

**Попеску Є.В.**

*студент,*

*Київський університет імені Бориса Грінченка*

## **ВПЛИВ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ НА СУЧАСНЕ МИСТЕЦТВО**

На сьогодні використання цифрових комп'ютерних технологій стало загальнодоступним, що призвело до їх інтеграції майже у всі сфери життя людства. Не оминули сучасні технології і мистецтво. Неспинний розвиток комп'ютерної графіки дозволив образотворчому мистецтву продемонструвати нові інноваційні підходи до художнього відображення дійсності. Цифрові комп'ютерні технології трансформували структуру образотворчого мистецтва, спричинили його переосмислення в контексті створення художнього образу, надали необмежену площу для творчих експериментів.

Комп'ютерна графіка – відносно молодий вид мистецтва. Більше того, на ранніх етапах свого розвитку вона не вважалась мистецтвом взагалі, і розробки в цій галузі велись переважно в науково-дослідних і військових установах. Основоположником комп'ютерної графіки прийнято вважати американського математика і художника Бена Лапоскі. Він був першим, кому вдалося отримати графічне зображення, застосувавши для цього аналоговий комп'ютер [1]. Початком визнання комп'ютерної графіки як мистецтва вважають 1963 р., коли американський військовий програміст Майкл Нолл переміг на конкурсі програмістів «Computer and Automation», створивши картину за допомогою комп'ютера. Через два роки, у 1965 р., Нолл провів у Нью-Йорку виставку власних цифрових робіт [2]. Це була перша така експозиція, а Майкла Нолла відтоді прийнято вважати першим художником комп'ютерної графіки. Перспектива створення цифрових зображень викликало чималу зацікавленість у суспільства, що спричинило до проведення чисельних масштабних експозицій цифрових зображень як і на території США, так і в деяких країнах Європи.

Проблема цифрового мистецтва полягала в тому, що не всі митці мали доступ до комп'ютерних технологій, оперування якими було, до того ж, досить складним процесом. Револуцією в цьому напрямку стало створення двох основних графічних редакторів, модифіковані версії яких і досі широко використовуються, – Adobe Photoshop і Adobe Illustrator. Обидві програми розроблялись наприкінці 1980-х рр., а 1990 р. компанія Adobe Systems запустила їх у виробництво, чим зробила загальнодоступними. Так у комп'ютерній графіці відбувся поділ на «Растрову» та «Векторну».

Відтоді як графічні редактори стали загальнодоступними, а фірма Apple почала виробляти перші персональні комп'ютери «Macintosh» (MAC), які спеціально призначалися для потреб поліграфії, почався новий етап розвитку цифрового мистецтва. Потенціал графічних редакторів був не обмежений, до того ж, до їх подальшого розвитку і удосконалення почали долучатись найкращі програмісти. Художники одночасно з освоєнням нових технологій проводили надзвичайні творчі експерименти. Новизна полягла в тому, що при створенні художнього образу, відбувалась відмова від традиційних засобів

образотворчого мистецтва, таких як фарба, пастель, олівці, пензлі тощо. Вони замінюються комп'ютерними технологіями, різними технічними засобами – комп'ютером, планшетом та графічними редакторами. У комп'ютерній графіці з успіхом почали застосовуватися знання й технічні прийоми, знайдені художниками сотні років тому. Так з'являється «цифровий живопис» – вид мистецтва, в якому традиційні техніки живопису, такі як акварель, олія імітуються за допомогою комп'ютера. Всі програми для цифрового живопису намагаються імітувати використання фізичних інструментів через різноманітні пензлі і фарбові ефекти. В багатьох таких програмах стилізовані пензлі відтворюють у цифровому форматі техніки традиційного живопису (олія, акрил, пастель, вугілля, перо тощо) [5]. В електронному вигляді цифровий живопис іноді важко відрізнити від станкового. З'являється велика кількість справжніх майстрів цифрового живопису, таких як: американський художник Ендрю Джонс, російський художник Артем Чебоха, німецька художниця Беніта Вінклер, китайський художник Чжу Хайбо та багато інших.



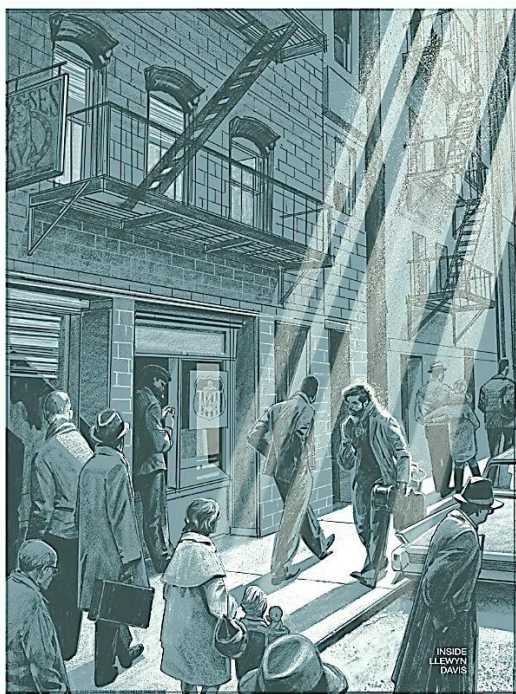
Рис. 1. Чжу Хайбо «Світло для тебе»      Рис. 2. Артем Чебоха. «Вітер»

Паралельно, завдяки розвитку комп'ютерної графіки, розвивається «Концептуальне мистецтво» (або «Концепт-Арт»). Концепт-Арт займається візуалізацією ідеї твору, без передачі атрибутів. Концептуальне мистецтво не належить однозначно до комп'ютерної графіки, концепт-художники створюють роботи також і в інших техніках. Але оскільки графічне мистецтво значно спростило процес створення зображення, концепт-арт став популярним саме серед художників комп'ютерної графіки, особливо серед початківців.

