



УДК 7.01.06/08(091)

КОМП'ЮТЕРНІ І КЛАСИЧНІ МИСТЕЦТВА В СУЧАСНИХ УМОВАХ

МИХАЙЛОВА Р.Д. д.мист., професор

Київський національний університет технологій та дизайну, м. Київ

В роботі проаналізовано особливості розвитку сучасних образотворчих та візуальних мистецтв, що складають провідні лінії творчого процесу. Розглянуто принципи їх формування, видові форми, технологічні ознаки, способи комп'ютерного або традиційного відтворення реалій, умови міжвидової взаємодії. Спрогнозовано перспективи їх подальшого розвитку.

Ключові слова: комп'ютерні технології, мистецькі традиції, цифровий живопис, відеоарт, комп'ютерна графіка.

Вступ. Альтернативою класичному мистецтву з початку ХХІ ст. стала комп'ютерна творча практика, що активно перетворюється на одну із провідних ліній художнього розвитку. Digital art базується на використанні комп'ютера та інформаційних технологій як основи для створення художнього твору, нетрадиційного за системою образів, структурою, виражальними засобами, носіями, способами відтворення.

Результати. Відповідно до основного носія твору - комп'ютерного обладнання, центральне місце у його відтворенні належить екрану, адже саме його поверхня відображає відтворене зображення. Виходячи з умов існування твору у комп'ютерному середовищі, до нових видів художніх творів належать *цифровий живопис* (початкова візуалізація всіх частин на комп'ютері), *живопис ШІ* (artificial intelligence art: картина, створена за допомогою програм штучного інтелекту), *відеоарт* (вираз художньої концепції засобами відеотехніки, комп'ютерного та телевізійного зображення), *гіпертекстова література* (комп'ютерна нелінійна подача тексту з розмаїттям прочитань, в тому числі як візуальної форми), *комп'ютерна графіка* (програмне забезпечення у створенні та редагуванні зображень, оцифрування реальної візуальної інформації для подальшої обробки та зберігання), *комп'ютерна анімація* (комп'ютерне створення рухомих зображень: векторне, растрове, фрактальне, тривимірне), *піксельна графіка* (pixel art: цифрове зображення, редаговане на рівні пікселів зі свідомим утриманням їхньої роздільної основи), *інтерактивне мистецтво* (використання інтерфейсів та датчиків для реагування на рух, зміни температур, метеорологічні зміни, інші типи змін, для створення середовища для спостереження та уявної участі глядача у ньому), *демосцена* (demoscene: формування сюжетного відеоряду в реальному часі за принципом роботи комп'ютерних ігор). Одним із прикладів новацій є відеоарт, що представляє собою спрямовано-доцільну творчу акцію, здійснену, завдяки відеокамері. Закладений як вид творчої практики в Америці та Європі на початку 60х рр. ХХ ст. і остаточно сформований у 80-90ті рр., відеоарт став предметом досліджень західних фахівців (Д. Янгблад, Ш. Кабіт, К. Елвіс, Л. Мановіч, С. Маршалл, інш.), які розкрили передумови появи відеоарту у світі: протестні настрої, роль побутового телебачення, як нового «виконавчого органу» влади, переведення відеокамери в ранг засобу створення художнього висловлювання. В Україні, де відеоарт виник у 90ті рр. ХХ ст., була характерною кореляція художників з кіногуртками та кафедрами кінематографії, причиною чого був єдиний можливий спосіб записати відео. Це спричинило ухил відеоарту до концептуальності, тобто в інший сценарій використання художнього засобу, незалежно, була це відеокамера чи кінокамера, а також, створення відеоарту без використання відеокамери. У 1990х рр. в Україні започаткування та просування відеоарту було пов'язано з такими містами, як Київ, Харків, Херсон, Одеса, Львів.

Від початків відеоарту 1960-1970х рр., його зразки характеризували такі напрямки втілення, як:

- 1) експерименти безпосередньо з відеосигналом як структурою, деформація лінійного відтворення, магнітні викривлення тощо;
- 2) висвітлення візуальних образів, які є своєрідною «перешкодою» для глядача, подолання якої прояснює смисл художнього висловлювання.

