

Братусь І.В.

кандидат філологічних наук, доцент;

Михалевич В.В.

кандидат культурології, доцент;

Хіцька К.О.

бакалавр,

Київський університет імені Бориса Грінченка

КОМП'ЮТЕРНЕ МИСТЕЦТВО В СУЧАСНОМУ ЖИВОПИСІ

Комп'ютерне мистецтво – це сучасне напрямлення образотворчого мистецтва, яке використовує інформаційні технології, як невід'ємну частину творчого процесу. В найбільш широкому сенсі «комп'ютерне мистецтво (цифрове мистецтво)» – це сучасне мистецтво, що використовує методи масового виробництва або цифрових медіа, які в свою чергу використовуються засобами масової інформації в рекламі, а також творцями фільмів та ігор для створення візуальних ефектів. Цифрове медіа знайшло своє відображення в арт-терапії [2] та гейм-дизайні [3].

Створення живописного твору від початку і до кінця на комп'ютері – нове напрямлення в образотворчому мистецтві. Дату появи першого комп'ютерного малюнку встановити неможливо, але відомо приблизно час широкого поширення яскравих робіт, виконаних на персональному комп'ютері. Це 1995-1996 рр., коли стали випускати доступні по ціні SVGA-монітори та відеокарти, які здатні відображати 16,7 млн кольорів.

В кінці ХХ – на початку ХХІ ст. CG-арт (Computer Graphics Art) бурхливо розвивається та займає сильні позиції в оформленні книг, плакатів, переважає в індустрії комп'ютерних ігор і в сучасному кіно, в аматорських захопленнях.

Для роботи у стилі CG-арт необхідні графічні планшети. Це свого роду мольберти. Тільки вже не дерев'яні класичні, а модернізовані наскільки, що надто вже змінили свій попередній вигляд.

Зразки цифрового живопису притягують до себе, «відірвати очі важко», вдивляєшся у все нові чудернацькі деталі. Ці картини виконані у 3D, 2D форматі: «ти занурюєшся у них, і вийти із світу ідей автора стає дедалі важче». Віртуальне, фантастичне життя «всмоктує» нашу свідомість, якій вже не хочеться повертатися у «плоску» реальність.

Серед відомих представників цифрового живопису варто згадати таких, як Сарел Терон, Флавіо Болла, Кріс Базеллі, Йонас Де Ро, Парк Йонг Вон, Джон Фостер, Керол Каваларіс. Мет-пейтинг – великомасштабні мальовані зображення, які використовують в кіно, на телебаченні і комп'ютерних іграх для створення пейзажів, які з якихось причин не можна зняти в реальності або ж їх просто не існує і декорації зробити неможливо.

У кожній картині цифрового живопису захований зміст, «послання» глядачеві, який викладає митець пікселями та модифікує у світовий шедевр.

Необхідно відзначити, що сучасний комп'ютерний живопис ще далекий від найкращих робіт геніїв минулого по якості та масштабності, але перспективи розвитку у неї є. Цьому сприяє вдосконалення сучасного комп'ютера. Цифровими художниками стають в основному енергійні та допитливі люди, які вміють навчатися та знаходити інформацію самостійно; дизайнери і поліграфісти (які мають досвід роботи з графікою на ПК). При цьому має бути присутній патріотичний компонент [1].

Сучасний цифровий художник немислимий без Інтернету (спілкування з колегами, роботодавцями, пошук нових програм або способів малюнку і т.д.). В наш час з'явилась необхідність в спеціальній підготовці майбутніх викладачів живопису для роботи з цифровими пристроями, освоєння ними методик роботи на комп'ютері з графічними планшетами та різними програмами. Та це тема наступного дослідження.

Список використаних джерел:

1. Братусь І., Коба А. Новий погляд на наше педагогічне минуле. – Українське слово. – 1997. 6 лютого.
2. Братусь І.В., Михалевич В.В. Історичні аспекти використання інтернет-технологій в арт-терапії (Padlet) / І.В. Братусь, В.В. Михалевич // Гілея: науковий вісник. Збірник наукових праць / Гол. ред. В.М. Вашкевич. – К. : «Видавництво «Гілея», 2018. – Вип. 134 (№ 7). – С. 170-171.
3. Михалевич В.В., Братусь І.В. Історичні передумови та перспективи розвитку геймдизайну в Україні / В.В. Михалевич, І.В. Братусь // Гілея: науковий вісник. Збірник наукових праць / Гол. ред. В.М. Вашкевич. – К. : «Видавництво «Гілея», 2018. – Вип. 129 (№ 2). – С. 84-85.
4. Комп'ютерний живопис. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%27%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B5_%D0%BC%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%86%D1%82%D0%B2%D0%BE.
5. Цифровий живопис – комп'ютерна мишка замість пензля? – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://art-area.com.ua/2014/05/tsifroviy-zhivopis-komp-yuterna-mishka-zamist-penzlya>.
6. Цифровий живопис. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://megasite.in.ua/45148-cifrova-zhivopis.html>.
7. Планшет Wacom – як космос під рукою. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://day.kyiv.ua/uk/article/kultura/planshet-wacom-yak-kosmos-pid-rukoju>.
8. Єрохін С.В. Естетика цифрового образотворчого мистецтва. СПб.: Алетейя, 2010. 432 с.
9. Пол Христина. Цифрове мистецтво. М.: Ад Маргинем, 2017. 272 с.

Мащенко І.О.

викладач, аспірант,

Харківська державна академія культури

ПРОБЛЕМИ ВІЗУАЛЬНО-СЦЕНІЧНОЇ ПРАКТИКИ ТРАНСФОРМАЦІЇ ЛІТЕРАТУРНОГО ТВОРУ

Театральне/сценічне мистецтво ХХІ ст. орієнтується не тільки на глядача, а й на сам твір мистецького спрямування. Так, характер сприйняття реального