УКРАЇНСЬКА АКАДЕМІЯ МИСТЕЦТВА | ВИПУСК 33

№ 33 (2023) С. 106–114
National Academy of Fine Arts and Architecture
Collection of Scholarly Works
«Ukrainian Academy of Art»
ISSN 2411–3034
Website: http://naoma-science.kiev.ua

УДК 7.038
ORCID ID: 0000-0002-3830-3563
DOI https://doi.org/10.32782/2411-3034-2023-33-13

Андрій Блудов
доцент кафедри живопису та композиції
Національна академія образотворчого
мистецтва і архітектури
andrii.bludov@naoma.edu.ua

ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ ПРОЦЕСУ ВИКЛАДАННЯ ЦИФРОВОГО ЖИВОПИСУ

Анотація. *Стаття присвячена аналізу проблеми формування методики викладання цифрового живопису в сучасних художніх ЗВО, а також досліджено такі актуальні теми, як цифровий живопис та цифрове мистецтво, можливості комп'ютерних технологій в образотворчому мистецтві й проаналізовано художні твори українських художників, котрі працюють у комп'ютерній графіці із застосуванням традиційних технік зображення.*
Нами розглянуто такі актуальні феномени, як цифровий живопис та цифрове мистецтво, які стали популярними в останні десятиліття по всьому світу; виявлено характерні риси сучасного цифрового живопису. Проблематика сучасного мистецтва схожа на проблеми Digital Art, про які йтиметься у статті.
Використано такі ***методи дослідження*** *доступної інформації, як аналіз та систематизація, емпіричне вивчення дотичного до обраної теми доробку світових та українських художників.*
Результати. *Проаналізовано поняття «комп'ютерне мистецтво», що включає як твори традиційного мистецтва, перенесені в нове середовище, на цифрову основу, що імітує початковий матеріальний носій, так і принципово нові види художніх творів, які можуть існувати тільки в комп'ютерному просторі. В статті досліджено можливості комп'ютерних технологій в образотворчому мистецтві на прикладі різних художніх творів світових та українських медіахудожників.*
Висновки. *Цифровий живопис – це новий ступінь у сучасному мистецтві, він змінює систему виставки, формує інше ставлення до живопису, авторського права, вартості творів мистецтва.*
Ключові слова: *цифрове мистецтво, цифровий живопис, цифрові художники, комп'ютерна графіка, сучасне мистецтво, графічні редактори, комп'ютерний живопис.*

Andriy Bludov
Associate Professor at the Department of Painting and Composition
National Academy of Fine Arts and Architecture
abfaen@gmail.com

FEATURES OF FORMATION OF THE PROCESS OF TEACHING DIGITAL PAINTING

Abstract. *The article is devoted to the analysis of the problem of the formation of the methodology of teaching digital painting in modern art universities, and also examines such relevant subjects as digital painting and digital art, the opportunities of computer technologies in the visual arts, and analyzes the artworks by Ukrainian artists who work in computer graphics with using traditional imaging techniques.*
The article explores such current phenomena as digital painting and digital art, which have gained worldwide popularity for last decades; it also reveals the characteristic features of modern digital painting. The issues of contemporary art are similar to the issues of Digital Art, which can be found in the article.

Methods. *The author utilizes research methods of available information, analysis and systematization, empirical study of the works by world and Ukrainian artists on the topic of the article.*
Results. *We have analyzed the concept of "computer art", which includes both conventional artworks transferred to a new environment, onto a digital basis imitating the original material medium, and fundamentally new types of artworks that can exist exclusively in the computer space. The article examines the possibilities of computer technologies in the visual arts on the example of various artistic works of world and Ukrainian media artists.*
Conclusions. *Digital painting is a new stage in modern art, it changes the exhibition system, forms a different attitude to painting, copyright, and the value of works of art.*
Key words: *digital art, digital painting, digital artists, computer graphics, modern art, graphic editors, computer painting.*

Постановка проблеми. Актуальність статті зумовлена недостатнім висвітленням потреби у спеціальній підготовці майбутніх викладачів живопису для роботи з цифровими пристроями, освоєння ними методик роботи на комп'ютері з графічними планшетами та різними програмами. Наразі дуже мало навчальної літератури зі створення малюнка на комп'ютері, а також недостатньо навчальних закладів, які навчають за спеціальністю візуальне мистецтво мультимедіа. Аналіз цифрових технік у методиці викладання живопису дає змогу краще зрозуміти особливості й можливості сучасних методів навчання. Зазначені в статті прийоми цифрових технік можуть бути використані як у навчальному процесі, так і в галузі мистецтвознавчих досліджень.

