

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ КЕРІВНИХ КАДРІВ КУЛЬТУРИ І
МИСТЕЦТВ

Кафедра мистецтвознавчої експертизи

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
на здобуття освітнього ступеня бакалавр
на тему: **Цифровий живопис як актуальний напрям**
сучасного мистецтва

Виконала студентка 4 курсу

Групи БМЕ-21-7з

Спеціальності:

023 образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація

Середа Анна Андріївна

Керівник:

Доктор соціологічних наук, професор

Акімов Дмитро Ігорович

Рецензент:

кандидат мистецтвознавства

Кондратюк Аліна Юріївна

Допустити до захисту

Протокол засідання кафедри

від «12» травня 2021 р. № 10

Завідувач кафедри _____

(_____) О.К. Федорук

Київ-2021

АНОТАЦІЯ

Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня бакалавр виконана студенткою 4 курсу Кафедри мистецтвознавчої експертизи Інституту практичної культурології та арт-менеджменту Національної академії керівних кадрів культури та мистецтв Середою Анною Андріївною.

Темою кваліфікаційної роботи є «Цифровий живопис як актуальний напрям сучасного мистецтва».

Основною метою виконаної роботи було розглянути поняття цифрового живопису та показати актуальність напряму сучасного мистецтва через аналіз дослідження поняття та прогресу класичного мистецтва як творчого процесу.

Кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох розділів, які в свою чергу поділяються на дванадцять підрозділів, висновків до розділів, загального висновку, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи становить ____ сторінок, додатків ____ сторінок.

Зміни поняття мистецтва зумовлені невинним, на протязі років, століть та віків, розвитком культури, технічних засобів, матеріалів та попиту суспільства, та відображає ознаки певних періодів часу.

В сьогоденному часі науково-технічний прогрес досяг такого рівня розвитку електронних технологій та комп'ютерної техніки, що використання цифрових комп'ютерних технологій стало загальнодоступним та призвело до їх інтеграції майже в усі сфери життя людства. Не минули сучасні технології і мистецтво.

Першочерговими потребами для освоєння цифрового живопису є наявність технічних засобів: комп'ютер з доступом в Інтернет, графічний планшет та певні комп'ютерні програми. Важливим також є навчання/можливість розібратися з певними комп'ютерними програмами. На даний час можливості комп'ютерів для створення цифрових творів на думку художників, ще залишають бажати розвитку та покращення з метою зручного та швидкого створення більш досконалих творів.

ЗМІСТ

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ДОСЛІДЖЕННЯ МИСТЕЦТВА ТА СУЧАСНОГО МИСТЕЦТВА В ЦІЛОМУ

- 1.1. Поняття мистецтва як такого принципу творчості.
- 1.2. Складові мистецтва та його класифікація.
- 1.3. Поняття сучасного мистецтва і його галузей.

РОЗДІЛ 2. ВИНИКНЕННЯ, ФОРМУВАННЯ Й РОЗВИТОК ЦИФРОВОГО ЖИВОПИСУ

- 2.1. Виникнення та прогрес цифрового живопису.
- 2.2. Приклади робіт цифрових художників.
- 2.3. Потреби для освоєння цифрового живопису.
- 2.4. Унікальний інструментарій цифрового живопису.
- 2.5. Перспективи розвитку цифрового живопису.
- 2.6. Легкість освоєння інструментарію та техніки цифрового живопису.
- 2.7. Різновиди програм як інструментарій для створення цифрового живопису.

РОЗДІЛ 3. ПРОБЛЕМАТИКА ЦИФРОВОГО ЖИВОПИСУ ЯК ВИДУ СУЧАСНОГО МИСТЕЦТВА

- 3.1. Недоліки у сучасному цифровому живописі.
- 3.2. Проблема з винесенням комп'ютерного/цифрового зображення на матеріальний носій.

Термінологічний словник

Векторна графіка (також геометричне моделювання або об'єктноорієнтована графіка) – створення зображення в комп'ютерній графіці з сукупності геометричних примітивів – (точок, ліній, кривих, полігонів), тобто об'єктів, які можна описати математичними виразами. Гейм-дев – від англ. game – гра і англ. development – розробка, компанія, що займається розробкою комп'ютерних ігор.

Графічний планшет або **Дігітайзер** (від англ. graphics tablet або graphics pad, drawing tablet, digitizing tablet, digitizer) — периферійний пристрій для вводу планшетного типу, призначений для створення, введення та редагування цифрової інформації у графічній формі.

Графічний редактор – прикладна програма (або пакет програм), що дозволяє її користувачеві створювати і редагувати зображення на екрані комп'ютера і зберігати їх в графічних форматах файлів, наприклад, JPEG, PNG, GIF, TIFF.

Растрова графіка (англ. raster graphics) є частиною комп'ютерної графіки, яка має справу зі створенням, обробкою та зберіганням растрових зображень. Растрове зображення є масивом кольорових точок (пікселів). Обробка растрової графіки здійснюється растровими графічними редакторами. Растрові зображення зберігаються у різних графічних форматах.

CG / cg – скорочено від «Computer Graphics Art», комп'ютерна графіка. Так називають цифрових художників.

Рендеринг - це термін комп'ютерної графіки, яким позначають процес візуалізації, або побудови зображення, моделі за допомогою комп'ютерної програми.

Вступ

Цифровий живопис – новий, сучасний вид мистецтва, в якому традиційні класичні техніки живопису відтворюються за допомогою технічних можливостей комп'ютера, графічного планшету та програмного забезпечення. В цифровому живописі зображення створюється художниками безпосередньо в спеціальних комп'ютерних програмах.

В сьогоденному часі науково-технічний прогрес досяг такого рівня розвитку електронних технологій та комп'ютерної техніки, що використання цифрових комп'ютерних технологій стало загальнодоступним та призвело до їх інтеграції майже в усі сфери життя людства. Не минули сучасні технології і мистецтво. Бурхливий розвиток комп'ютерної графіки дозволив образотворчому мистецтву продемонструвати нові інноваційні підходи до художнього відображення дійсності. Цифрові комп'ютерні технології перетворили структуру образотворчого мистецтва, спричинили його переосмислення в контексті створення художнього образу, надали безмежне середовище для творчих експериментів. Оновлення/зміна змісту будь-чого, в тому числі мистецтва завжди починаються з привнесення нового та сучасного, того чого ще не було. В епоху інформаційної культури, коли майже в усі види людської діяльності впроваджені комп'ютерні технології, мистецтво розширює свої можливості засобами комп'ютерної графіки.

Сучасне цифрове мистецтво надало можливість та особливість поєднати вічне і тимчасове, рядове і незвичайне, традиційні та інноваційні техніки в малюванні. Цифрове мистецтво має можливість охопити одночасно велику кількість споглядачів в будь якому куточку планети де є доступ до комп'ютера та інтернету. В сучасних цифрових роботах художники висловлюють емоції через більш глибокі, яскраві, багаточисленні кольори та найсучасніші техніки у малюванні, які допомагають показати еволюцію від класичного мистецтва до цифрового. Активне впровадження нових технологій в мистецтво підтверджує **актуальність теми кваліфікаційної роботи.**

Мета і завдання дослідження. Розкрити поняття цифрового живопису та показати актуальність наряду сучасного мистецтва через аналіз дослідження поняття та прогрес класичного мистецтва як творчого процесу.

Дослідження направлене на аналіз розвитку від класичного до цифрового живопису, сучасних графічних засобів створення малюнків та повноцінних картин за допомогою різних комп'ютерних програм.

Для реалізації мети поставлені такі **завдання**:

1. Розглянути поняття мистецтва як такого принципу творчості, складові мистецтва та його класифікація.
2. Розглянути поняття сучасного мистецтва і його галузей.
3. Проаналізувати виникнення та прогрес цифрового живопису.
4. Розглянути приклади робіт цифрових художників (на презентації).
5. Дослідити потреби для освоєння цифрового живопису та його унікальний інструментарій, в тому числі різновиди комп'ютерних програм.
6. Проаналізувати недоліки у сучасному цифровому живописі.
7. Висвітлити проблематику авторського права в цифровому живописі.

Об'єктом дослідження є цифровий живопис як сучасний вид мистецтва.

Предметом дослідження є специфіка класичного мистецтва і цифрового живопису як актуального напрямку сучасного мистецтва.

Методи дослідження полягають у застосуванні методу аналізу понять, порівняння, узагальнення та здійснення висновків. Зазначений методологічний підхід дозволяє вивчати цифровий живопис як актуальний напрям сучасного мистецтва, тенденції розвитку цифрового живопису, зразки художньої продукції сучасного цифрового мистецтва, узагальнити особливості та сформулювати характерні ознаки цифрового живопису.

Практичне значення одержаних результатів визначається можливістю їх залучення для подальшого розгляду специфічних проблем відображення в цифровому мистецтві з метою подальшого покращення, розвитку, доступності, популяризації, поширення та запровадження цифрового мистецтва у багатьох галузях суспільства.

Структура роботи обумовлена метою та завданнями дослідження. Робота складається зі вступу, трьох розділів, які в свою чергу поділяються на дванадцять підрозділів, висновків до розділів, загальних висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи становить _____ сторінок, додатків _____ сторінок.

РОЗДІЛ 1.

ТЕОРЕТИЧНІ ДОСЛІДЖЕННЯ МИСТЕЦТВА ТА СУЧАСНОГО МИСТЕЦТВА В ЦІЛОМУ

1.1. Поняття мистецтва як такого принципу творчості.

Мистецтво (від церковно-слов'янського. Мистецтво, художньо-слов'янське. Искус-спокуса, досвід, випробування) - одна з найпоширеніших категорій в естетиці, історії мистецтва та мистецькій практиці. Здебільшого під мистецтвом мається символічне розуміння дійсності. Процес і результат вираження внутрішнього і зовнішнього (щодо творця) світу. Отже, мистецтво - творча діяльність, яка відображає інтереси як самого автора, так і споглядача. *«Общеинтересное в жизни, - писав Чернишевський, - вот содержание искусства»*. Однак ці визначення змішують поняття різної величини та рівня змісту: мистецтво, художество, рефлексія, символічне мислення, творчість. Намагаючись уникнути подібного полісемантизму (багатозначність), М. В. Алпатов, зокрема, був змушений підкреслити відмінності цих понять в заголовку своєї книги.

