

місце в культовому будинку займає амвон – кафедра, навколо якої розгортається релігійна дія, що символізує історію світу й людини.

Архітектура середньовічної Західної Європи V-XV ст. типологічно й стилістично (романський стиль XI XII ст., готичний стиль XIII XV ст.) змінювалася залежно від соціально-політичного й культурно-історичного розвитку суспільства. У житті середньовічного суспільства як і раніше велику роль грала церква, визначаючи філософію, науку, літературу й мистецтво. У романську епоху ці функції перейшли до монастирів. При будівництві монастирів з'явилися перші спроби раціонально організувати простір, розділяючи його на зони. Важливу роль у цьому зіграв розвиток масового паломництва. У монастирях для цієї мети служили будинки для прийому мандрівників, які розділялися на чоловічу й жіночу частини й мали окрему трапезну.

Список використаних джерел:

1. Полянский А.Т. Архитектура комплексов отдыха. – М.: Стройиздат, 1988. – 127 с.

Санченко У.О.

студентка,

Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури

ЗАСОБИ АКАДЕМІЧНОГО ЖИВОПИСУ ТА РИСУНКУ В ЦИФРОВИХ РОБОТАХ СУЧАСНИХ ІЛЮСТРАТОРІВ

У сучасному світі комп'ютерні технології застосовуються у всіх сферах життя. Нагальна потреба підготовки фахівців з ілюстрації художніх творів сучасними цифровими методами вимагає дослідження зв'язку між академічними засобами виконання художніх робіт і сучасними комп'ютерними технологіями створення та обробки цифрових зображень.

Проблема навчання ілюстраторів сучасним комп'ютерним технологіям та інструментам «цифрового мистецтва» є тим більш актуальною, так як зараз практично усі видавництва художньої літератури та типографії використовують саме цифрові формати та цифрове обладнання для підготовки видання до друку.

Аналіз публікацій засвідчує, що проблема зв'язку між академічними засобами художньої творчості і сучасними комп'ютерними технологіями недостатньо досліджена. Можна виділити дві групи публікацій, що стосуються заявленої теми: навчання засобам академічного мистецтва та навчання комп'ютерній графіці. Так роботи Н.Н. Ростовцева [1] та В. Сухенка [2] присвячені навчанню художників навчальному рисунку як основі для всіх видів образотворчих мистецтв. Праці А. Анорічева-Єрьомка[3], В. Костина та В. Юматова [4] досліджують основні засади академічного живопису. Комп'ютерній графіці присвячено багато публікацій, які здебільшого описують функціонал та інструментарій того чи іншого популярного програмного продукту, не розглядаючи при цьому яким чином цей функціонал може стати у

нагоді при вирішенні образотворчих завдань, що постають перед професійним ілюстратором. Вплив цифрових технологій на сучасне мистецтво вивчала у своїх роботах Л. Турлюн [5]. Застосування комп'ютерних технологій у дизайні та рекламі розглядається в посібнику М. Підмогильного [6]. На жаль, у подібній літературі проблемі застосування комп'ютерних технологій для ілюстрацій приділено мало уваги.

Метою цієї статті є обґрунтування значення знань, умінь і навичок, притаманних академічному мистецтву, в творах сучасних ілюстраторів. Для досягнення цього завдання необхідно окреслити прийоми та засоби, що використовуються в академічному живописі та рисунку та дослідити, як вони застосовуються в сучасній ілюстрації.

Освіта молодого художника завжди починається з рисунку. Навіть у часи Стародавнього Єгипту та Стародавньої Греції опанування мистецтва починалося саме з рисунку. І сьогодні ця наука в більшості сучасних мистецьких шкіл займає першочергове місце [2].

