

**Мельник А.І.**

*студентка,*

*Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова*

## **ЗАСТОСУВАННЯ ПРАКТИК АКАДЕМІЧНОГО ЖИВОПИСУ В ЦИФРОВОМУ МИСТЕЦТВІ**

На сьогоднішній день загальнодоступність комп'ютерних технологій призводить до впровадження їх у більшість сфер життя людини. Навчання за допомогою цифрових технологій стає все більш актуальною темою також серед викладачів образотворчого мистецтва, оскільки комп'ютерна графіка демонструє нам інноваційні прийоми художнього відображення дійсності. Методики навчання на основі цифрового живопису вивчали, зокрема, Довганюк Н. В. [3], Городецький В. [2], та інші. Автори наголошують на важливості опанування студентами цифрового живопису з одночасним використанням знань з академічного живопису, оскільки у цифровому мистецтві також існують ті ж самі закони композиції, перспективи та колірно-тонального рішення. Академік Б. Іогансон свого часу справедливо: «Не варто забувати, що існують закони живопису, перевірені віками» [1, с. 8].

Метою нашого дослідження є виокремлення особливості роботи у цифровому мистецтві зі студентами вищих навчальних закладів через призму знань з академічного живопису.

Комп'ютерна графіка як мистецтво виникла не так давно. 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 [4]. У 1963 році почали визнавати, що картина створена на екрані комп'ютера є мистецтвом, коли американський програміст Майкл Нолл здобув перемогу в конкурсі «Computer and Automation», а через декілька років відкрив персональну виставку цифрового мистецтва у Нью-Йорку. Після цього у суспільства виникла неабияка зацікавленість до цифрових зображень, що в свою чергу спричинило організацію грандіозних експозицій графічного мистецтва в США та Європі.

Практичні заняття з академічного живопису мають унікальну альтернативу – навчання онлайн із викладачем через екран, адже складна епідеміологічна ситуація, що триває не лише в Україні, і й по всьому

світу, активізувала феномен дистанційної освіти. Навчання не припинило свій процес завдяки цифровим технологіям, які прийшли на допомогу викладачам і студентам. Так, як немає спроможності викладачеві очно в майстерні пояснити студентам техніку виконання живопису, то є можливість за допомогою комп'ютера, графічного чи звичайного планшета з пенном, запропонувати відео урок з демонстрацією та поясненням навчального матеріалу. Відмовившись від стандартних художніх матеріалів, таких як олівці, фарба та пастель, можна використовувати графічні редактори, при цьому зберегти техніки та прийоми, які були винайдені ще багато років тому.

Під час онлайн заняття викладач, використовуючи графічний редактор, може за допомогою педагогічного малюнку пояснити закони композиції чи перспективи, продемонструвати анатомію різних частин тіла, пояснити, з яких геометричних форм складається той чи інший предмет, показати кольором великі співвідношення, або як працює крайовий контраст тощо. Все це можливо демонструвати прямо на екрані в онлайн режимі. Такий інструмент навчання дозволяє викладачу дуже швидко масштабувати маленькі деталі, розбирати на окремі частини, переміщувати, знищувати, створювати знов. За допомогою застосування комп'ютерних технологій на заняттях академічного живопису можна: зробити навчання більш активним, осучаснити навчальний процес, зробити навчальну інформацію більш цікавою для сприйняття за рахунок залучення візуальних образів, підвищити якість навчання, бажання навчатися, зробити заняття наочним та динамічним.

Компетентність викладача у галузі інформаційних та комунікаційних технологій є однією з пріоритетних цілей освіти. Для підвищення своєї кваліфікації викладач має в першу чергу освоїти основні програми для комп'ютера (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator) або для планшета (для IOS – Procreate, для Android – Sketchbook тощо). У цих програмах можна легко змінювати колір, форму, структуру, фактуру, обирати різноманітні імітовані пензлі, олівці, м'які матеріали, змінювати товщину лінії силою дотику на екран, додавати штрихування, створювати ілюзію простору, тощо. З кожним накладанням нових елементів програма дозволяє створювати окремі шари, не втрачаючи попередній малюнок. Це допомагає швидко повернутися назад для кращого пояснення будови елементу. Також викладач може продемонструвати завчасно записане коротке відео та оприлюднити його перед студентами при онлайн зустрічах чи прикріпити як додатковий матеріал до лекції. Таким чином

студент має можливість подивитися збережене відео стільки разів, скільки йому потрібно і удосконалити свою художню грамотність.