Предметом тривалого обговорення є визначення та оцінка мистецтва як реального явища (існування та свідомості). З розумінням філософських, соціальних та естетичних норм та оцінок змінювалося розуміння мистецтва. Тривалий час мистецтво розглядалося як культурна діяльність, яка задовольняє любов людей до прекрасного. З цієї точки зору мистецтво називають майстерністю, вироби якої приносять естетичне задоволення. Визначення Британської енциклопедії: "Використання техніки чи уяви для створення естетичних об'єктів, обставин чи дій, якими можна поділитися з іншими". Разом із розвитком соціальних норм, етичної та естетичної оцінки, проте, мистецтвом набуло право називатися будь-яка діяльність, спрямована на створення форм вираження, не тільки естетичних та художніх. У визначеннях марксистської естетики радянського періоду мистецтво визначається як особливий спосіб пізнання та відображення дійсності, одна з форм естетичної та художньої діяльності особистості та суспільної свідомості, частина духовної культури однієї людини та всього людства. Отже, критерієм мистецтва є здатність викликати емоційну реакцію у інших людей. Такі визначення не мають конституційного компоненту, що призводить до поєднання двох основних

категорій: естетична та художня діяльність, що особливо негативно оцінюється класичним та сучасним мистецтвом XX - XXI століття: постмодерні форми творчості, постіндустріальний дизайн, сучасні форми архітектури.

Етимологія та семантика

На відміну від аналогів в романських мовах: англ. art, фр. art, італ. arte і німец. Kunst - російське слово мистецтво має більш широкий спектр значень: вміння, майстерність, мистецькі твори, артистизм, мистецтво. Поступово в процесі історичного розвитку і диференціації значень слів в російській мові з'явився термін художній (в сенсі «хто розуміється, спритний, досвідчений», від Готського. Handags - спритний, мудрий; handus - рука).

У романських мовах і в західноєвропейській історії мистецтва розподілу на "мистецтво" та "твори мистецтва" не має, що пов'язано зі складністю перекладу понять з однієї мови на іншу. Мистецтво, твори мистецькі, вміння, майстерність, артистизм, зазвичай, перекладаються однаково (англ., Фр. Art, італ. Arte, ньому. Kunst). Це незважаючи на той факт, що існують можливості застосувати цінності з подібними концепціями, наприклад «вміння, майстерність, навик, вправність» (англ. Skill, фр. Compétence, італ. Maestria, abilità, ньому. Fertigkeit), а також «ремесло, ручна робота» (англ. handicraft, arts and crafts, фр. artisanat, maîtrise, métier).

Аристотелю належить визначення мистецтва (грец. Techne - мистецтво, майстерність, вміння) як «творчої звички, що слідує істинному розуму». Близький сенс має староруське поняття рукомесло; те ж значення має на увазі лат. ars (з похідним лат. artificium), близьке до англ. art в широкому сенсі, що розуміється як «складання», осмислений синтез чого-небудь. Слова мають схожу етимологію «штучний», «військове мистецтво», «артилерія» і «артефакт». Французький письменник-есеїст П. Валері дав таке визначення поняття «мистецтво»: *«Слово "мистецтво" спочатку означало спосіб дії і нічого більше. Але таке широке розуміння поступово зникло і термін "мистецтво" поступово звучав у своєму значенні і почав асоціюватися лише із способами дії будь-якої свідомості чи усвідомлення освіченої діяльності - з обмеженнями, які цей час передбачає в предметі чи те, що навчання або відомо назавжди. У цьому сенсі ми говоримо про мистецтво водіння автомобіля або про мистецтво кулінарії, мистецтві дихання і мистецтві життя. Але не всі "способи мистецтва" [1.с.63] в рівній мірі доступні кожній людині, тому*

значення слова "мистецтво" доповнюється поняттям якості або цінності способу дії.

Отже, концепція мистецтва стає надзвичайно широкою, такою, що включає в себе художню творчість як один з «способів мистецтва». Існує й інший погляд. Так М. С. Каган розглядав мистецтво (в формулюванні: творчо-творча діяльність) в якості однієї з чотирьох основних сторін синкретичної художньої діяльності.

У другій половині ХХ на початку ХХІ століття, протягом століть шедевр все частіше вважається не областю соціальної психології, а сферою феноменології, тобто явищем не соціальної, а індивідуальної свідомості та унікального особистого творчого мислення. .

Історія інтерпретацій поняття

Поняття мистецтва (майстерної діяльності) та персоніфікованої художньої діяльності з індивідуальними образами в епоху Відродження поділяється. У цьому випадку перше, широке значення виходить з ужитку, звузилося лише до свідомої діяльності, що здійснюється з належним рівнем підготовки, наприклад мистецтво водіння автомобіля, кулінарії тощо.

Основною особливістю майстерної роботи є робота над матеріалом, не тільки техніка його обробки, а й перетворення властивостей, яких раніше цей матеріал не мав в природі, про це писав художник бельгійського модерну Анрі Ван де Велде в статті 1910 року «Одушевление материала как принцип красоты». Однак терміни «естетичне» і «художнє» не є ідентичними. Наприклад, оформлення домашнього інтер'єру або декорування чого-небудь з використанням заздалегідь підібраних готових предметів має творчий і естетичний характер, але не є художнім. У другій половині ХХ століття оформительське мистецтво витіснив дизайн. Різні типи дизайну якимось чином містять елементи технічного, естетичного та художнього мислення, але залишаються специфічними. Мистецтво передбачає створення чогось, чого раніше не було, принципово нового. У естетичній діяльності, за визначенням М. С. Кагана, *«человек как бы растворяется, обезличивается в переживаемом предмете»; в художній - вторгается в дійсність і «опредмечивает себя в образной модели»*. [1.с.63] Художнє мислення спонукає «подвоїти» пережитий об'єкт, «зобразити його в матеріалі того чи іншого виду мистецтва, переробити і змінити таким чином, щоб в ньому міг бути відображений сам

художник». Художній образ не повинен обов'язково бути естетичним, багато видів авангардистського мистецтва базують свою виразну силу на порушенні законів гармонії та запереченні краси, що може включати дадаїзм, сюрреалізм, поп-арт, Реді-мейд (англ. : «готові речі»).

До XIX століття витонченими мистецтвами називали здатності художника або артиста висловити свій таланти, пробудити в аудиторії естетичні почуття і залучити до споглядання «вишуканих» речей. У тих випадках, коли майстерність виражалася в більш практичному сенсі, її вважали скоріше ремеслом, ніж мистецтвом, звідси термін «прикладне мистецтво», яке ставили нижче «вишуканих». Таким чином, мистецтво історично послідовно відокремлювалось від початкової синкретичної діяльності, а потім "вишукане" було відокремлена від "прикладного".

Визначення предмета та меж поняття мистецтва в історії естетики

Як культурного явища визначення та оцінка мистецтва предмет постійного обговорення. У романтичний період традиційне розуміння мистецтва як будь-якого вміння поступилося місце тому, що воно могло сприйматися як «риси людського розуму поряд з релігією та наукою». У XX ст. в розумінні естетичного намітилися три основні підходи: реалістичний, згідно з яким естетичні якості об'єкта притаманні йому іманентно (це вчення про прояв божественного в матеріальному світі) і не залежать від спостерігача, об'єктивістський (світ, що існує незалежно від суб'єкта (людини) і його свідомості), який також вважає естетичні властивості об'єкта іманентними, але в деякій мірі залежними від спостерігача, і релятивістськими (методологічний принцип, який полягає в абсолютизації відносності й умовності змісту пізнання), відповідно до якого естетичні властивості об'єкта залежать тільки від того, що в ньому бачить спостерігач. Різні люди можуть вбачати різні естетичні якості одного і того ж об'єкта. З останньої точки зору об'єкт може бути охарактеризований в залежності від намірів його творця (або відсутності будь-яких намірів), для якої б функції він не був призначений. Наприклад, кубок, який в побуті може бути використаний як контейнер, може вважатися твором мистецтва, якщо був створений тільки для нанесення орнаменту, а зображення може виявитися ремісничим виробом, якщо його виробляють на конвеєрі.

Новітні визначення терміну «мистецтво»

Відповідно до об'ємної культурологічної концепції мистецтвом можна назвати все, що створюється в процесі свідомих дій. Є терміни, що ілюструють широке значення цього поняття: «штучний», «військове мистецтво», «артилерія», «артефакт». Багато інших широко вживаних слів мають подібну етимологію. Редакція словника термінів Російської Академії мистецтв вирішила цю задачу найпростішим способом: взагалі проігнорувала цей термін.

За визначенням Ф. Ніцше: Мистецтво - *«метафізична діяльність в цьому житті»*.

У другій половині ХХ на початку ХХІ століття майстерну діяльність все частіше розглядають не в області соціальної психології, а в сфері феноменології, тобто в якості феномена не суспільного, а індивідуальної свідомості і неповторно особистісного творчого мислення. Однак культурологічні формулювання еkleктично зводять різні філософські категорії, кожна з яких вимагає попереднього визначення: *«Мистецтво - форма культури, пов'язана зі здатністю суб'єкта до естетичного освоєння життєвого світу, його відтворення в образно-символічному ключі при опорі на ресурси творчої уяви. Естетичне ставлення до світу - передумова художньої діяльності в будь-якій сфері мистецтва. Судження смаку завжди претендує на загальнозначимість, і підстава для того естетичне споглядання індивідуального яке містить в собі ідеальне вимірювання»* (Б. Л. Губман). [1.с.63]

У мистецтві авангардистського, модерного, постмодерного та так званого сучасного мистецтва єдиним матеріалом мистецтва оголошується "фізичний стан речей". Наприклад, в течіях, званих енвайронмент (англ. «Оточення») або реді-мейд (англ. «Готовий - зроблений»), залучення глядача в простір гри досягається за допомогою «арт-об'єктів», насправді представляють собою звичайні речі. Визначення «мистецтво об'єкта» в модерністському контексті, зокрема в глибокодумних трактатах А. Данто, В. Хофмана, Р. Краусс, Б. Гройс і інших, втрачає будь-який сенс. Артефактом чи об'єктом художньої діяльності у постмодерністській естетиці є будь-який реальний об'єкт, який відповідає бажаному контексту або встановленим вимогам, пропри те що його не торкнулася рука художника. За визначенням Ж. Бодріяра, твір мистецтва - це об'єкт, наділений статусом сенсу і форми; все, що стає «предметом обчислення функцій і значення», тобто об'єкт, довільно обраний в якості твору мистецтва.