Академічний рисунок – це рисунок, який виконується на основі методично грамотного і послідовного відображення об'ємних форм на площині. При цьому розвиваються не лише технічні навички, а й вміння аналізувати та мислити, що з досвідом дозволяє створювати образи за допомогою уяви. Для академічного рисунку обов'язковими є знання лінійної та повітряної перспективи, пропорції та анатомії людини, знання законів світлотіні, конструктивно-просторове мислення. Рисунок присутній у всіх видах зображення, він є основою всіх видів мистецтва [2]. Він може бути схованим, наприклад, під шаром фарби у живописі або підкреслювати контур рельєфного зображення чи скульптури [1]. У рисунках кожного великого митця можна завжди простежити внутрішню конструкцію і правильне застосування світлотіні.

Живопис виник і розвивався у тісному зв'язку з рисунком. Академічний живопис сильно залежить від рисунку, але для його розуміння потрібні додаткові теоретичні знання про колір та його властивості. В академічному живописі також є своя технологія, певна послідовність роботи [3]. Спочатку робиться декілька пошукових етюдів, спрямованих на вирішення колориту та композиції майбутнього твору. Далі композиція переноситься на більший формат у вигляді лінійного підмалювку, далі наносяться локальні заливки кольору. І після цього картина поетапно уточнюється від загального до окремого. Всі вищезазначені стадії можуть бути використані і в цифровій графіці.

Комп'ютерна графіка зародилася у 50-60-ті рр. ХХ ст. Її поява викликала зацікавлення у багатьох художників. З того моменту комп'ютерна графіка стрімко розвивалась і пройшла дуже великий шлях [5]. Через швидкий темп життя все більше і більше художників у своїй роботі використовують цифрові технології. Серед них сучасні ілюстратори: Ramón Nuñez, Piotr Jabłoński, Gor Gap, Serge Birault, Alexander Mandrjiev та багато інших.

Створення цифрового зображення на комп'ютері, зазвичай, виконується за допомогою спеціальних програм: Corel Painter, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Procreate. Найпопулярніша з них – Adobe Photoshop – має розгалужений набір інструментів як для створення зображень, так і для їх

коригування, обробки, редагування, комбінування, трансформування тощо. Photoshop дозволяє виокремлювати різними інструментами будь-яку форму, а також має інструмент «пензель», форму якого можна обрати із запропонованих або створити свою [6].

На відміну від традиційного процесу створення ілюстрації сучасні комп'ютерні технології дозволяють перенести усі стадії цього процесу одразу на екран комп'ютера, завдяки чому ілюстратор отримує можливість постійно контролювати процес створення ілюстрації й вносити зміни та корекції у будь-який час, на будь-якому етапі. При цьому створена у цифровий спосіб ілюстрація, зазвичай, готова (або майже готова) до друку і не потребує якихось додаткових операцій для своєї підготовки.

Цифрові ілюстрації, які застосовуються у видавничій діяльності, розподіляються за способом переведення графічної інформації на дві категорії: растрові та векторні. Реалістичний спосіб відображення об'єктів навколишнього світу в комп'ютерній графіці найчастіше реалізовується за допомогою растрової графіки.

З кольором можна працювати у таких системах, як RGB і CMYK. З погляду редагування зображень на екрані, колірна модель RGB найбільш зручна, тому що забезпечує зміну кожної складової від 0 до 225, що дає можливість доступу до 16 мільйонів кольорів. Для друку використовується колірна модель CMYK, яка має менше охоплення кольорів [6]. Недоліком є те, що при переведенні зображення з RGB у CMYK далеко не всі кольори можна вивести на друк.

Коли людина, яка не має теоретичних знань, стикається з майже безмежними можливостями, які надають графічні редактори вона не знає, що робити. Особливо це стосується кольору. Зазвичай в усіх традиційних живописних техніках художники використовують певну кількість кольорів, змішуючи їх між собою. Крім того досвідчені художники ще більш зменшують кількість кольорів, працюючи в обмеженій кольоровій палітрі, що дає їм можливість працювати з цілісним колоритом. Відкриваючи палітру кольорів у графічних редакторах, художник новачок стикається з тим, що він одразу бачить усі можливі відтінки того чи іншого кольору (загалом 16 мільйонів) і може обрати будь-який безпосередньо без змішування кольорів. Однак у цьому полягає складність, адже, не знаючи законів оптики та основних принципів сприйняття кольору, не можливо створити зображення з гармонійним поєднанням кольорів.