Студент, вивчаючи цифровий живопис, може навчитись реалістично імітувати художній матеріал (акварель, олія, олівець, пастель) через різноманітні пензлі та фарбові ефекти. У процесі створення цифрового зображення використовуються майже ті ж самі етапи виконання, як і в академічному живописі. Насамперед, це робота від загального до часткового, від часткового до загального, якої має дотримуватися студент протягом всієї творчої роботи.

Головне правило графічного художника – виконувати різні елементи композиції на окремих шарах (в середньому 10-15 шарів, залежно від складності роботи). Цей прийом полегшить роботу, коли художнику необхідно буде змістити композицію, виправити пропорції, допрацювати тло абощо. На першому шарі зазвичай ескізно намічають загальну композицію твору без маленьких деталей, визначають пропорції, тобто роблять підготовчий рисунок. На другому етапі зменшують інтенсивність прозорості першого шару і промальовують начисто всі деталі з чіткими лініями, після цього перший шар можна знищити або просто приховати. На третьому – відображають великі тональні та колірні співвідношення та відтворюють загальне колористичне рішення. Всі елементи зафарбовуються локальним кольором, який знаходиться у півтіні, це буде слугувати основою. На наступних шарах роблять кольоротональний аналіз форм за основними зламами площин, знаходять найтемніші та найсвітліші частини, створюють ілюзію об'єму. Після цього можна переходити до визначення просторовості та повітряного середовища. Етап пропрацювання деталей та відображення матеріальності форм є найцікавішим і найскладнішим. Дехто знаходить окремі фактури на просторах інтернету, а дехто з любов'ю промальовує кожну деталь власноруч. На завершальних етапах роботи відбувається підпорядкування колірного рішення загальному відтінку джерела освітлення, коригується баланс теплохолодності, насиченість, світло, контраст, баланс білого та чорного. В результаті отримуємо художній твір з реалістичним зображенням, який можна оцінювати за критеріями академічного живопису. Також роботу можна перенести з віртуального в реальний світ, роздрукувавши її на полотні з підрамником або на папері. Тож, можемо сказати, що цифровий живопис – це вид мистецтва, в якому художник, спираючись на свої знання з образотворчого мистецтва, може імітувати традиційні техніки живопису, створюючи зображення за допомогою комп'ютера.

Майбутні художники в результаті такого навчання розвивають свою майстерність до високого рівня навіть в умовах дистанційного навчання. Навички цифрового мистецтва студенти можуть широко застосовувати: в мистецтві коміксу, плакату, поліграфії, афіші, для комп'ютерних ігор, в оформленні періодичних видань, заставок телепрограм та інтернет-відео, в рекламі та для видовищ масової культури тощо.

Отже, використання практик академічного живопису у цифровому мистецтві дозволяє студентам використовувати набуті знання та вивчати нові техніки для прояву своєї творчості у цифровому живописі. Також дає вміння працювати в різноманітних графічних програмах та бути в курсі новин у світі інформаційних технологій.

### **Список використаних джерел:**

1. Іогансон Б.В. Про живопис. Москва, 1960. 8 с.
2. Городецький В. Комп'ютерні технології в мистецтві. Симфонія форте. Івано-Франківськ, 2018. 51 с.
3. Довганюк Н.В. Цифровий живопис на уроках образотворчого мистецтва у ліцеї. Методична розробка. Коломия, 2020. 30 с.
4. Турлюн Л.Н. Зародження комп'ютерної графіки у 50-60-х роках ХХ ст. *Молодий вчений*. 2012. № 5. С. 569–570.