За теорією Б. Латура люди та речі працюють разом, щоб створити об'єктивний світ («Нового часу не було. Все за симетричною антропологією», 1991). На прикладі інсталяції М. Дюшана критик Тьєррі де Дюв став стверджувати, ніби об'єктом, або предметом мистецтва (що нібито одне й те саме), може бути все, що завгодно, оскільки «від мистецтва не залишилося нічого, крім імені». За його словами, «різниця між об'єктом і точно таким же об'єктом, що називається художнім, складається рівно в тому, що один з них був названий мистецтвом, а інший - ні». Такий деструктивний підхід призводить до уподібнювання сенсу різних понять і не лише до неможливості взаєморозуміння та наукового вивчення мистецтва, а й до загально розумного називання елементарних речей.

У більшості цих визначень поняття мистецтва надзвичайно широке, що включає художню творчість як одне з них. Існує і інша концепція. М. С. Каган ще в 1974 році в книзі «Людська діяльність» запропонував схему, що пояснює загальну специфіку художньої творчості синкретизмом чотирьох основних сторін (або родів) людської діяльності:

- пізнавальна або гносеологічна діяльність,
- ціннісно-орієнтаційна (естетична),
- творчо-творча (синергетична),
- комунікативна (діяльність спілкування).

Всі вони окремо характеризують той чи інший вид людської діяльності. У взаємодії вони знаходять конкретний об'єкт - художню творчість, що завжди є певною мірою пізнанням, естетичною активністю, творенням та комунікативною діяльністю. Одна сторона може домінувати, але цілісність зберігається. Наприклад, художній твір може бути потворним, але краса може не мати художнього початку.

Більшість авторів виділяють такі основні критерії "мистецтва як художньої творчості":

- єдність чотирьох основних сторін творчої діяльності людини (гносеологічної, ціннісно-орієнтаційної, творчо-творчої та комунікативної);
- художньо-образний зміст форми;
- майстерну роботу над формою і матеріалом;
- естетичні якості художньої форми;
- наявність композиційної структури;
- естетичні якості художньої форми.

Історична морфологія мистецтва

Морфологія (вчення про форму) є важливою частиною історії мистецтва. На відміну від буквального значення слова, це вивчення мистецтва як системи родів, класів, видів, різновидів та жанрів. Термін «морфологія» в кінці XVIII століття використовував І. В. Гете в своїх природничо-наукових дослідженнях, а потім цей термін набув поширення в філософії, лінгвістиці, філології та культурології. У 1972 році вийшло в світ капітальне дослідження М. С. Кагана «Морфология искусства». Загальна схема формування та розвитку окремих видів мистецтва наступна. Спочатку, до формування естетичної і, тим більше, художньої самосвідомості, майстерна діяльність розвивалася синкретично (синкретизм - поєднання або злиття, комплексне проявлення чи використання самодостатніх чи навіть несумісних і непорівнюваних явищ, образів мислення та поглядів) в єдності первісних пізнавальних, дотично-моторних, ритуальних, ігрових, комунікативних та інших функцій. Дослідники ділять найраніші пам'ятки «домистецтва» на дві великі групи: «рухомі»: скульптурки, орнаментация знарядь (фр. *L'art mobilier*) і «пристінні», наскальні малюнки (фр. *L'art pariétal*), або «паріетальне мистецтво». Оригінальною концепцією походження мистецтва є теорія дообразотворчої діяльності людини на основі «натурального макета» звіра.

В історії мистецтва було розроблено багато морфологічних систем. У давнину всі види мистецтва були розділені на "мусические" (яким протегував Аполлон і музи) і механічні, або сервільні (рабські), пов'язані зі зневагою древніми греками фізичної праці. У пізньої античності сформувалося поняття «Семи вільних мистецтв», що поділяються на тривіум (граматика, діалектика, риторика) і квадрівіум (геометрія, арифметика, астрономія, музика). Тільки в епоху Відродження, коли звичне уявлення про образотворче мистецтво як про «вишукане» (включаючи архітектуру), а також про музику та поезію почало формуватися, розпочався тривалий процес самовизначення видів та жанрів мистецтва.

Майстерна діяльність у різних морфологічних поняттях поділяється на способи сприйняття творів на «слухові» і «зорові» мистецтва (І. І. Іоффе), по онтологічному критерію на просторові, тимчасові і просторово-часові (М. С. Каган), за функціональною структурою на «образотворчі» (живопис, графіка, скульптура) і «необразотворчі» або біфункціональні (архітектура,

прикладне мистецтво і дизайн; С. Х. Раппопорт), на «лінгвістичні» і «нелінгвістичні» (М. Ризер) за способами формоутворення, технічним прийомом і матеріалами, особливостям сприйняття (феноменологічний підхід). Найархаїчніший «суб'єктивний підхід», який сьогодні відкидає більшість експертів, розділяє мистецтво на тонке і тонке або абстрактне. Предметом відображення образотворчого мистецтва мовляв, є виключно зовнішня дійсність, необразотворчі види мистецтва втілюють внутрішній світ людини (А. П. Мардер). Різним видам і змішаним різновидам мистецтва властива жанрова диференціація. Найбільш сучасні феноменологічні та семіологічні підходи дають основу для використання типології просторово-часової безперервності сприйняття творів мистецтва як "системи що продовжується".

Найпоширеніша академічна система морфології мистецтва базується на онтологічному критерії – то твори які існують у матеріальній формі у фізичному просторі та часі. Відповідно всі роди і види мистецтва діляться на три великі класи за способом їх «матеріального буття»: просторові, тимчасові і просторово-часові. Живопис, скульптура, графіка, архітектура, твори яких об'єктивно існують в просторовому середовищі, відносяться до класу просторових мистецтв; музика і поезія, форма яких розвивається в часі, - до тимчасових мистецтв. Сценічні мистецтва (театр, хореографія, сценографія) та кіномистецтво - до просторово-часових видів. Просторові мистецтва ще поділяються за ступенем абстракції мови на "образотворчі" (графіка, скульптура живопис) і «необразотворчі», або біфункціональні, в тому сенсі, що поєднують художню і утилітарну цінність (архітектура, декоративно-прикладне мистецтво). Історично всі види мистецтва поступово відокремились, виділяючись з простору архітектури.

Існують і інші теорії, такі як теорія добре відомого архітектора і теоретика мистецтва Готфріда Земпера про походження всіх видів мистецтва з чотирьох початкових жанрів технічної діяльності: кераміка, плетіння (ткацтво), тектоніка (дерев'яна конструкція) та стереотомія (будівництво) з каменю).

Згідно І. І. Іоффе архітектура і музика відносяться до одного роду мистецтв, хоча і до різних видів. Розвиваючи в 1930-х роках ідеї «морфологічного підходу» до дослідження взаємодії всіх видів мистецтва, Іоффе писав: *«Деление искусств на пространственные и временные основывается на делении их на световые и звуковые, или зрительные и слуховые... Между пространственными искусствами разных способов мышления бо́льшая дистанция, чем между пространственными и временными*

— одного способу мислення... Свет столько же пространство, сколько время, столько же протяженность, сколько длительность». [1.с.63]

Історія мистецтва

Наукові дослідження явища мистецтва, особливо історії мистецтва як розділу загальної історії та мистецтвознавства, базуються на багатьох ключових концепціях, розроблених античною культурою та християнськими традиціями західноєвропейської цивілізації. Такий вимушений Європоцентризм обумовлений перш за все тим, що в східних культурах існує інше уявлення про історичний час і простір. До євронаукових ключових понять відносяться: уявлення про єдину спрямованість історичного часу від Створення світу до Страшного суду (принцип історизму людського і, зокрема, художнього мислення), поняття хронотопу (єдності часу-місця народження твору мистецтва), розповсюдження матеріальних та індуктивних методів пізнання, свобода творчої думки, переконання, оцінки тощо.

Поява

Історики естетики поєднують походження мистецтва з ритуалами, обрядами, іграми, в тому числі викликаними міфологічними та магічними ідеями. За трудовою теорією, в первісному суспільстві первісне образотворче мистецтво зароджується з видом *Homo sapiens* як спосіб людської діяльності для вирішення практичних завдань. Виникнувши в епоху середнього палеоліту, первісне мистецтво досягло розквіту в верхньому палеоліті, близько 40 тис. Років тому, і могло бути соціальним продуктом суспільства, втілювали новий щабель освоєння дійсності. Найдавніші твори мистецтва, такі як намисто з раковин, знайдене в Південній Африці, датуються 75 і більше тисяч років до н. е. У кам'яному столітті мистецтво було представлено первісними обрядами, музикою, танцями, всілякими прикрасами тіла, Геогліф - зображеннями на землі, дендрографами - зображеннями на корі дерев, зображеннями на шкурах тварин, печерної живописом, наскельними малюнками, петрогліфами і скульптурою.

Деякі окремі автори стверджують, що мистецтво бере початок в домовних навичках і прийомах передачі, сприйнятті і зберіганні в пам'яті мовної інформації.

Первісне мистецтво

Мистецтвом епохи первісного суспільства є первісне мистецтво, доісторичне мистецтво.

Воно був представлено примітивними первісними ритуалами, музикою, танцями, піснями, а також геогліфами - малюнками на поверхні землі, дендрогліфами - малюнками на корі дерев та малюнками на шкурах тварин, різними прикрасами на тілі з використанням кольорових пігмент та різних природних предметів, такі як намистини, які популярні і в сьогоденні.