Впровадження цифрових технологій у творчий процес і розуміння особливостей їхнього використання в живописі характерно для творчості багатьох сучасних художників, зокрема: Сарела Терона (Sarel Theron) (іл.1) [1], Керол Каваларіс (Carol Cavalaris), Ендрю Джонса (Andrew Jones), Чжу Хайбо (Zhu Haibo), Пйотра Яблонського (Piotr Jabłoński) та багато інших.

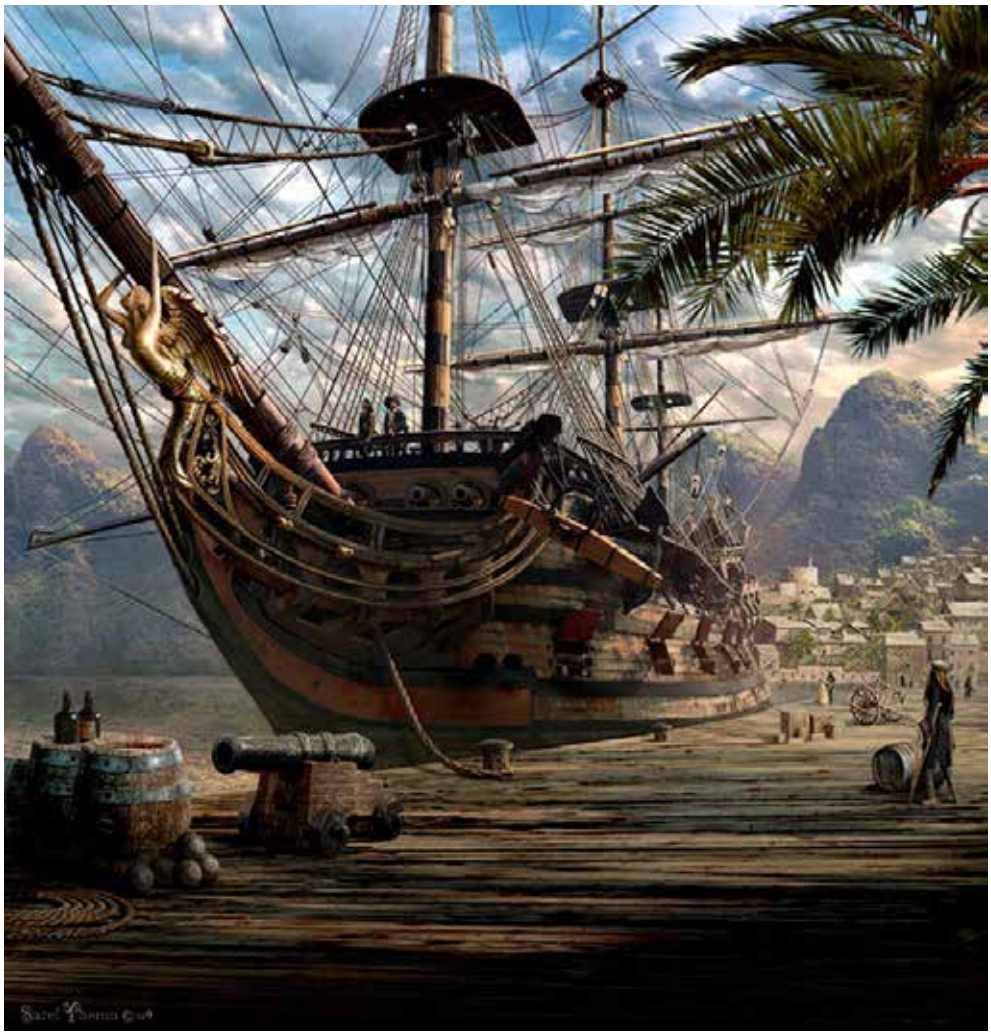
В Україні цифрове мистецтво (Digital Art) поки не посіло належного місця, і художні ВНЗ поки не випускають художників категорії візуальне мистецтво мультимедіа. Незважаючи на академічну невизнаність, українське цифрове мистецтво бурхливо розвивається. Тут доцільно назвати імена українських медіамитців, зокрема А. Кострицьку, В. Колосова, В. Коршунова, а також діджитал-групи SAVKA, Skilz, Artzebs, котрі набувають популярності і в Україні і поза її межами.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Теоретичне осмислення цифрового мистецтва тісно пов'язане з новітніми технологіями. Встановлено, що сучасне образотворче мистецтво і технології розвиваються в умовах взаємовпливу та взаємозалежності. Науковою базою для дослідження стали праці таких авторів, як Р. Краусс (Rosalind E. Krauss) [2], К. Пол (Paul Christian Lauterbur) [3], Б. Флемінг (Bill Fleming) [4], де йдеться про засоби створення образів і визначена роль медіамистецтва в сучасному культурному просторі. Їхні праці спонукали до проведення аналізу застосування цифрових технологій в методиці викладання живопису в сучасних ВНЗ, що дає змогу краще зрозуміти особливості і можливості методів навчання і ролі медіаарту в сучасному мистецтві.

