

УДК 75.02

<https://doi.org/10.36906/KSP-2021/93>

Сологуб Г.Н.

ORCID: 0000-0002-5469-6758, канд. культурологии

Петрухина Л.А.

*Краснодарский государственный институт культуры
г. Краснодар, Россия*

ЦИФРОВАЯ ЖИВОПИСЬ КАК АКТУАЛЬНОЕ НАПРАВЛЕНИЕ В СОВРЕМЕННОМ ИСКУССТВЕ

Аннотация. В данной статье рассматривается проблематика и актуальность использования цифровых технологий в изобразительном искусстве. Существующие условия и возможности для применения традиционных живописных техник в условиях виртуального пространства. Выделяются основные инструменты цифрового живописца и художественные возможности специализированных программ. Затрагиваются специфические особенности цифровой живописи в сравнении с традиционной.

Ключевые слова: цифровая живопись; цифровое искусство; графические редакторы; цифровые технологии; digital art.

Sologub G.N.

ORCID: 0000-0002-5469-6758, Ph.D.

Petrukhina L.A.

*Krasnodar State Institute of Culture
Krasnodar, Russia*

DIGITAL PAINTING AS AN ACTUAL TREND IN CONTEMPORARY ART

Abstract. The article considers the problems and topicality of using digital technologies in fine art, focuses on the present conditions and possibilities of applying traditional painting techniques in the virtual space. There can be distinguished the main instruments of a digital painter and artistic means of specialised programs. The issue of the specific peculiarities of digital painting in comparison with traditional one is touched upon in the paper.

Key words: digital painting; digital art; graphic editor; digital technologies; digital art.

С момента, когда в 50-х годах XX века были созданы первые устройства ввода и вывода изображения для компьютера, возникновение цифрового направления в искусстве стало лишь вопросом времени. Сейчас, на пороге третьего десятилетия XXI века, в нашу жизнь прочно вошли изображения, полностью созданные в виртуальном пространстве, от журнальных

иллюстраций до 3D-мультипликации и видеоигр. Однако, хотя внимание искусствоведов сосредоточено на новейших направлениях и течениях современного искусства, феномен цифровой живописи остаётся сравнительно мало изучен. Отчасти способствует этому ряд стереотипов и предупреждений, основанных на непонимании специфики работы с цифровыми технологиями. Тем не менее, диджитал арт уже нашёл широкое применение в медиа сфере: в кино, анимации, видеоиграх, коммерческой иллюстрации и т. д. [5, с. 101] Ежегодно анонсируется, выпускается и модернизируется специализированное техническое оснащение и программное обеспечение (ПО), создаются школы, обучающие цифровому рисунку и проводятся мероприятия для обмена опытом между диджитал художниками.

Цель данной статьи изучить и проанализировать возможности, перспективы и проблемы цифрового направления в современной живописи.

Цифровая живопись представляет собой один из видов компьютерного искусства, основанный на создании в виртуальном пространстве электронных изображений при помощи инструментов как имитирующих техники традиционного искусства [2, с. 12], так и самобытных, созданных в ходе эволюции программного обеспечения [5, с. 102]. Это направление имеет ряд специфических преимуществ с одной стороны и недостатков с другой по отношению к традиционному изобразительному искусству.

Из положительных особенностей в первую очередь наименьшее сопротивление материала и затрат ресурсов: компьютерная графика не требует дополнительной закупки красок и инструментов, художнику не приходится подготавливать холсты и ждать высыхания слоёв, он не ограничен количеством кистей и пигментов [6]. Электронные носители и контроллеры не занимают много места, ноутбуки, планшеты, телефоны и блокноты обладают высокой мобильностью и всегда под рукой. Цифровые редакторы располагают большим спектром цветов и доступных эффектов, а также позволяют производить манипуляции с уже готовым изображением и в любой момент изменить размер холста. Имеются функции сохранения и автосохранения, отмена последних действий, рисование на разных слоях с возможностью их редактирования. Оптимизируют работу многочисленные плагины и стабилизаторы, есть возможность совмещать нарисованное с нуля в программе изображение с оцифрованными традиционными рисунками, живописью и цифровыми фотографиями (техники коллажа, *matte painting*) и 3D-скульптурой. Пример подобного смешения можно увидеть в работах Ruan Jia, Tianhua Xu и др. Самые популярные редакторы позволяют настроить интерфейс под индивидуальные нужды пользователей. Изображение можно дублировать в неограниченном количестве и отправлять с минимальными визуальными искажениями.