Первісному мистецтву властивий синкретизм функцій: магичної, виховної, комунікативно-лінгвістичної. Основною моделлю походження образотворчого мистецтва є «натуральний макет звіра». Комунікативна утилітарність первісної творчості, поряд з розвитком естетичного аспекту, яскраво спостерігається в дополіграфічний фольклорперіод культур всіх народів. Також існують теорії про мистецтво як біологічної функції (художньому інстинкті).

Мистецтва в античному світі

В сучасному розумінні, основи мистецтва були закладені стародавніми цивілізаціями: єгипетською, грецькою, римською, перською, індійською, китайською, месопотамською, а також аравійською (стародавнього Ємену і Оману) та іншими. Кожен із зазначених центрів ранніх цивілізацій створив свій неповторний стиль у мистецтві, який існував століттями і мав свій вплив на пізніші культури. Вони ж і залишили перші описи роботи художників. Наприклад, давньогрецькі майстри багато в чому перевершили інших в зображенні людського тіла і вміли показати мускулатуру, поставу, правильні пропорції і красу природи.

Мистецтва в Середні століття

Візантійське мистецтво і готика західного Середньовіччя були зосереджені на духовних істинах і біблійних сюжетах. Вони підкреслювали незрима піднесене велич вгорі світу, використовуючи золотистий фон в живописі і мозаїці, і представляли людські фігури в плоских ідеалізованих формах.

В східних ісламських країнах, загалом вважали, що образ людини межує із забороненим створенням ідолів, тому образотворче мистецтво зводилося переважно до архітектури, ліплення, орнаменту, каліграфії, ювелірних виробів та інших декоративно-художніх роботах та прикладного мистецтва. В Індії та Тибеті мистецтво було зосереджено на релігійному танці і скульптурі, якій повторювала живопис, тяжівши яскравим контрастним кольорам і чітким контурам. У Китаї процвітали надзвичайно різноманітні види мистецтва: різьблення по каменю, бронзова скульптура, кераміка (в тому числі знаменита теракотова армія імператора Цинь), поезія, каліграфія, музика, живопис, драма, фантастика та ін. Стиль китайського мистецтва змінювався з епохи в епоху і узвичаєно називається ім'ям правлячої династії. Наприклад, живопис епохи Тан, витончена і монохромна, зображує ідеалізований пейзаж, а в епоху Мін в моді були густі соковиті фарби і жанрові композиції. Японські стилі в мистецтві також називають місцевими імператорськими династіями, і в їх живописі та каліграфії існують тісні переплетіння. З XVII століття тут поширилася також гравюра по дереву.

Від Відродження до сучасності

Західне Відродження (Ренесанс) повернулося у напрямку до цінностей гуманізму та матеріального світу, що знову визначалося зміною парадигми образотворчого мистецтва, в якому простір став перспективним, а людські фігури виявили втрачену тілесність. В епоху Просвітництва художники прагнули відобразити фізичну і раціональну визначеність Всесвіту, яка видавалася складним і досконалим годинниковим механізмом, а також революційні ідеї свого часу. Так Вільям Блейк написав портрет Ньютона в образі божественного геометра, а Жак-Луї Давид поставив свій талант на службу політичній пропаганді. Художники епохи Романтизму тяжіли до емоційної сторони життя і людської індивідуальності, надихаючись поемами

Гете. До кінця XIX століття з'явилася ціла низка художніх стилів, таких як академізм, символізм, імпресіонізм, фовізм.

Проте їхній вік був недовгим і кінець кількох напрямків був представлений не лише повідомленнями про теорію відносності Ейнштейна та підсвідомості Фрейда, а й небувалим стрибком розвитку технологій, що підтримуються кошмаром двох світових війн. Історія мистецтва XX століття сповнена пошуком нових образотворчих можливостей і нових стандартів краси, кожен з яких вступав у суперечність з попередніми. Норми імпресіонізму, фовізму, експресіонізму, кубізму, дадаїзму, сюрреалізму і т.і. не пережили своїх творців. Зростаюча глобалізація призвела до взаємопроникнення і взаємовпливу культур. Творчість Матісса та Пабло Пікассо, таким чином, значною мірою зазнали вплив африканського мистецтва, а японські гравюри (самі з'явилися під впливом західного Відродження) послужили джерелом натхнення для імпресіоністів. На мистецтво грандіозний вплив здійснили західні за походженням ідеї комунізму і постмодернізму.

Модернізм з його культом жорсткої норми і ідеалістичним пошуком істини в другій половині XX ст. проклав шлях до усвідомлення його власної недосяжності. Відносність цінностей була прийнята як непорушна істина, що ознаменувало собою настання періоду сучасного мистецтва і критики постмодерну, породжує дискусії про кінець мистецтва. Мистецтво, світова культура та історія, також стали розглядатися як відносні та перехідні категорії, що характеризуються іронією, а стирання границь регіональних культур призвело до їх усвідомлення як складової єдиної світової культури.

Класифікація

Мистецтво можна класифікувати за різними критеріями. Об'єктом відображення образотворчого мистецтва є зовнішня реальність, тоді як образотворче мистецтво втілює внутрішній світ. Необразотворчі мистецтва за типом вираження і сприйняття діляться на музичне, танцювальне і літературне, також можливі змішані види. Різним видам мистецтва властива жанрова диференціація (Таблиця 1).

Таблиця 1

Вид мистецтв	Статичні		Динамічні
Образотворчі	живопис, графіка (малюнок, естамп), декоративно-прикладне мистецтво, скульптура, фотомистецтво, графіті, комікс		німе кіно
Видовищні		театр, опера, естрада, цирк, кіномистецтво	комп'ютерні ігри
Необразотворчі (виразні)	архітектура, література		музика, хореографія, балет, радіомистецтво

За формою розвитку мистецтва розрізняють в просторі (в певній географічній місцевості) і в часі (в певну епоху).

За утилітарністю мистецтва діляться на прикладні (виконують, крім естетичної, і якусь побутову функцію) і витончені («чисті», ніякої, крім естетичної, функції не виконують).

За матеріалами мистецтво можна ділити на види, що використовують:

- традиційні і сучасні матеріали (фарби, полотно, глина, дерево, метал, граніт, мармур, гіпс, хімічні матеріали, продукти серійної індустрії і т. д.),
- сучасні способи зберігання і відтворення інформації (сучасні засоби людино-машинного інтерфейсу, візуалізації, в тому числі комп'ютерної графіки, об'ємної 3D).

Медіа-арт: комп'ютерне мистецтво, цифровий живопис, мережеве мистецтво тощо. Рекламу часто називають одним із видів мистецтва,

- звук (чутні коливання повітря).

Музика: класична, академічна, електронна (музичні жанри і стилі),

- слово (одиниця мови)
каліграфія, пісні, література (проза, поезія),
- посередника-людини (виконавець: актор, співак, клоун і т. д.).

Залежно від суб'єкта, об'єкта і способу подання або якогось їх сталого, ідейно обґрунтованого, поєднання мистецтво може поділятися на жанри (драма, натюрморт, сьюта і т. п.) і на стилі (класицизм, імпресіонізм, джаз і т. п.). [1.с.63]

За критеріями навмисного естетичного впливу або майстерності виконання при певних умовах мистецтвом можна називати будь-який вид діяльності. Достатньо, аби майстер розглядав результат своєї діяльності як особливий, важко повторюваний досвід, і він хотів би показати це своїми діями і контактувати з іншими людьми лише щодо цього досвіду. Так, наприклад, ми говоримо про мистецтво різьблення по дереву, мистецтві одягатися, мистецтві створювати букети, про бойові мистецтва, мистецтві підприємництва і т. п.

Необхідно не забувати, що як і сам зміст терміну «мистецтва» так і критерії віднесення до мистецтва, не є константними і вічними, такими ж як і наш безкінечно мінливий світ, в якому постійно переглядаються ті чи інші усталені цінності та змінюється сприйняття будь яких форм вираження.

Іноді замість слова «мистецтво» в складних словах застосовують синонім іноземного походження «арт», наприклад: «піксель-арт», «ОРФО-арт», «артпедагогіка», «арт-терапія», «боді-арт» (один з видів авангардного мистецтва), «відеоарт», «саунд-арт», «нет-арт».

1.2. Складові мистецтва та його класифікація.

Одним із тих, хто першим звернувся до поділу та групування мистецтва був поет Горацій. Він писав, що поезія на його думку — це живопис, що говорить, а живопис — німа поезія. Протягом понад 2000 років таке визначення вважалося найбільш досконалим і повним. У вісімнадцятому столітті Лессінг у трактаті «Лаокоон» привернув увагу читача та заявив, що один і той самий образ у різних видах мистецтва може бути зображений по різному. Наприклад огидні і неприємні слова впливають на читача, але скульптор не може передати всю послідовність подій, а тому обирає момент, що поєднує в собі попередні і послідувачі події. Скульптурна статуя «Лаокоон» зображує різні стадії боротьби людей із чудовиськом, останню з яких демонструє сам давньогрецький жрець. Скульптор завжди залишає надію на розв'язку драматичної ситуації, тому що це складає динамізм композиції.

Основні визначення мистецтва

Мистецтво, його визначення і сенс

Узвичаєного визначення мистецтва не існує. Попри те, що, як правило, воно описує щось красиве або вміння, що дає естетичний результат, немає чіткого розділення між (наприклад) неповторним твором скульптури ручної роботи і виробом поширеного виробництва, але таким же візуально прекрасним. Можна сказати, що мистецтво вимагає мислення - свого роду творчий імпульс - але це викликає більше запитань: наприклад, скільки думки потрібно? Якщо хтось наносить фарбу на полотно, сподіваючись за допомогою цієї дії створити витвір мистецтва, чи автоматично результат стає мистецтвом?

Значення краси і мистецтва досліджується в області філософії під назвою естетика.