Мета дослідження – розгляд таких актуальних тем, як цифровий живопис та цифрове мистецтво, можливості комп'ютерних технологій в образотворчому мистецтві та аналіз художніх творів українських художників, котрі працюють у комп'ютерній графіці із застосуванням традиційних технік зображення.

Виклад основного матеріалу. 2001 року відомий своїми «цифровими пейзажами» художник Девід Гокні (David Hockney) (іл. 2) [5] разом з фізиком Чарльзом М. Фалько (Charles M Falco), фахівцем у галузі оптики тонких плівок, висунули теорію, яка згодом отримала назву «гіпотеза Гокні-Фалько». Суть гіпотези в тому, що прогрес, досягнутий у західноєвропейському реалістичному живописі з початком Ренесансу, викликаний виключно технічним прогресом (появою камери-обскура та сферичних дзеркал), а не еволюцією майстерності і талантом живописців. Д. Гокні видав книгу «Таємне знання: відновлення втрачених технік старих майстрів» [6].

Наприкінці XIX ст. винахід фотографії породив новий вид мистецтва і до пензля, полотна та олії додав новий інструмент передачі образу. В європейському та американському фотографічному мистецтві виникла течія, прихильники якої прагнули до пікторіального (картинного, такого, що наслідує живопис) фотографічного зображення. Пікторіалізм – часто називають фотографічним імпресіонізмом [2, с. 22–26]. У салонах



Іл. 1. Сарел Терон. Піратський корабель. *2009.* [1]

Іл. 2. Девід Гокні. Прихід весни. *2020* [5]

на зламі XX–XXI століть були вельми популярні символічні фотокомпозиції американської художниці А. Брігман (Anne Brigman) (іл. 3) [7] і австрійця Г. Кюна (Kuhn Henryk) (іл. 4) [8], який є ключовою постаттю піктріалізму. Основним прагненням пікторіалістів було створення фотографій, мистецька цінність яких могла б конкурувати з живописом. Поєднання технологій і мистецтва – це був той омріяний синтез творчості й математики, «гра в бісер», про яку писав Г. Гессе (Hermann Hesse).

Під впливом нових технологій на мистецьке середовище наприкінці XX – початку XXI ст. виник феномен під назвою цифрове мистецтво. Термінологія, пов'язана з високотехнологічними формами мистецтва від моменту зародження кілька разів змінювала назву: колись його називали комп'ютерним мистецтвом, потім мультимедійним або кібермистецтвом

Іл. 3. Енн Брігман. Душа зруйнованої сосни. *1906.* [7]

Іл. 4. Генріх Кун. Діти Кюна. *1915.* [8]

(1960–1990), сьогодні ж, поряд із терміном «цифрове мистецтво», часто використовують інший – «медіа-мистецтво» (точніше «мистецтво нових форм»); наприкінці XX ст. він здебільшого вживався щодо кіно і відео, так само як і стосовно звукового мистецтва та всіляких гібридних форм [3, с. 2–3].