Однако цифровая живопись может быть воспроизведена только на электронном носителе, печать на бумаге или холсте ограничена техническими возможностями принтеров и качеством самого изображения. Распечатанное изображение плоское и исключает объёмную фактуру. Актуальна проблема сохранения подобного искусства для будущих поколений: если изображение существовало только в единственном экземпляре, оно может быть уничтожено

при повреждении техники или файла [3]. Из-за нестабильной работы редактора и системных сбоев может быть утеряна значительная часть проделанной работы до сохранения исходника (частично эту проблему решает автосохранение, но оно доступно в ограниченном круге редакторов). После попадания в пространство Интернета благодаря своему высокому качеству такое изображение может быть легко украдено – авторство присвоено другим человеком, а само изображение использовано в коммерческих целях в обход настоящего автора. Из-за доступности цифровых редакторов посторонний пользователь может легко произвести любую манипуляцию над одной из копий работы и исказить задумку автора без его разрешения. Остаётся актуальной проблема и выставочной деятельности [2]: каким образом организовывать экспозицию, должна ли работа из мира виртуального, переносится в мир материальный, будучи напечатана на бумаге или холсте, или же произведение должно быть, воспроизведено при помощи проектора или экрана?

Основными инструментами цифрового живописца, как правило, являются персональный компьютер или ноутбук в комплекте с дополнительным контроллером в виде графического планшета, который состоит из сенсорной доски и стилуса. Для цифровой живописи лучше всего подходят растровые графические редакторы [4, с. 81-84]. На сегодняшний день наибольшей популярностью среди цифровых живописцев пользуются такие программы как Adobe Photoshop, SAI, Corel Painter и Krita.

Несмотря на свою ориентированность в первую очередь на фотографов и дизайнеров, абсолютным лидером среди ПО для художников является Adobe Photoshop. Эта программа имеет широкий выбор функционала для создания и обработки изображений, от инструментов рисования, трансформации и построения перспективы до 3D и анимации. Помимо активной технической поддержки от официальных разработчиков так же существует множество дополнительных платных и бесплатных материалов (плагинов, фильтров, наборов кистей, палитр, паттернов и т. д.) от партнеров компании и самих пользователей. Photoshop располагает наиболее доступными и многочисленными обучающими статьями и видеоматериалами.

Однако можно выделить несколько минусов данного редактора. Во-первых, из-за объёмного функционала программа оказывает большую нагрузку на компьютер и занимает слишком много места на жёстком диске (больше 1,5–2 ГБ). Во-вторых, у Photoshop высокий порог вхождения, пользователю потребуется достаточно много времени, чтобы изучить и приспособиться к работе. В-третьих, высокая цена лицензированного продукта. Менее существенной, но всё ещё очень важной остаётся проблема неприспособленности рабочего пространства под нужды художников – помимо установки основной программы необходимо загрузить дополнительные плагины (например, цветовые круги и палитры для смешивания), за которые придется доплатить.

Полной противоположностью Photoshop является PaintTool SAI – графический редактор от японской компании SYSTEMAX. Набор возможностей программы сокращён до необходимого для рисования минимума, благодаря чему программа проста в освоении и имеет

потребности в использовании большого ресурса компьютера, что обеспечивает высокую скорость работы. В SAI применяется специфический метод смешивания цвета, имитирующий работу с реальными красками и палитрами для смешивания цветов.

Недостатками данного редактора является сравнительно скромный инвентарь для обработки изображения и малое количество поддерживаемых форматов. Довольно много времени может уйти на настройку кистей, т. к. программа не позволяет осуществить автоматическую загрузку параметров. Из-за особенностей смешивания в SAI трудно добиться реалистичного изображения, однако программа подходит для стилизованных иллюстраций и комиксов.

Наиболее ориентирован на традиционных художников Corel Painter. Основной целью разработчиков CP является создание редактора, максимально точно имитирующего живые материалы и процесс работы с ними. Программа предлагает широкий спектр возможностей по созданию и обработке цифровых изображений, аналогичных традиционным графическим и живописным техникам.

Однако программа сложна для освоения пользователем, не в последнюю очередь из-за отсутствия официальной поддержки русского языка и скудного количества обучающих материалов. Так же, как и в SAI, пользователь не может загрузить настройки кистей и фильтров автоматически. Как и Photoshop, Corel Painter имеет высокую цену на лицензию.

В последнее десятилетие возросла популярность Krita – бесплатного растрового редактора с открытым кодом. Изначально данное ПО ориентировалось как на художников, так и на фотографов, однако с 2009 года разработчики стали отдавать предпочтения цифровой живописи и поставили себе цель вывести программу на один уровень с SAI и Corel Painter. Так же они постарались совместить всё лучшее, что могли предложить ранее пользователям выше упомянутые редакторы.

Разработан ряд приложений, в том числе и для мобильных устройств, например IbisPaint, Photoshop Sketch, Autodesk SketchBook и многие др. В большинстве случаев, они всё ещё не могут стать полноценной заменой компьютерных аналогов, однако хорошо подходят для быстрых зарисовок, есть возможность взять устройство с собой в дорогу.