Образотворче мистецтво

Термін «образотворче мистецтво» відноситься до виду мистецтва, практикується в основному через його естетичну цінність і красу («мистецтво заради мистецтва»), а не його функціональної цінності. Образотворче мистецтво сягає своїм корінням у малювання та інші пов'язані з дизайном роботи, такі як живопис, гравюра та скульптура. Часто йому протиставляють "прикладне мистецтво" та "ремесла", які традиційно вважаються корисною діяльністю. Інша недизайнерська діяльність, яка вважається образотворчим мистецтвом, включає фотографію та архітектуру, хоча їх найкраще розуміти як прикладне мистецтво.

Візуальне мистецтво

«Візуальне мистецтво» - це сучасний, але орієнтовний узагальнюючий термін для великої кількості різновидів мистецтв, що включає ряд художніх дисциплін з різних підкатегорій. Всеосяжність цього терміну не дає можливість дати чітке визначення, тому замість того, щоб визначати або складати якісь однозначні визначення для нього, ось перелік дисциплін, що його складають:

- образотворче мистецтво, деякі сучасні види мистецтва (наприклад, інсталяція, перформанс), декоративне мистецтво та ремесла і інші.

У більш широких визначеннях візуального мистецтва нечасто, але згадуються такі області прикладного мистецтва, як графічний дизайн, дизайн

одягу та дизайн інтер'єру. Крім того, нові види боді-арту також можуть підпадати під загальну рубрику візуального мистецтва. До них відносяться: татування, розфарбовування особи (аква-грим) і розпис тіла.

Декоративне мистецтво

Термін «декоративне мистецтво» - звичаєвий термін для доволі об'ємного переліку художніх дисциплін, пов'язаних з дизайном, орнаментом і прикрасою предметів, які є функціональними, але не завжди такими, що мають якісь внутрішні естетичні якості. Зокрема, багато видів декоративного мистецтва (такі як кераміка, гобелени, столярна справа, плетіння кошиків тощо) також відносяться до категорії «ремесел». Крім того, декоративне мистецтво є частиною більш великої категорії прикладного мистецтва.

Прикладне мистецтво

Прикладне мистецтво - це вид художньої творчості, що передбачає різноманітну професійну творчу діяльність, орієнтовану на створення виробів і яка поєднує в собі практичні, естетичні та художні функції. Ця колективна концепція умовно поєднує два основні види мистецтва: декоративне та практичне. Цю вмітку область, поряд із дизайном, іноді називають об'єктною творчістю. Численні твори декоративно-прикладного мистецтва можуть мати практичне застосування (прикладне мистецтво) і можуть служити прикрасою/оздобленням в широкому розумінні цього слова (декоративне мистецтво), на відміну від творів образотворчого або витонченого мистецтва, призначених для естетичного та художнього сприйняття, і стосуються чистого мистецтва. У першому випадку ключовим поняттям є практичність або практична функція, у другому випадку - оздоблення. Функції традиційних декоративно-прикладних мистецтв, народних промислів та ремесел (що стосуються матеріалу ручної роботи) у мистецтві 20 століття поступово перейняв (хоча і не повністю замінив) новий вид професійної творчої діяльності - дизайн.

Прикладне мистецтво включає в себе: дизайн моди / меблів, дизайн інтер'єру, архітектуру, промисловий дизайн і т.д. [3.с.63]

Ремесла

Ремесло́ або ремество́ (нім. Handwerk; англ. craft) — дрібне виробництво, що виконувалось за допомогою примітивного знаряддя та використовувалось

для задоволення різного кола побутових потреб, господарського (раніше й військового) одягу, різного роду будівництва та частин його устаткування.

Цифрове мистецтво

Цифрове і комп'ютерне мистецтво з кожним часом стає все доступнішим, а це значить, що будь-хто, хто має досвід роботи в програмному забезпеченні, може зробити малюнок одним махом. І традиційне малювання розглядається інколи як старомодна і не актуальна витрата часу. На жаль, якщо художники перестануть вчитися малювати, образотворче мистецтво зникне, а відео-арт перемаже.

Як оцінити мистецтво

Будь-яка спроба визначити "хороше" мистецтво приречена. У багатьох світових музеях сотні темних, нецікавих, але дуже цінних картин старих майстрів, стан яких поступово погіршуються і грошова вартість яких не має нічого спільного з їхньою "красою". Що стосується так званих "безцінних" грецьких статуй у Луврі - одноруких, одноногих, безголових, таких як "Венера Мілоська", то можна зазначити, що дорогоцінне мистецтво - це не завжди добре мистецтво. То як інакше можна вирішити, що являє собою гідний витвір мистецтва? Художній раді приймати рішення? Ми це вже бачили, і це катастрофа. Комітет незалежних критиків? Подивіться, що сталося з премією Тернера. Чи краще образотворче мистецтво, ніж абстракція? Ні. Деякі найкрасивіші декоративні роботи взагалі не містять відомих елементів, тоді як надреалістичні картини чи скульптури іноді можуть залишити нас без емоцій. Істина полягає в тому, що "хороше" чи "красиве" мистецтво майже неможливо визначити. Можливо, його існування залежить від чарівного поєднання форми та кольору, яке неможливо визначити заздалегідь. [3.с.63]

Поділ мистецтва і ремесла

Основною формою візуального мистецтва та ймовірно, заснованого на малюванні, яке практикується переважно через естетичну цінність ("мистецтво для мистецтва"), а не через функціональність, традиційно є "образотворче мистецтво". Категорія другого класу, відома як "декоративні мистецтва" (нове слово для ремесла), відноситься до таких об'єктів, як вироби з металу, кераміка,

вітражі, емалі, текстиль, гобелени та інші, які вважаються декоративними, а не інтелектуальними чи духовними. Отже, підсумовуючи: мистецтво - це прекрасні непотрібні речі, яка викликають почуття - наприклад, Мона Ліза; тоді як вироби ручної роботи прикрашають функціональні предмети - наприклад, чашка з мальованим візерунком. Невідомо, який художник, скульптор чи державний службовець вперше запропонував це абсурдне розрізнення, але воно зберігається у всій своїй потворній нелогічності. Візьмемо архітектуру. Вона завжди вважалася візуальним мистецтвом, хоча це найкращий приклад корисності. Це підтвердить будь-який архітектор. Рекламні плакати Тулуза Лотрек та Альфонса Мухи, що втілюють декоративний функціоналізм, також вважаються образотворчим мистецтвом. Але ж, красивий гобелен або вітраж вважається простою прикрасою, незалежно від ступеня художнього оформлення та майстерності, яка в них вкладена. І якщо ви вважаєте, що все це безглуздо і заплутано, зачекайте, поки з'явиться «прикладне мистецтво» - термін, який в даний час використовується для опису більш орієнтованої на дизайн категорії декоративного мистецтва.

Перелік різновидів мистецтва

Анімація:

Походить від латинського значення «вдихнути життя», анімація - унікальне візуальне мистецтво створення фільмів із серії нерухомих малюнків. Серед великих аніматорів двадцятого століття - Дж. Стюарт Блектон, Джордж Макманус, Макс Флейшер і Уолт Дісней.

Архітектура:

Найбільш точно це розуміється як прикладне мистецтво проектування будівель. Історично це мало значний вплив на розвиток образотворчого мистецтва завдяки архітектурним стилям, таким як бароко, готика, та неокласицизм.

Брут-арт:

Графіка, живопис, скульптура художників, які перебувають на задвірках суспільства, наприклад, в психіатричних лікарнях. (Англійська версія - Аутсайдер-арт.).

Мистецтво складання:

Сучасна форма скульптури, яку можна порівняти з колажем, в якому твір мистецтва побудовано або «зібрано» з тривимірних матеріалів - як правило, «знайдених» об'єктів.

Боді-арт:

Одна з найстаріших (і в той же час новітніх) форм - включає в себе безпосередньо розпис тіла, а також грим, а також татуювання, пантоміму, «живі статуї» та (зовсім недавно) «виступи» таких художників, як Марина Абрамович і Кароль Шнейманн.

Каліграфія:

Це образотворче мистецтво, широко поширене на Далекому Сході і серед ісламських художників, розглядається китайцями як вища форма мистецтва.

Кераміка:

Своєрідне пластичне мистецтво. Кераміка - це предмети, виготовлені з глини та запечені в печі. Давня кераміка з Китаю і Греції. Двома видатними європейськими керамістами є англійський художник Берnard Хауелл Лич (1887-1979) і француз Каміль Ле Тальбек (1908-1991).

Християнське мистецтво:

Це в основному Біблійне мистецтво або, принаймні, твори, засновані на сюжетах з Біблії. Воно включає Мистецтво протестантської реформації, а також Католицьке контрреформаційне мистецтво, а також єврейські теми.

Колаж:

Композиція, що складається з різних матеріалів, таких як газетні вирізки, картон, фотографії, тканини тощо, наклеєних на основу (папір, дошку або полотно). Може поєднуватися з живописом або малюнками.

Комп'ютерне мистецтво:

Всі комп'ютерні форми образотворчого або прикладного мистецтва, включаючи програмно-керовані види. Також відомо як цифрове, кібернетичне або інтернет-мистецтво.

Концептуальне мистецтво:

Сучасна вид мистецтва, якій ставить на чільне не твір, а концепцію чи ідею. Серед провідних концептуальних художників: Аллан Капроу (р.1927) і Джозеф Бойс (1921-1986), колишній професор монументальної скульптури в Дюссельдорфської академії, чия самовідданість принесла йому ретроспективу в музеї Самуеля Р. Гуггенхайма (Нью-Йорк).

Дизайн (Художній):

Це відноситься до плану, пов'язаного зі створенням чогось відповідно до розуміння естетики. Прикладами художніх дизайнерських рухів є: модерн, арт-деко, де-Стейлі, баухаус, ульмська школа дизайну, постмодернізм.

Малюнок:

Малюнок може бути закінченою роботою або підготовчим начерком для картини або скульптури. Центральна проблема в образотворчому мистецтві стосується відносної важливості малюнка (лінії) в порівнянні з кольором. Інструментарій:

- крейда
- деревне вугілля
- воскові олівці
- пастель
- ручка і чорнило
- олівці.

Народне мистецтво:

В основному ремесла і предмети прикладних мистецтв, виконані сільськими ремісниками.