Нині під цифровим мистецтвом розуміють певні види художньої діяльності, продуктивна і концептуальна база яких тісно пов'язана з цифровим середовищем. Вплив цифрової культури передусім поширився на традиційні види образотворчого мистецтва: графіку, скульптуру, живопис. Стали з'являтися голографічні зображення, що імітують рельєф, скульптуру, картину, і навіть архітектуру.

Варто зауважити, що окремі митці не вважають цифрове мистецтво справжнім, оскільки, на їхню думку, лише традиційні форми зображення мають право називатися мистецтвом.

З переходом мистецтва у цифровий простір начебто відбувається втрата культурних цінностей та навичок. Але насправді розвиток технологій не призводить до деградації мистецтва. У своїх роботах найчастіше художники використовують ті ж прийоми і досвід, що й в академічному мистецтві. На даний момент поняття «комп'ютерне мистецтво» охоплює як твори традиційного мистецтва, перенесені в нове середовище на цифрову основу, що імітує початковий матеріальний носій (коли, скажімо, за основу береться сканована або цифрова фотографія), або створені спочатку із застосуванням комп'ютера, так і принципово нові види художніх творів, які можуть існувати тільки у віртуальному світі.

Створення живописного твору від початку до кінця на комп'ютері – відносно новий напрямок у образотворчому мистецтві. Для художника-живописця комп'ютерні технології в живописі дають змогу розширити і втілити свої творчі ідеї, та є унікальною технічною можливістю використовувати будь-які форми, стилізувати їх за допомогою різних програм, створювати виразні образи, зекономивши чимало часу. Художник у комп'ютерному живописі також має можливість виробляти свій творчий почерк, стиль, індивідуальний метод.

Крім того, художній процес реалізується головним чином не на підрамнику, а на віртуальній площині монітора комп'ютера. Комп'ютер одночасно слугує і пензлем, і мольбертом. Таким чином, мистецтво позбувається своєї матеріальної складової, стаючи електронним зображенням-символом. Цифрові картини можуть бути намальовані або від початку й до кінця художником на комп'ютері, або ж частково доповнюватися у графічних реакторах. Малюючи в програмах, можна досягти подібності з традиційними видами графіки та живопису. Роздільна здатність дисплеїв зростає, підвищується якість перенесення кольорів, збільшується потужність комп'ютерів, змінюються і вдосконалюються програми для цифрового живопису, є принципова можливість створення нових способів і пристроїв для роботи з кольором. Технології дають змогу працювати і з натиском мазка, різкістю чи плавністю; відтворювати техніку живопису олією чи аквареллю, як у китайського художника Ч. Хайбо (іл. 5) [9].

Основні принципи роботи художників в цифровому просторі сформулював Б. Флемінг [4, с. 48]. Його роботи містять опис оригінальних методів, які дозволяють конструювати моделі на основі растрових карт, накладати реалістичні текстури на поверхню об'єктів складної форми, створювати об'ємні зображення за допомогою мозаїчних карт. Робота з шарами або нанесення текстур із фотографій на потрібні вам ділянки картини; генерація шумів заданого типу; різні ефекти пензлів; HDR (High Dynamic Range) картини; різні фільтри та корекції – все це та багато іншого просто недоступне у традиційному живописі.

За всіх зазначених переваг інтеграції живопису та комп'ютерних технологій у цьому процесі можна відзначити низку проблем. Так, наприклад, вдосконалення сучасних моніторів ще не досягло рівня роздільної здатності людського ока, тобто монітор не здатний вивести таку кількість деталей та подробиць, які може забезпечити спостереження наживо такого ж за розмірами ділянки полотна класичного живопису. Друк на папері створеного зображення не може фізично передати увесь діапазон кольорів: колірний простір друку охоплює меншу кількість кольорів та відтінків, аніж здатність монітора – це ще одна проблема у відтворенні якості цифрового живопису.

