычислительной техники, специализированных устройств ввода.

Таким образом неточность терминологии размывает границы понятия «цифровая живопись» и формулирует актуальный вопрос: «Что является цифровой живописью? Является ли любое изображение, существующие на электронном носителе, преобразованное в компьютерном редакторе, компьютерной живописью?».

Отправная точка в развитии цифровой живописи — это массовое производство и доступность специализированного оборудования, для создания цифрового изображения. Что привело к проблеме, затрагивающей современное искусство в целом, что есть искусство, а что нет?

Цифровая живопись в условиях 2020 и 2021 года модернизируется и становится естественным развитием изобразительного искусства. В условиях закрытых галерей и выставок художники всего мира оцифровывают свои картины, размещая их на онлайн-платформах, участвуя в онлайн-выставках и онлайн-галереях. Тем самым цифровая живопись позволяет художникам реализовать себя на интернет-площадках, работать с зарубежными компаниями и продавать свои работы по всему миру. При этом картины могут быть выполнены традиционным способом, оцифрованы и отредактированы с помощью специализированного прикладного программного обеспечения, либо созданы в программе с самого начала.

Современные программы и техника позволяет добиться сходства с традиционными видами графики и живописи. Так в программе ProCreate можно работать с различными фактурами холстов, кистей и материалами начиная с карандашей, заканчивая акриловыми и маслом.

Преимущества в создании изображений с помощью компьютерных технологий это не только мобильность и возможность работать независимо от погодных и территориальных условий, но и экономическая выгода в связи с отсутствием необходимости покупки различных художественных материалов (кистей, красок и проч.).

Самое главное преимущество:

- возможность исправления ошибок и возможность сохранения множества вариантов одной и той же работы;
- отсутствие зависимости от времени, продолжить работу над картиной возможно в любое время.

Основной проблемой современной цифровой живописи является обесценивание и отсутствие критериев для классификации цифровой живописи в связи с популяризацией и доступностью цифровых технологий.

Не менее значимой проблемой цифровой живописи является недостаточная подготовленность зрителей – представителей

традиционной живописи к восприятию цифрового рисунка как художественной ценности.

Несмотря на то, что среди художников, обладающих навыком цифровой живописи, имеются профессиональные живописцы с мировым именем на просторах сети «Интернет», выставки, проводимые в специальных выставочных залах и галереях, являются все же для таких художников редким исключением, они не проводятся на постоянной основе.

Например, выставка «Актуальная Россия», прошедшая в Государственном музее современной истории России совместно с Фондом развития современного искусства и Государственным центром современного искусства в 2020 году, показала техническую неподготовленность при показе объектов цифровой живописи. Для упрощения показа цифровые картины были распечатаны на холстах с потерей цветопередачи. Но с точки зрения популяризации цифровой живописи данная выставка несомненно внесла свои положительные коррективы. Среди авторов, выставляемых в больших галереях, практически отсутствуют художники направления «цифровая живопись» из-за технических вопросов, возникающих при подготовке цифрового изображения к выставке. Например, центр современного искусства М'АРС не показывает цифровую живопись как живопись, отдает предпочтение инсталляциям и коллажам, видеоряду в связи с наибольшей зрелищностью.

В связи с развитием сети «Интернет» и появлением большого количества электронных площадок для размещения цифровой живописи увеличивается и число аудитории зрителей, но это влечет за собой и негативные последствия:

- публикация в открытом доступе с возможностью бесконтрольного тиражирования картины;
- публикация в хорошем качестве в открытом доступе, что еще больше увеличивает бесконтрольное тиражирование картины;

- отсутствие материального носителя. Существенной разницей между цифровой и традиционной живописью является возможность коллекционирования работ. В отличие от традиционной живописи цифровая картина — это цифровой код в определенной последовательности;
- несовершенство средств экспонирования цифровых картин. Несмотря на выпуск дисплея оформленного в багет (Samsung QM43R), имеющий превосходную цветопередачу и функцию масштабирования, стоимость такого девайса настолько велика, что покупка даже одного монитора для галереи или выставочного зала экономически невыгодна.

Чаще всего в основе картин, выполненных в цифровом формате, в своих работах художники используют приемы академического искусства, живописи, колористики.

Например:

- Бобби Чуи — мультипликатор Disney и Warner Brosers, сооснователь студии Imaginism Studios, использующий техники и приемы традиционной живописи для создания цифрового рисунка.
- Алехандро Бурдисо — аргентинский художник футурист, специализирующийся также в жанре фэнтези, постапокалипсис, космическое фэнтези; работы художника примечательны тем что для написания каждой из своих картин он делает черновой набросок карандашом (по принципу традиционной живописи), переносит на графический планшет работает по принципу написания картины маслом, обозначая цветовые пятна поэтапно с дальнейшей прорисовкой деталей, желая тем самым добиться схожести в цифровом рисунке работы с традиционным холстом.