Французькі меблі:

Найвеличніші меблі були створені в 17-18 століттях французькими дизайнерами при королівському дворі, в стилі Луї Куаторз, Куїнз і Сейз. Французьке декоративне мистецтво (1640-1792).

Графіті:

Сучасна форма вуличної аерозольної фарбування стін, яка з'явилася в американських містах на східному узбережжі в кінці 1960-х - початку 1970-х років. Серед відомих художників графіті Жан-Мішель Баскія (1960-1988), Кіт Харинг (1958-1990) і Бенксі.

Графіка:

Типи візуальної демонстрації, які характеризуються в більшості по лінії і тональності, а не за кольором (colorito). Включають малювання, ілюстрації, комікси, мультфільми, анімацію і каліграфію, мистецтво карикатури, а також всі види традиційної гравюри. Також постмодерністські стилі ворд-арт (текстова графіка).

Ікони (Іконопис):

Іконопис пов'язаний з мозаїчним мистецтвом як найпопулярнішим видом православного релігійного мистецтва. Базується на тісному зв'язку з візантійським мистецтвом, а згодом і російськими іконописцями.

Ілюміновані рукописи:

Це в основному релігійні тексти (християнські, ісламські, іудейські), прикрашені тотожними ілюстраціями або абстрактними геометричними візерунками, прикладом яких є Келлська книга.

Інсталяція:

Нова категорія сучасного мистецтва, в якій використовуються різні двомірні і тривимірні матеріали для створення особливого простору, призначеного для впливу на глядача. Лауреат премії Тернера Демієн Херст і Трейсі Емін - відомі художники-інсталюатори.

Ілюстрація:

Форма живопису, малюнка або іншого графічного мистецтва, що пояснює, роз'яснює, ілюструє або прикрашає письмовий текст.

Ювелірне мистецтво:

Практикується ювелірами, а також іншими майстрами, такими як срібники, геммологи, огранщики алмазів.

Джанк-арт:

(Junk з англійської - мотлох, барахло). Твори зі звичайних, повсякденних матеріалів або «знайдених об'єктів». Найчастіше це тривимірні роботи, такі як скульптура, збірка, колаж або інсталяції. Серія робіт Марселя Дюшана «Readymades» є підкатегорією цього виду.

Ленд-арт:

Відносно нова категорія сучасного мистецтва, також звана мистецтвом Землі, земляними роботами або мистецтвом навколишнього середовища, була заснована Робертом Смітсоном (1938-1973) і з'явилася в Америці в 1960-х роках як реакція на світ комерційного мистецтва.

Предмети з металу:

Золочення, виготовлення предметів мистецтва з дорогоцінних металів, а також емалі. Кельтські металеві предмети, більш сучасні роботи: Великодні яйця Фаберже.

Мозаїчне мистецтво:

Давня форма мистецтва, розроблена давньогрецькими і візантійськими художниками, які першими почали створювати художні малюнки зі скляних тессер. Розквіт мозаїки припав на середні століття.

Аутсайдер Арт:

Роботи художників і скульпторів поза основної культури; психічно хворих або неосвічених (французький еквівалент - Брут-арт).

Живопис:

У найвищій формі західного мистецтва – живопису, з часів класичної античності, переважає академічний стиль епохи Відродження. В середині XIX століття, до винаходу попередньо змішаних фарб і тюбиків для фарбування, художникам доводилося винаходити власні кольорові пігменти з природних рослин і металевих сполук. Відомі мальовничі рухи або школи: ранній / високий ренесанс, маньєризм, бароко, рококо, неокласика, романтизм, реалізм, імпресіонізм, постімпресіонізму, фовізм, експресіонізм, кубізм, сюрреалізм, абстрактний експресіонізм, оп-арт, поп-арт, мінімалізм, фотореалізм і інші. Також:

- акрил
- енкаустичний живопис
- фресковий живопис
- гуаш
- чорнило і туш
- нейл-арт (манікюр)
- масла
- мініатюрний живопис
- розпис панно
- живопис темпер
- акварель
- та ін.

Перформанс: (а також його різновид - Хепенінг)

Художня форма 20-го століття, що включає живий виступ артиста перед аудиторією. Форма була досліджена і розвинена представниками футуризму, конструктивізму, дада, сюрреалізму і пізніших напрямків сучасного мистецтва.

Фотографія:

Інструмент XX століття, який художник використовував для відображення графічних зображень на плівці, на відміну від традиційного образотворчого мистецтва, заснованого на ручному відтворенні зображень на папері, полотні або картоні. Сучасні програми комп'ютерної графіки створили нові можливості для відтворення, редагування та обробки зображень. Один

з перших визнаних геніїв серед представників фотомистецтва є американець Ансель Адамс, науковий співробітник Американської академії мистецтв і наук, науковий співробітник Гуггенхайма і володар президентської медалі свободи, відомий своїми чорно-білими фотографіями американського Заходу. Сергій Михайлович Прокудін-Горський., був одним з найвідоміших російських фотографів, відомий своїми історичними зображеннями центральної Росії на зламі 19-20 століть.

Постери (теж що й плакати):

Термін «плакат» описує загальну категорію друкованих двовимірних зображень, які призначені для прикріплення до вертикальної поверхні. Його еволюція і розвиток були (і є) тісно пов'язані з досягненнями в процесах друку, зокрема літографії і офсетної літографії, які, в свою чергу, знаходяться під сильним впливом фотографічних і програмних технологій.

Плакати можуть базуватися виключно на зображеннях, малюнках та тексті. У окремих випадках (наприклад, каліграфічні твори) він може складатися виключно з текстової графіки. Пік припав на часи французької Прекрасної епохи (Belle Époque) і епохи модерну.

Примітивізм (Первісне мистецтво)

Пов'язаний з аборигенними, африканськими, океанічними і іншими племінними культурами; також охоплює мистецтво аутсайдерів.

Принти:

Процес виготовлення оригінальних відбитків натисканням чорнильної подушечки або пластини на чутливу опорну поверхню, як правило, папір. Серед великих сучасних представників образотворчого мистецтва гравюр, літографії і шовкографії - американський художник Джеймс Макніл Уістлер (1834-1903), французький художник Тулуз-Лотрек (1864-1901), голландський художник-графік М. С. Ешер (1898-1972), Віллем де Кунінг (1904-1997) і Роберт Раушенберг (1925-2008), а також такі як Енді Уорхол (1928-1987).

Пісочне мистецтво:

Охоплює малювання піском, а також скульптуру з піску і архітектуру. Дуже популярно у індіанці навахо, тибетські буддисти, Вануату.

Скульптура:

Скульптура - це тривимірний твір пластичного мистецтва, створений за допомогою: (1) різьблення по дереву, каменю, мармуру, слоновій кістці; (2) ліплення - з воску або глини, після чого вона може бути відлита з бронзи; (3) сукупності «знайдених предметів». Примітка: Складання паперу оригамі також слід класифікувати як пластичне мистецтво. Також:

- статуї,
- рельєфна скульптура,
- бронзова скульптура,
- скульптура з льоду,
- різьблення по слоновій кістці,
- мармур,
- камінь,
- теракотова скульптура,
- різьба по дереву.

Вітражне мистецтво:

Вищого рівня декоративного мистецтва готичного напрямку, вітраж досяг свого зеніту в 12 і 13 століттях, коли він широко застосовувався в християнських соборах по всій Європі. Відомі сучасні вітражі були зроблені в Америці Джоном Лафарж і Луї Комфортом Тіффані; і в Європі, в школі дизайну Баухауз. На жаль, творці вітражних шедеврів в Шартре і інших готичних соборах залишаються невідомими, однак їх навички підтримували таких художників, як Марк Шагал (1887-1985) і Хуан Міро (1893-1983).

Гобелени:

Стародавній вид текстильного мистецтва, гобеленів, процвітав в Європі починаючи з середньовіччя, спочатку з французьких і пізніше з фламандських ткачів. Найвідоміші роботи були виткані на Гобелін і Бове (гобеленові фабрики в Парижі), але див. Також знамениті гобелени Байе (с.1075) романські роботи, вишиті англосаксонськими і французькими швачками, що зображують нормандське завоювання 1066 року.

Відео арт:

Одна з найостанніших категорій сучасного вираження, яка вперше використана Енді Уорхолом і іншими. Відео часто використовується в інсталяційному мистецтві, а також в якості самостійної форми мистецтва. Кілька лауреатів премії Тернера були художниками відео.

1.3. Поняття сучасного мистецтва і його галузей.

Сучасне мистецтво (англ. Contemporary art) — не переобтяжений точністю термінологічних визначень, які можуть визначати мистецтво, яке створюється в даний час, або посиланням на сукупність художніх напрямків та течій, що з'являються у другій половині ХХ століття, таких як модернізм і постмодернізм.

В Україні теорію і практику сучасного мистецтва досліджує Інститут проблем сучасного мистецтва Національної академії мистецтв України.

Правовий термін

Сучасне мистецтво — комплекс художніх засобів і форм, розвинених у другій половині ХХ століття, основна увага в яких приділяється світоглядному вираженню взаємовідносин особистості та суспільства, вираженому переважно в медіа-мистецтві (медіа-інсталяція, відео-арт, перформанс-медіа, та ін.), що виникає і охоплюється сучасними інформаційно-комунікаційними технологіями (комп'ютерні, відео, мультимедіа тощо), а також у традиційному мистецтві (живопис, скульптура, графіка тощо).