На етапі популяризації в інтернет-мережі цифрових технологій у живопису також постає проблема захисту авторських прав. Будь-яка людина може зайнятися творчістю і виставляти свої роботи як мистецтво, що приводить нас до однієї з проблем сучасного мистецтва загалом – що є мистецтво, а що ні? Але як

Іл. 5. Чжу Хайбо. Свіжий ранок. *2016.* [9]

і в традиційному живописі у цифровому мистецтві найбільш важливим критерієм є ідея, що хотів сказати автор своєю роботою та якість виконання. З розвитком комп'ютерного зображення став важливий процес, а не результат. Немає і певного замовника. Глядач обирає та оцінює роботи художника не за ціною, а за якістю картин. Розвиток комп'ютерних ігор та об'ємного моделювання дозволили залучити глядача до процесу, занурити його у свій світ, як це робить Ендрю Джонс – найяскравіша зірка у цифровому співтоваристві образотворчого мистецтва. Художник-візіонер досліджує досвід майстрів минулого та поєднує його з новітніми технічними розробками в галузі графічних редакторів. Віртуозно оперуючи знайомими образами та символами, він виводить глядача поза межі звичного світу.

Проте зауважимо, що однією з проблем комп'ютерного зображення є відсутність оригіналу, що раніше було критерієм якості. Це найбільше впливає на систему музеїв та галерей, що закуповують оригінали, які з появою цифрового мистецтва почали знецінюватись. Відбуваються спроби організувати виставки цифрового мистецтва. 2021 року у Києві відкрилася перша Українська бієнале цифрового та медіа мистецтва [10], на якій демонструвались інсталяції, відеоарт, кінетичні, VR та NFT-експонати відомих художників з 15 країн світу.

Віртуальна реальність формує власну комп'ютерну естетику. Відбувається синтез живопису та 3D-анімації, для створення об'ємного альтернативного всесвіту в комп'ютері. Та помилково вважати, що цифрові художники працюють лише за допомогою нейромереж, фотоколажів та іншого допоміжного інструментарію, домальовуючи мінімальні деталі: навіть маючи таку можливість, великий відсоток цифрових художників воліє усвідомлено від цього відмовитися або ж звести використання до мінімуму на користь власного самобутнього стилю та уподобань, наприклад, кінематографічні фентезійні світи Д. Світа, близька до сюрреалістичного нуарного експресіонізму творчість одного з найвідоміших польських цифрових митців П. Яблонського (іл. 6) [11] або чуттєва емоційна природа американки К. Каваларіс. Остання, до речі, починала з картин олійними фарбами і цю ж олійну техніку продовжила й у віртуальному світі. Так само й український художник В. Гулич створював і створює прекрасний живопис на полотнах, але в складі творчої групи Artzebs (іл. 7) [12] працює і в комп'ютерних програмах. Їхнім цифровим роботам надає високої художньої якості й А. Лойко, ще одна учасниця групи, яка за допомогою математики розвиває новий напрямок у скульптурі – піксельарт. Свої скульптури, математично вивірені й створені з піксель-елементів, перенесених зі

Іл. 6. Пйотр Яблонський. Легенди Серконана. *2016.* [11]

Іл. 7. Група «Artzebs». Доля Камікадзе. *2022.* [12]

світу цифри в реальність, вона наповнює різноманітними значеннями і смислами за допомогою проєкцій.

Цифрова доба відкриває нові можливості і настав час задуматися про те, яку роль кожен з нас отримає у метавсесвіті. Роздуми про роль «людини цифрової» відображені в проєкті «Ілюзія реальності» української художниці А. Кострицької та діджитал-групи Savka. Проєкт відтворює саме процес