По мнению журнала Форбс 10 лучшими художниками цифровой живописи стали:

- Роз Холл — художник специализирующийся на портретах в тех-

- в живописи, получивший признание на выставках в Европе, Америке, Канаде, Китае и Корее;
- Бенджамин Рабе — соучредитель «Международной организации цифровых художников» (iAMDA), техника использования инструмента «ластик» при создании цифровых картин стала отличительной особенностью художника;
- Синтия Уик — иллюстрации художника публикуются в The New York Times и Huffington Post;
- Дэвид Скотт Лейбовиц — автор книги «Mobile Digital Art: Using the iPad and iPhone as Creative Tools», разработчик приложения iCreated; выдающейся особенностью художника является использование вместо холста уже готовой фотографии;
- Дэвид Ньюман — специализируется на анатомических особенностях человеческого тела в портретной живописи, используя приемы как традиционной живописи, так и академического рисунка;
- Пол Вера-Брадбент — основатель жанра «политопия», специализирующегося на изображении предметов в форме многоугольников;
- Хэлен Голдберг — художник абстракционист, цифровые картины которого и часть постоянной экспозиции галереи актуального искусства ACCI находятся в Беркли;
- Джонатан Грузл — основоположник жанра «Дудл»;
- Марчелла Донаджемма — автор книги «The Red Wig»;
- Ростислав Ригха — чешский художник, создатель технологии AppArt, заключающейся в использовании гравюры, при помощи созданного на планшете рисунка, дальнейшей офсетной печати с использованием методов классической литографии при помощи извести.

Долговременное хранение картин, выполненных традиционным путём, возможно только при соблюдении определенных температурных и световых режимов, картины выполненные с использованием специализированных компьютерных программ не требуют специализированных условий хранения.

Развитие технологий дает возможность повышать качество цветопередачи, увеличение мощности компьютеров совершенствует программы для цифровой живописи. Современное искусство адаптивно, что позволяет донести посыл и мысль художника до зрителя вне зависимости от пространства и времени. Возможность работы на современном оборудовании для создания цифровой живописи предполагает распечатку созданной в программе картины на холсте и возможностью продолжить написание картины путём традиционных художественных приемов, в том числе использование художественных материалов (кисти, краски и др. материалы)

Минус печати цифровой работы на принтере — это качество переносимых цветов на холст. Но эта проблема решается путём использования современных, усовершенствованных устройств для печати, которые позволяют минимизировать разницу между изображением на устройстве вывода информации и изображением, получаемым при печати.

Одной из проблем компьютерного изображения является отсутствие оригинала, т.е. возможность тиражировать изображение без ограничений, что является существенным препятствием для работы с системой традиционных музеев и галерей.

На сегодняшний день появились интернет-площадки, предполагающие не только возможность размещения цифровой живописи и покупки таких произведений искусства искусств.

Развитие компьютерных игр и объемного моделирования позволило создать целую систему — виртуальную реальность, благодаря чему происходит синтез живописи

си и 3D-анимации для создания объемной альтернативной вселенной в информационной системе.

Цифровая живопись — это новая ступень в современном искусстве. Современная цифровая живопись продолжает развиваться и расширять возможности и границы традиционного представления и реализации искусства, тем самым стимулируя развитие компьютерных технологий.

Цифровая живопись в Российской Федерации развивается как технически, так и художественно на том же уровне, что и в других странах, используя стилевое многообразие.

Всё вышеперечисленное является несомненным плюсом цифровой живописи, но есть мнение, что заменой традиционной живописи цифровая живопись на сегодняшний день стать не может, так как существует распространённое мнение, что искусство традиционной живописи заключается в эмоциях, чувствах, посыле, состоянии, которые художник передает на полотно с помощью красок, карандаша, гипса, угля и т.п.

Придя в художественную галерею не все готовы восхищаться «пикселями на бумаге», что пока представляет собой цифровая живопись, хотя и признают это проявлением искусства. Приверженцам традиционных произведений живописи важно увидеть физический носитель и его неточности, объемные мазки кисти, блеск краски. Именно цифровая живопись не заменяет традиционную живопись, а взаимодействует и сосуществует как отдельный вид искусства.

Литература

1. Белозеров, О. И., Селина А. М. Цифровая живопись — замена современному искусству? // *Academy*. 2019. № 2 (41). С. 12–16.
2. Васильева В. Е., Семенов Д. М. Компьютерная графика: учебно-методический комплекс. СПб.: Изд-во СЗТУ, 2010. 69 с.
3. Воложанина Е. А. Проблематика цифровой живописи // *Архитектура и дизайн*. 2019. № 1. С. 9–13.
4. Демшина А. Ю. Визуальные искусства в ситуации глобализации культуры. Санкт-Петербург: Астерион, 2010. 190 с.
5. Исаева О. А. Цифровая живопись как актуальное направление отечественного искусства // *Вестник Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств*. 2017. № 1 (30). С. 173–176.
6. Никулин Е. А. Компьютерная геометрия и алгоритмы компьютерной графики. СПб: БХВ — Петербург, 2003. 560 с.
7. Турлюн Л. Н. Специфика художественной выразительности цифровой живописи // *Культурное наследие Сибири*. 2016. № 1 (19). С. 39–46.
8. Турлюн Л. Н. Творчество отечественных и зарубежных компьютерных художников // *Мир науки, культура, образования*. 2013. № 4 (41). С. 288–290.
9. Турлюн Л. Н. Место компьютерной графики в виртуальном искусстве // *Молодой ученый*. 2011. № 1. С. 269–271.
10. Прохаров С. А. Современная живопись и компьютерные технологии: от фотореализма до живописи 3D-арт // *Мир науки, культуры, образования*. 2011. № 5 (30). С. 317–319.