Демонстрування відеоарту, що є невід'ємною складовою цього виду творчості, включає два цикли перегляду - авторський та глядацький, тобто суміжне представлення двох відеоартів, що складає специфіку творів даного типу. Характер і спосіб публічного представлення відеоарту перебуває у прямій залежності як невід'ємна частина його створення що впливає на кінцевий результат. На сучасний момент відеоарт можна розглядати у таких варіантах публічного представлення:

1. Відеопроєкції імерсійні;



2. Відеоарт у «чорній коробці»;
3. Відеопроекції нанесення;
4. «Скульптури з екранів» (за М.Волинським);
5. Відеопроекції-петрогліфи;
6. Відеопроекції-розчинення (за В.Когутом).

Існує різниця між авторським і глядацьким циклом під час перегляду відеоарту, де авторський є передбачуваним і повторюваним, а глядацький – унікальним для кожного глядача, на який автор відеоарту не має впливу. Особливістю сприймання відеоарту є відсутність у ньому окресленого завершення, що змушує приймати рішення щодо переривання перегляду; меж екранної рами, за які візуальні образи виступають; пряме вербальне або звернення-жест художника до глядача; залучення прямого ефіру, інкорпорування глядача безпосередньо у твір; наявність фізичного об'єкта, який транслює відеоарт у середовищі; індивідуальна тривалість відеоарту, ін. Відомо, що 3D технологіями цікавилися художники та графіки ще у 50-ті рр. XX ст., однак за браком наукових впроваджень та оснащення, не могли застосувати їх на практиці. Інноваційні технології 3D-зображення надихнули на експериментування таких авторів, як сюрреаліст Сальвадор Далі (1904-1989) та корифей поп-арту Рой Ліхтінштейн (1923-1997). Сальвадор Далі, зокрема, мріяв про створення власного голографічного музею. Перспективи екранного стереовідображення твору в області кіно у 60-ті рр. XX ст. популяризував Роджер Феррагалло. У наш час 3D-зображення використовують митці Лін Бішоп, Девід Датуна, Магнус Гджоен, Кріс Левін, Рафаель Розендал, Демієн Херст.

Принцип 3D-зображень складає екранне відтворення предмету шляхом застосування затворної (активної) технології, яка виробляє зображення на екрані для обох очей по чергово (як це відбувається в реальності – кожне око бачить зображення під своїм кутом). За допомогою 3D окулярів (які скривають зображення то від лівого, то від правого ока) складається уявлення, що перед очима об'єкт зображення, або поляризаційне (пасивне), коли картина на екрані відтворюється одразу для обох очей, однак з різним напрямом поширення світлових хвиль. Окуляри з поляризаційним фільтром пропускають картину для певного ока, що забезпечує вигляд об'єктної картини. Автостереоскопічна технологія передбачає відображення об'єкту без застосування окулярів. «Авто», в даному випадку, означає, що зір формує для мозку стереоскопічну ілюзію без додаткових фільтрів.

Висновки. Комп'ютерні технології, які забезпечують сучасному митцю незвідані шляхи у пошуках змістовності, ефектів освітлення, оригінальних колористичних поєднань та рішень, роблять для нього нові засоби роботи над твором надзвичайно привабливими. Інтерес до них, викликаний все більшою комп'ютеризацією людського буття, буде рости, що актуалізує проблему співвідношень традиційних та новітніх форм образотворчого мистецтва.

Список використаних джерел

1. Paul C. Digital art. New York: Thames and Hudson, 2015. 272 p. ("World of Art" Series).
2. Вишеславський Г. Відео-арт. *Сучасне мистецтво*. 2009. № 6. С. 53–70.
3. Михайлова Р. Сучасне мистецтво живопису та 3-D технології // XXVI Міжнародна науково-практична конференція з проблем видавничо-поліграфічної галузі. Тези доповідей. Київ, 2018. С. 66 – 68.