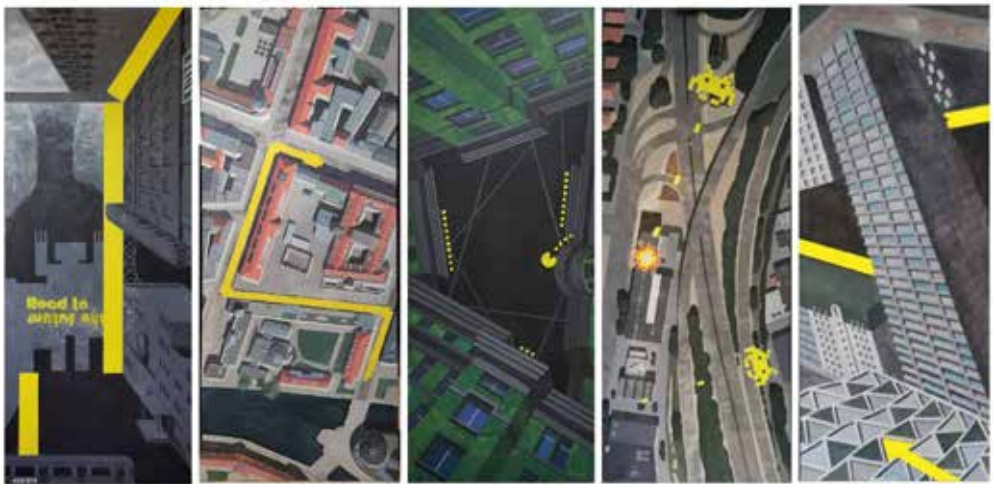
переходу фізичного предмета мистецтва у віртуальний світ.

Цифрове мистецтво «розкидане» по всіх художніх дисциплінах, тому все важче називати конкретний твір чистим представником цього жанру. В. Колосов на захисті диплому бакалавра 2021 року, майстерня формального мистецтва НАОМА (іл. 8) [13], презентував проєкт «Outdated», завданням якого був роздум та спроба пошуку і поєднання двох тем, які існують паралельно, але в житті візуально не поєднуються, бо реальний і цифровий світи фізично існують окремо. З ідейної точки зору, проєкт «Outdated» не намагається вирішити усі проблеми людства, та поєднати непоєднуване, а лише підштовхує до роздумів і поєднує візуально вже поєднанні у житті теми, адже цифровий світ теж вже можна вважати навколишнім середовищем, в якому ми живемо.

Подібні формально-естетичні пошуки є свого роду механізмом, можливим джерелом нових творчих імпульсів, що дає змогу віднайти найбільш виразні засоби для художнього твору і формувати власний авторський метод.

Головні висновки і перспективи використання результатів дослідження. В епоху Інтернету комп'ютерна графіка стала масовим явищем. Кожен художник, який випробовує себе у графічному мистецтві, може додати до нього щось нове. Якщо говорити про те, що нового привнесли сучасні технології у мистецтво, то варто відзначити нові художні засоби й інтерактивність. По-перше, з'являються нові можливості для творчості. По-друге, можливість для глядача вступати у контакт з художником і навіть брати участь у створенні творів. Технології стрімко змінюють не тільки наше повсякденне життя, але й мистецтво. Ймовірно, що у майбутньому буде створено новий художній напрям, який поєднає цифрове мистецтво, нові технології, дослідження та візуальне мистецтво. Стрімкий злет цифрових технологій формує нові умови існування сучасного суспільства, де віртуальний простір виявляється одним з найбільш значущих чинників впливу на характер і якість його розвитку. Гармонійне поєднання естетичних та технічних компонентів у створенні візуального контенту відбувається шляхом синтезу образотворчих принципів і новітніх технологічних досягнень. Розуміння сучасної світоглядної парадигми диктує вектори розвитку курсу цифрового живопису, що допомагає розуміти актуальні тренди й активно реагувати на запити у сфері мистецької освіти.

Аналіз цифрових технік у методиці викладання живопису дає змогу краще зрозуміти особливості і можливості сучасних методів навчання. Курс цифрового живопису дозволяє розвинути фундаментальні навички і розкрити творчі здібності сучасного цифрового художника. Студенти відкриють для себе техніки і методи, які використовуються в образотворчому мистецтві та дизайні у широкому творчому діапазоні засобів. Від академічного рисунка, анатомії людини та тварини, скетчінгу, розуміння роботи з кольором та композицією до цифрового живопису, скульптінгу, 2D- та 3D-проєктуванні персонажів, середовища та фантазійних об'єктів різного призначення. Зазначені в статті прийоми цифрових технік можуть бути застосовані як у навчальному процесі, так і в галузі мистецтвознавчих досліджень.