Существует заблуждение, что компьютерные технологии, в частности нейросети, развиваются настолько стремительно, что скоро заменят человека, и надобность в профессии художника отпадёт совсем. Однако, технологии лишь вспомогательный инструмент, способный оптимизировать работу, но никак не сознательный конкурент. Приложение может создать визуальный образ исходя из заданных алгоритмов, но это всё ещё произвольная комбинация выпадающих цифр, подражание уже существующим работам, загруженным в базу данных. Такой результат вторичен, и лишь живой человек способен проанализировать, выбрать и довести до логического завершения изображение, вложив в него свой субъективный опыт и чувства.

В статье «Цифровая живопись – замена современному искусству?» Белозёров О.И. отмечает, что «пиксели» не способны передать эмоциональное состояние и чувства, которые

традиционный живописец транслирует через движение мазка, графических линий и т. д. [1, с. 12]. Однако это не так: цифровое творчество вовсе не стерильный результат вычисления программы, современные технологии позволяют передать чувствительность движения, нажим и фактуру следа кисти, и цифровая живопись может быть не менее эмоциональна и чувственна, чем традиционная [2]. Ошибочно полагать, что цифровые художники работают только при помощи нейросетей, фотоколлажей и прочего вспомогательного инструментария, дорисовывая минимальные детали: даже имея такую возможность, большой процент цифровых художников предпочитает осознанно от этого отказаться или свести использование к минимуму в пользу собственного самобытного стиля и предпочтений, например, Even Amundsen, Jastin Sweet, Piotr Jabłoński и др.

Из-за непонимания подобных технических моментов в обществе формируется предвзятое отношение к данному направлению, создаётся иллюзия того, что программа создаёт произведение за художника, а не является средством достижения художественного замысла творческой личности. Как следствие, наблюдается тенденция обесценивания культурного вклада и труда цифровых живописцев.

В наши дни направление цифровой живописи активно развивается. Существуют специализированные онлайн-галереи, где диджитал художники могут публиковать свои работы, искать заказчиков и общаться между собой. Самые популярные из них ArtStation, DeviantArt, Pixiv. Из неспециализированных платформ большой популярностью пользуются Instagram и Twitter. С целью обмена опытом ежегодно проводятся фестивали и другие общественные мероприятия, например, международный фестиваль Trojan Horse was a Unicorn и его отечественный аналог Artillery. Выпускаются тематические журналы и издания (ImagineFX).

Стоит отметить, что отечественные художники не отстают от зарубежных коллег. Во многом это происходит благодаря тому, что цифровое искусство напрямую связано с всемирной паутиной, в которой стираются международные границы, и люди из разных уголков планеты могут связаться друг с другом напрямую и получить бесценный опыт. За последнее десятилетие сделан огромный шаг в просвещении молодого поколения, за это время группами энтузиастов были созданы сайты и сообщества, помогающие разобраться в тонкостях цифровой графики и живописи, а также открыты курсы и школы (Smirnov School). На YouTube можно найти каналы, специализирующиеся на мастер-классах и интервью с яркими представителями течения (CGSpeak).

Цифровая живопись – это новая веха в истории визуального искусства. С развитием компьютерных технологий изобразительное искусство получило новую форму развития и вышло на иной уровень – виртуальный. Начиная с подражания традиционным техникам, в наши дни диджитал арт способен предложить собственные специфические, присущие только ему методы создания изображения. Однако, несмотря на своё стремительное развитие, данный процесс по-прежнему мало изучен и требует более тщательного рассмотрения.

Литература

1. Белозеров О.И., Селина А.М. Цифровая живопись - замена современному искусству? // Academy. 2019. № 2(41). С. 12-16.
2. Воложанина Е.А Проблематика цифровой живописи // Архитектура и дизайн. 2019. № 1. С. 9-13.
3. Лепская Н.А. Художник и компьютер. М.: Когито-Центр, 2013. 172 с.
4. Сиротина И.Л. Соотношение элементов традиционной этнической культуры и цифровых технологий в процессе профессиональной подготовки дизайнеров // Известия Самарского научного центра Российской академии наук. Социальные, гуманитарные, медико-биологические науки. 2018. Т. 20. № 6. С. 81-84.
5. Шавлыгин Д.О., Обморокова А.М. Интеграция цифрового искусства в традиционную художественную среду // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Социально-гуманитарные науки. 2015. Т. 15. № 4. С. 100-105.
6. Шульдова С.Г. Компьютерная графика. Минск: РИПО, 2020. 299 с.

© Сологуб Г.Н., Петрухина Л.А., 2021