У традиційному мистецтві кожна живописна техніка має свої особливі колірні характеристики. Цифровий живопис теоретично дозволяє візуально зімітувати будь-яку з технік, однак, не матеріально. А отже він не зможе зімітувати матовість гуаші, чи відчуття легкості та прозорості в акварелі, яке ми відчуваємо саме через те, що ми можемо бачити папір. З іншої сторони, коли мова йде про ілюстрацію, яка буде друкуватися, цей фактор не має значення, оскільки навіть зображення виконане у традиційних техніках, втратить вище описані властивості.

Варто відмітити і особливість сприймання зображення на екрані порівняно із традиційною поверхнею для зображення. Оскільки екран випромінює світло, будь-яке зображення на ньому сприймається більш яскравим і контрастним,

адже воно світиться. Тому досить часто художники зменшують контрастність зображення шляхом затемнення світлих частин та освітленням темних, досягаючи при цьому більш цілісного його сприймання.

Отже, цифрова графіка має низку незаперечних переваг. Разом із цим її цілком можна збагатити, синтезуючи підходи, властиві академічному живопису та рисунку. Такі засоби академічного живопису та рисунку, як визначення співвідношення розмірів, відтворення об'єму за рахунок світлотіні, створення достовірного з точки зору перспективи зображення, вибір колориту тощо, можуть слугувати основою для створення ілюстрацій. При цьому на комп'ютері є можливість створити імітацію різних традиційних технік. Саме на стику технологій можна досягти цікавих і виразних колористичних та композиційних рішень.

Список використаних джерел:

1. Ростовцев Н.Н. Академический рисунок / Н.Н. Ростовцев – М.: Просвещение, 1984. – 240 с.
2. Сухенко В.О. Академічний рисунок. Підручник. / В.О. Сухенко – К.: Академія, 2016. – 232 с.
3. Анорічева-Єрьомка А.І. Академічний живопис: Навч. посіб. для студентів вищ. навч. закл. / А.І. Анорічева-Єрьомка – Х.: Колорит, 2009. – 232 с.
4. Костин В. И., Юматов В.А. Язык изобразительного искусства. – М.: «Знание», 1978. – 112 с.
5. Турлюн Л.Н. Компьютерная графика как особый вид современного искусства: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. мистецтвознавства: спец. ВАК РФ 17.00.04 / Л.Н. Турлюн. – Бийск, 2006. – 20 с.
6. Підмогильний М.В. Комп'ютерні технології в рекламі та дизайні / М.В. Підмогильний – Херсон: [б.в.], 2008. – 352 с.

Сироткіна В.Ю.

студентка,

Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури

АРХАЇЧНІ СИМВОЛИ У СУЧАСНОМУ МИСТЕЦТВІ УКРАЇНИ

Питання архаїки у сучасному мистецтві України є актуальним, так як багато сучасних митців звертаються до спадку стародавньої культури, повертають ідею символів у сучасний простір, перечитують та відкривають заново. Як відомо «відкриття архаїки» сталося в мистецтві ще на початку ХХ ст. у скульптурі: А. Бурделя, К. Бринкуша. Під терміном «архаїка», в даному контексті слід розуміти не тільки мистецтво Стародавнього Єгипту та Греції, але і як розгорнуте поняття раннього етапу розвитку суспільства, його культури і мистецтва.

У 1970 р. в мистецтві стала помітно виділятися особлива «археологічна» тенденція, близька до ідей постмодернізму, в якому однією з головних рис є потяг до архаїки, міфу, колективного позасвідомого. Сучасне мистецтво зазнало