Хронологічні рамки

Часові рамки сучасного мистецтва сформульовані по-різному. Британський критик Майкл Арчер, наприклад, розпочинає з хронології сучасного мистецтва 1960-ми роками, тоді як arthistory.about.com пропонує огляд сучасного мистецтва 1970-ми роками. З точки зору національних культур початки "сучасності" виявляють ще більше протиріччя в хронології, наприклад, Кентуккіський художній музей пропонує хронологію сучасного

американського мистецтва з 1905 року, тоді як сучасне мистецтво, на думку українського критика Олександра Соловйова, з'явилося за часів перебудови. Сучасне мистецтво в Україні, на думку мистецтвознавиці Олени Голубової, розвивалося раніше (1960 – 1980 рр.), всупереч офіційному радянському мистецтву, в умовах опозиційності. Питання «сучасності» мистецтва природно змінюються з плином часу. Наприклад, польський мистецтвознавець Мечислав Порембський у книзі «Границя сучасності» 1965 року видання знаходить витoki сучасного його епосі мистецтва у творчості дадаїстів початку ХХ століття і відштовхується від переважання принципу мистецтво для мистецтва, незалежнення мистецтва від ринкової кон'юнктури, пошуку новітніх, невідомих раніше форм художнього вираження. На противагу наприкінці ХХ століття філософія мистецтва - це протиставлення постмодерністського мистецтва сучасному мистецтву, важливим моментом якого стало заперечення елітарності мистецтва та переважання принципу співіснування різних видів мистецтва. Оскільки початком епохи постмодерну зазвичай вважають 1960-1970-ті роки, часові рамки початку "сучасного мистецтва" відповідно змістилися на ці десятиліття. [4.с.63]

Естетика

На рубежі 1960-х та 1970-х років мистецькі зусилля тих часів можна було б охарактеризувати як пошук еквівалента модернізму. Проявилось це у пошуку новітніх образів, засобів та виразних матеріалів, впритул до дематеріалізації об'єкта (вистави та події). Багато художників наслідували французьких філософів і пропонували термін "постмодернізм". Навіть можна сказати, що відбувся перехід від об'єкта до процесу.

Найвидатніші явища рубежу 60-70-х років можна охарактеризувати як розвиток концептуального мистецтва та мінімалізм. У 1970-х роках соціальна спрямованість художнього процесу значно зросла як за змістом, так і за композицією: найважливішим явищем середини 70-х років був фемінізм у мистецтві, а також зростаюча активність етнічних меншина (1980-і) та соціальних груп.

Кінець 70-х і 80-ті роки характеризуються «втомою» від концептуального мистецтва і мінімалізму і поверненням інтересу до зображальності, кольором і фігуративності (розквіт таких рухів як «Нові дикі»). На середину 80-х припадає час підйому рухів, активно використовуються образи масової культури —

кемпізм, мистецтво іст-Віллідж, набирає сили нео-поп. Водночас фотографія процвітає у мистецтві - все більше художників починають звертатися до неї як до засобу художньої виразності. Розвиток технологій справив великий вплив на мистецтво, особливо на вдосконалення відео та аудіо у 1960-х, а також на появу комп'ютерів та Інтернету в 1990-х роках.

Початок 2000-х років відзначений розчаруванням у можливостях технічних засобів для художніх практик. При цьому конструктивних філософських виправдань сучасному мистецтву 21 століття поки не з'явилося. Деякі художники 2000-х вважають, що «сучасне мистецтво» стає інструментом влади «постдемократичного» суспільства.

На сучасному етапі розвитку цивілізації, мистецтво не може бути визначеним вичерпним формулюванням. У сучасному мистецтві відсутні естетичні та технічні обмеження художньої виразності. Існують такі нові техніки, як фотомонтаж, колаж, перформанс, інсталяція, хепенінг. Класифікація мистецтва за жанрами та стилями також набагато складніша, і багато критиків та істориків мистецтва сходяться на думці, що сучасне мистецтво характеризується тим, що в ньому немає категорій.

Висновок: Велика кількість визначень та різновидів мистецтва в усі часи зумовлена насамперед бажанням та стремлінням людини до розвитку своєї свідомості, розвитком технічного прогресу, бажанням людства до оточення себе прекрасним, тим що надихає, вносить сенс в буття, дає можливість самовиразитися, спонукає до дій, а також дає можливість поділитися цим з іншими людьми, залишити свої твори у часі для наступних поколінь. [4.с.63]

РОЗДІЛ 2. ВИНИКНЕННЯ, ФОРМУВАННЯ Й РОЗВИТОК ЦИФРОВОГО ЖИВОПІСУ

2.1. Виникнення та прогрес цифрового живопису.

На перетині ХХ-ХХІ століття розпочалася ера комп'ютерних технологій, період технічних відкриттів та інформатизації. Усі технічні винаходи впродовж історії людства безпосередньо проявлялись у художній культурі, особливо у образотворчому мистецтві. Чергова нова епоха породжувала новий вид мистецтва, в якому відбувалося перетворення, розширення та поглиблення виразних засобів та художніх критеріїв у мистецтві, а також зв'язок, взаємодія та узагальнення мистецтва. Комп'ютерні технології стали інтегральною частиною культури постмодерну. Інновація визначається єдністю змісту та форми, більше того, зміст інновацій не може бути без оновлення форми, а оновлення форми пов'язане з новими технологіями. «В історії кожної форми мистецтва є критичні моменти, коли вона прагне до ефектів, які без особливих труднощів можуть бути досягнуті лише при зміні технічного стандарту, тобто в новій формі мистецтва», - писав понад сто років тому В.Беньямін, що одним із перших усвідомив роль технологій, що використовуються для створення, відтворення і поширення зображень, в розвитку мистецтва. Поява нових художніх форм, розвиток комп'ютерних технологій і комп'ютерної графіки істотно розширили рамки традиційного візуального мистецтва, сприяючи становленню та розвитку комп'ютерного образотворчого мистецтва. Мистецтво повільно «звільняється» від своєї матеріальної складової, дематеріалізується і стає електронним або цифровим символом зображення. Пам'ятка традиційного мистецтва, розташована у віртуальному комп'ютері чи телевізійному середовищі, втрачає певні властивості і завдяки своєму „віртуальному” існуванню знаходить іншу специфіку.

Форма у віртуальному мистецтві змінюється, втрачаючи класичну визначеність, використання морфінгу (спецефекту, що створює ефект плавного перетікання між об'єктами) як способу перетворення одного об'єкта в інший шляхом поступової безперервної деформації, яка стає рідкою плазмою в результаті плавних перетворень, неструктурована форма вилучає такі

категорії, як чудове і потворне. Безформність віртуального артефакту також виявляє значні трансформації естетичного сприйняття. У центрі уваги художників і теоретиків є не випадкове сприйняття саме по собі, не артефакт, процес, а не результат співтворчості. Комп'ютерна графіка створює цифрове зображення, яке можна будь-коли змінити та маніпулювати, зберігаючи при цьому різні можливості, які раніше не можна було зробити в традиційних видах мистецтва.

Комп'ютерне мистецтво - творча діяльність, заснована на використанні інформаційних (комп'ютерних) технологій, в результаті дії якої створюються витвори мистецтва в цифровій формі. Принаймні це визначення може використовуватися для творів мистецтва, спочатку створених на іншому носії або відсканованих, він завжди відноситься до творів мистецтва, які були модифіковані комп'ютерними програмами. Термін "комп'ютерне мистецтво" в даний час передбачає як твори традиційного мистецтва, перенесені в нове середовище на цифровій основі, що імітує оригінальний матеріальний носій (наприклад, на основі сканованої або цифрової фотографії), або спочатку створені. використання комп'ютерів та принципово нових видів художніх творів, основним середовищем яких є комп'ютерне середовище. Відмінною особливістю комп'ютерного мистецтва від традиційних форм візуального мистецтва є технічність і алгоритмізація творчого процесу. Комп'ютер працює одночасно як середовище і інструмент. Зображення і простір створюються за допомогою програмного забезпечення, звільняючи художника від фізичних носіїв, забезпечуючи динаміку віртуального середовища. Одним з видів комп'ютерного мистецтва є цифровий живопис.[5.с.63]

Цифровий живопис - є методом створення арт-об'єкта за допомогою комп'ютера. Застосування цифрового графічного інтерфейсу, який пов'язує художника з апаратно-програмною платформою, працює з пофарбованою поверхнею не тільки на основі дизайнерських ліній, але й не загальними кольорами. Традиційні живописні матеріали цифровий живопис адаптує до цифрової версії. Він адаптується до традиційного середовища фарб, таких як акрилові фарби, олії, фарби, акварелі тощо, а також використовує комп'ютерні принтери для нанесення пігменту на традиційні носії, такі як полотно, папір, поліестер тощо.

Цифровий живопис, який як правило є частиною цифрового або візуального мистецтва, використовує технологічні інструменти, що імітують рух справжнього пензля. Численне програмне забезпечення, створене спеціально для цієї мети, тепер володіє великою бібліотекою пензлів, рис і прийомів всіх видів: від температури, до масла, акварелі, аерографії та т. д. Колірні палітри також мають дуже широкий асортимент і майже бескінечний вибір. Залишається нерозрішена проблема роздруку, яка передбачає, бажання друкувати власні твори. Наразі хоч і досягла дуже високого рівня, якість друку, у багатьох випадках залишається складним вибором та процедурою для тих, хто намагається відтворити традиційні твори в каталозі.

Однак цифровий живопис, який зазвичай називають комп'ютерною графікою, має загальний характер і стосується всіх технологій комп'ютерної графіки, включаючи редагування фотографій, технічну та художню тривимірну (3D) графіку та технічне малювання.

Візуальні характеристики базуються на потужності комп'ютера забезпечувати геометричні візерунки ліній та фігур. Хоча для людської руки неможливо створити абсолютно однакові фігури або побудувати ідеальне коло чи ідеально пряму лінію, комп'ютеру важко робити щось інше. Інші особливості включають: симетрію, прозорість, точне повторення, регулярне спотворення, ідеальні кола, квадрати та інші форми, рельєфні та інші тривимірні ілюзії, дуже плавні переходи та повністю одноколірні кольорові площини. Різкий та сміливий вигляд векторів форм на основі формул нагадує один із вирізів та шаблонів паперу. Поодинці або в поєднанні з поступовим «растровим» малюванням він створює абсолютно нову мову кольорів і форм, і жодним чином не може бути виражений «справжніми» кольорами та пензлями.

Кінцевим об'єктом у цифровому живописі є растрове зображення, це зображення яке представлене набором крапок та які називаються пікселями, більша чи менша величина яких створює більшу чи меншу роздільну здатність зображення. Від векторної графіки він відрізняється тим, що точки "статичні" і не створюються динамічним математичним рівнянням. Змінити растрове зображення без втрати якості для цього неможливо.