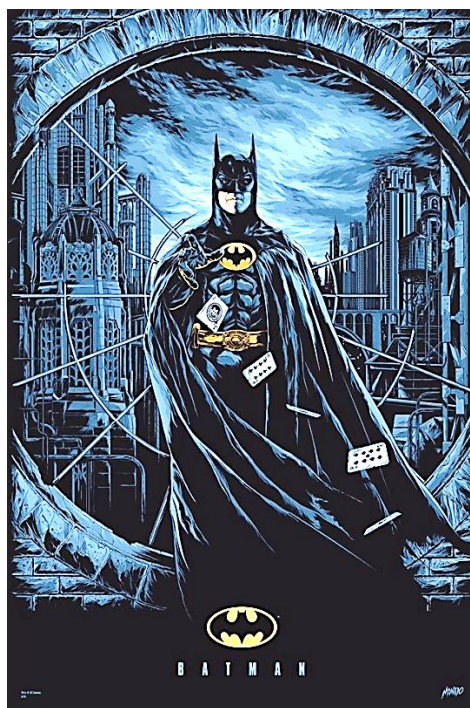
Вершиною розвитку комп'ютерної графіки по праву вважають «CGI-графіку» (англ. *computer-generated imagery*, «зображення, що згенеровано комп'ютером»). Це зображення, що створене за допомогою тривимірної графіки. За допомогою CGI художники можуть повністю реалістично імітувати фактури, перспективу та світло-тінь. CGI-графіку часто використовують для створення комп'ютерної анімації у кіномистецтві та в комп'ютерних іграх, та є

і художники, які створюють надзвичайні CGI-полотна. Художники не обмежені в жанрах, тому в комп'ютерній графіці створюється все їх різноманіття. Найпопулярнішими жанрами є портрет та сюжетна композиція.

В епоху інтернету комп'ютерна графіка стала масовим явищем. Кожен художник, який випробовує себе в графічному мистецтві, може привнести в нього щось нове. Сьогодні, найкращим способом ствердитись як художником комп'ютерної графіки є створення робіт для реклами та для масової культури. За кордоном комп'ютерна графіка також застосовується в мистецтві коміксу та в мистецтві плакату. Серед найвідоміших художників плакатистів, які працюють в комп'ютерній графіці, можна виділити американського художника Річарда Келлі, який у своїй творчості поєднує станкову графіку з комп'ютерною. Та художника Кена Тейлора, що засобами векторної графіки створює надзвичайно деталізовані композиції [4].

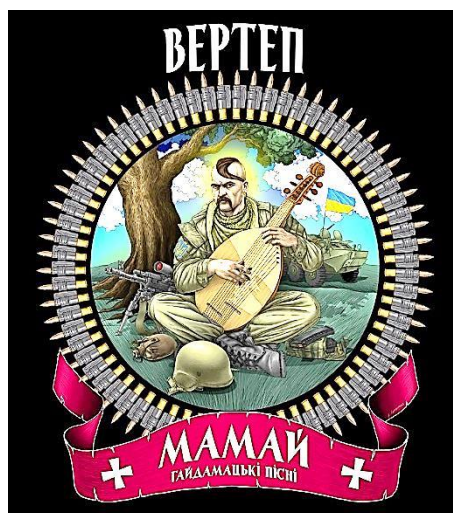


**Рис. 3. Річард Келлі.  
«В середині Льюїса Девіса»**



**Рис. 4. Кен Тейлор.  
«Бетмен»**

У наш час, коли комп'ютерна графіка досягла піку свого розвитку, а засоби її створення є загальнодоступними, кількість майстрів комп'ютерної графіки постійно зростає. В Україні поки вона не посіла заслужене місце в мистецтві, як це відбулось у Сполучених Штатах Америки. В Україні є безліч невідомих художників-концептуалістів, таких як Олексій Малорос, який створив серію малюнків на тему козаччини. Також окремо можна виділити сучасних українських художників-плакатистів. В останні роки, на фоні гострого соціального становища в державі, розвитку набуває плакатне мистецтво. Як приклад можна розглянути творчість київського художника та дизайнера Андрія Єрмоленка, який створив цілу серію патріотичних плакатів, на тему Революції Гідності та військових дій в АТО.



**Рис. 5. Андрій Єрмоленко. «Плакат для музичної групи «Вертеп»**

Сучасне життя важко уявити без застосування комп'ютерної графіки. Вона постійно застосовується в ЗМІ, в оформленні періодичних видань. На телебаченні засобами комп'ютерної графіки оформляються як статичні, так і анімовані заставки передач, фонові зображення для відеомонтажу, що демонструються в передачах новин, фотопортрети, схеми, карти, діаграми. Комп'ютерна графіка широко використовується в поліграфії, в дизайні упаковок в плакатному мистецтві. Вона стала невід'ємною частиною мистецтва та масової культури і продовжує розвиватись.

#### **Список використаних джерел:**

1. Турлюн Л. Н. Зарождение компьютерной графики в 50-60-х годах XX века // Молодой ученый. – 2012. – № 5. – С. 569-570.
2. Майкл Нолл (Michael Noll). – Електронний ресурс. – Режим доступу: <http://www.citi.columbia.edu/amnoll/>
3. Як розвивався цифровий живопис» [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.mobiledevice.ru/69455-computer-graphic-art-history-wacom-will.aspx>
4. Computer Art. History, Characteristics of Digital Imagery / What Is Computer Art? [Електронний ресурс] Режим доступу: <http://www.visual-arts-cork.com/computer-art.htm>
5. The art of poster. The largest collection of polish posters 1900-2005 // [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.theartofposter.com/> Ляпичева Ірина