Іл. 8. Валентин Колосов. Поза часом. *2010.* [13]

Список використаних джерел

1. Sarel Theron. URL: https://www.sareltheron.com/personal/Port-Royal.html (дата звернення: 17.01.23).
2. Krauss R. Le Photographique Pour une Thйorie des Йcarts. Paris : Macula, 1990. 232 p.
3. Paul C. Digital Art. London : Thames & Hudson, 2015.
4. Fleming B. Advanced 3D Photorealism Techniques. New York : John Wiley & Sons, 1999.
5. David Hokney. URL: https://www.hockney.com/index.php/works/digital/arrival-of-spring-woldgate (дата звернення: 15.01.23)
6. Hockney D. Secret Knowledge: Rediscovering the Lost Techniques of the Old Masters. New York : Avery, 2006.
7. Philadelphia Museum of Art. URL: https://philamuseum.org/collection/object/132425 (дата звернення: 21.01.23)
8. Photo. URL: https://www.all-about-photo.com/photographers/photographer/1352/heinrich-kuhn (дата звернення: 15.01.23).
9. Zhu Haibo / Zhu Haibo // Instagram. URL: https://www.instagram.com/zhu.haibo//. Дата публікації : 5.02.2012. Дата перегляду: 20.01.23.
10. Українська бієнале цифрового та медіа мистецтва [Ukrainian Biennale of Digital and Media Art]. URL: https://ubiennale.com/ubiennale-2021/ (дата звернення: 17.01.23).
11. Artstation. URL: https://www.artstation.com/nicponim (дата звернення: 11.01.23).
12. Артзебс. URL: http://artzebs.com.ua/ (дата звернення: 18.01.23).
13. Валентин Колосов / Mfm_studio // Facebook. URL:https://www.facebook.com/mfmstudio2019/posts/pfbid02JXJnj47rdBC8GhmMJ5JcPPbcZNvuqfA3uTTKRWXs18jXT7uwKSyDtKqWktA4k3oQl. Дата публікації : 29.06. 2021. Дата перегляду : 20.01.23.

References

1. Sarel Theron. URL: https://www.sareltheron.com/personal/Port-Royal.html [in English].
2. Krauss, R. (1990). Le Photographique Pour une Thйorie des Йcarts. Paris : Macula [in France].
3. Paul, C. (2015). Digital Art. London : Thames & Hudson [in English].
4. Fleming, B. (1999). Advanced 3D Photorealism Techniques. New York : John Wiley & Sons [in English].
5. David Hokney. URL: https://www.hockney.com/index.php/works/digital/arrival-of-spring-woldgate [in English].
6. Hockney, D. (2006). Secret Knowledge: Rediscovering the Lost Techniques of the Old Masters. New York : Avery [in English].
7. Philadelphia Museum of Art. URL: https://philamuseum.org/collection/object/132425 [in English].
8. Photo. URL: https://www.all-about-photo.com/photographers/photographer/1352/heinrich-kuhn [in English].
9. Zhu Haibo (5.02.2012). Instagram URL: https://www.instagram.com/zhu.haibo/ [in English].
10. Ukrainska biienale tsyfrovoho ta media mystetstva [Ukrainian Biennale of Digital and Media Art]. URL: https://ubiennale.com/ubiennale-2021/ [in Ukrainian].
11. Artstation. URL: https://www.artstation.com/nicponim [in English].
12. Artzebs. URL: http://artzebs.com.ua/ [in Ukrainian].
13. Valentyn Kolosov (29.06. 2021) [Valentin Kolosov]. Mfm_studio. Facebook. URL: https://www.facebook.com/mfmstudio2019/posts/pfbid02JXJnj47rdBC8GhmMJ5JcPPbcZNvuqfA3uTTKRWXs18jXT7uwKSyDtKqWktA4k3oQl] [in Ukrainian].

Подано до редакції 10.02.2023