Ще одною характеристикою є повна площинність фізичного зображення через технічну неможливість перенесення плям на поверхневу структуру. І хоча багато любителів мистецтва все ще віддають перевагу кустарному вигляду справжнього кольору на полотні, цифрове мистецтво набуває форми пряmolінійності та чіткості, що поступово стає все більш прийнятним, особливо

на засобах інформації, які просувають ці особливості, а не приховують їх, наприклад, художній папір, матовий алюміній, оргскло тощо. [5.с.63]

Типи:

Грунтуючись на відмінностях в методі і зовнішньому вигляді, можна виділити чотири напрямки:

Комп'ютерний живопис

"Генерується комп'ютером" означає непрямий процес, який сходить до початку штучного інтелекту та програмування. Художник не створює ілюстрацію від руки, а інструктує комп'ютер, як - як композитор, який створює музику, він не грає на інструменті, а пише ноти на партитурі. Найстаріший із цих рецептів був зроблений мовою програмування. Кожна форма або рядок описувалася вручну математичною формулою. Художникові це надало багато свободи, але складні форми все ж було важко програмувати.

З 1970-х років режим коду перетворився на режим розробки. Програми живопису дозволяють художникам візуально вибирати набір параметрів. Необхідні для створення форм, математичні формули та розрахунки, ретельно обробляються "за екраном", оцінюються художником і за потреби змінюються. Наприклад, фрактальні мистецькі програми допомагають художнику створювати візуально складні структури з великою математичною логічністю.

Растровий живопис

За процедурою та зовнішнім виглядом растрове, сітчасте або растрове зображення найбільше нагадує традиційний розпис справжніми пензлями та фарбами. На екрані зображення створюється за допомогою віртуального пензля спонтанно. Кольори та лінії реєструються в пікселях. Вони не узагальнюються і не перекладаються у формулу. Завдяки цьому форма та лінії зберігають усі характеристики руки окремого художника. Основним недоліком є те, що роздільна здатність зображення є постійною. Часто довжина і ширина створіння не менше, ніж екран (мобільний) комп'ютера, а дозвіл - до 72 точок на дюйм в Інтернеті. Якщо растрове зображення має бути перенесено на фізичний носій звичайного розміру, воно повинно бути значно збільшено. Розширення тягне за собою ручну корекцію, процес, який ускладнюється розміром файлу, який зростає із збільшенням і стає важко обробляти.

Векторна графіка

Векторний живопис базується на векторній графіці. Відбувається вибір основних фігур, таких як кола, трикутники та квадрати, або їх малювання, а також маніпулювання та перетворення за допомогою спеціальних інструментів. Порівняно складний процес менш придатний для інтуїтивної спонтанної роботи, ніж растровий живопис. Усі лінії та фігури закріплені в геометричних візерунках без можливості характеризувати руку незалежного художника. Зручність для художника полягає в тому, що файли невеликі і їх можна збільшити до потрібного розміру, який принтер може обробляти, не втрачаючи точності. Роздільна здатність завжди максимальна для друку. Формалізовані фігури та фігури підпорядковуються всім типам операцій одним клацанням миші, таким як зміна кольору, прозорість, тиснення, перевертання, стрічка, тінь тощо. Математична основа для згладжування і маніпулювання лініями і формами - це криві Безьє, названі на честь французького інженера, який в 1962 році розробив практичне застосування полінома Бернштейна для поліпшення дизайну автомобільних кузовів в Renault.

Вектор-растровий розпис, згладжування

Векторний растровий живопис суміщає окремі растрові характеристики з лініями на основі формул та векторних фігур. Тотальний контроль та візуальний контраст між векторними та растровими формами отримують, працюючи на окремих рівнях або в окремих програмах для векторних та растрових зображень відповідно. При збільшенні растрові елементи втрачають точність і тому виникає потреба у ручній корекції.

Окремі програми для малювання (такі як, ArtRage) використовують криві Безьє «за екраном», щоб згладжувати всі лінії та криві без втручання художника. Процес малювання відбувається спонтанно, штрих рухається, а на виході виходить растровий файл із фіксованою роздільною здатністю. Плавне, нерастрове, невекторне зображення відображає гібридну основу. Перевагою художника є те, що згладжування зменшує втрату роздільної здатності при збільшенні зображення.

2.2. Приклади робіт цифрових художників.

Чжу Хайбо, китайський художник, як і всі художники, починав з акварелей, олівців та чорнила. З придбанням першого графічного планшета Wacom у 2002 році його творча кар'єра кардинально змінилася, і ось вже як 19 років він рухається в цьому напрямку. Художник вважає, що цифровий живопис надає йому неосяжну свободу, яка можлива лише уві сні, а можливості, які пропонує цей метод живопису, багатогранні і безмежні. Можливо, саме знайомство з цифровим живописом було спалахом осяяння, завдячуючи якому Чжу побачив світ навколо абсолютно по-іншому і зміг по новому оцінити дійсність.

Натомість традиційних фарб, пензлів та паперу художник використовує різноманітні програми для створення цифрових творів. Це водночас і легше і важче. Це легше, тому що ви можете повернутися в будь-який час і почати з того відліку, коли все пішло не так, як задумувалося, а компактний мобільний планшет надає можливість художнику та дизайнеру творити де завгодно. Це складніше, тому що зробити малюнки яскравими та соковитими непросто, потрібно трохи зусиль, навичок, таланту. [7.с.63]

Йірка Ваатайнен (Jirka Väätäinen), фінський художник - художник із багатогранним профілем (ілюстрація, графічний дизайн, обробка фотографій та художнє направлення). Працює з простими ілюстраціями, графічним дизайном, фотоманіпуляцією. Але надзвичайно впізнаваним він став завдяки роботі з персонажами відомих мультфільмів Діснея. Вже кілька років художник створює образи, як би виглядали герої та негативні персонажі дитячих історій, якби вони були серед нас. [8.с.63]

Пуунг (Китай) - це псевдонім мультиплікатора та ілюстратора, який фокусує свою роботу на звичайних, але приємних моментах, таких як закохані, що дивляться один на одного, лежачи у квітнику, та хлопця, який знову лягає поруч зі своєю дівчиною після раннього пробудження. У неї мільйон передплатників у Facebook, 650 000 в Instagram і 450 000 у YouTube.

Пуунг малює олівцем і розфарбовує ескіз в цифровому вигляді. Це найкращий метод роботи, щоб якомога точніше і швидше висловити бажані ніжні почуття. Однак, оскільки весь процес займає багато часу, щоб зробити його вручну, а виправлення утруднено, розфарбування виконується в цифровому форматі. Цей робочий процес, ймовірно, пов'язаний з тим, що вона захоплювалася анімацією. Процес роботи з анімацією, який вона вперше вивчила, був саме таким. [10.с.63]

Ілля Кувшинов (Росія) – малювати він почав дуже рано - вже у віці чотирьох років показав батькам Рожеву пантеру. А як тільки навчився писати, став складати історії. «Ще в дитинстві я помітив: на мої розповіді у батьків не було часу, а для того, щоб подивитися на малюнок, потрібно менше секунди, тому вони відразу починали обговорювати і аналізувати їх. Так я зрозумів, що через зображення легше донести свої думки і почуття до оточуючих, ніж через текст, і вирішив стати художником».

Малюнки дівчат в стилі аніме на тлі японських пейзажів принесли автору обкладинки KIMONO Іллі Кувшинову удачу. Завдяки їм у нього більше півтора мільйона передплатників в інстаграмі, а в квітні 2020 на NETFLIX вийшов "Привид в обладунках: Синдром одинака 2045", з персонажами намальованими Іллею.

Великоокі красуні Іллі Кувшинова вражають насамперед технікою зображення: хоча художник працює на комп'ютері, в його малюнках є ефект акварелі, завдяки чому очі виглядають ще виразніше, додаючи героїням загадковості. Своїм головним натхненником росіянин вважає художницю-«мангака» Кей Томе, зокрема її роботу Yesterday wo Utatte («Заспівай мені Yesterday»). [11.с.63]

2.3. Потреби для освоєння цифрового живопису.

Доступність

Щоб мати можливість створювати цифрові роботи, необхідно мати наявності персональний комп'ютер певної потужності, пристрій графічний планшет і програми для комп'ютерного живопису. Вартість цього необхідного

стартує від 1500 \$ (професіонали як правило придбавають дорожче обладнання, що дає можливість підвищити зручність роботи).

Розібратися в інтерфейсі програм комп'ютерного живопису не складно буде тим користувачам, які вже вміють працювати на комп'ютері та володіють навичками малювання або мають художню освіту, бо він схожий на більшість Windows-програм, тобто має достатньо раціональний цифровий інструментарій для художника. Крім того, в Інтернеті у вільному доступі містяться відеоуроки по навчанню роботі в різних програмах, які містять записи потрібних етапів роботи художника для створення цифрових картинок.

2.4. Унікальний інструментарій цифрового живопису.

На відміну від традиційного живопису в цифровому є прогресивні і високотехнологічні функції і супер розвиток, художні можливості такі як: наприклад робота з шарами або нанесення текстур з фотографій на потрібні вам ділянки картини; генерація шумів заданого типу; різні ефекти пензлів; HDR картини; різні фільтри і корекції - все це і багато іншого просто недоступне в традиційному живописі.

Традиційне мистецтво практично досягло своєї межі по досконалості техніки і засобів ще в 18-му столітті. З тих пір не додалося нічого нового - як раніше у вас є пігмент, масло (або їх готова суміш), полотно і пензлі. І нічого нового вже не з'явиться. Справедливо сказати, що сучасна комп'ютерний живопис ще далекий від найкращих полотен геніїв минулого за якістю і масштабністю роботи - але їй є куди розвиватися.

Дозвіл моніторів зростає, підвищується якість передачі кольору, росте потужність комп'ютерів, змінюються і удосконалюються програми для цифрового живопису, є принципова можливість створення нових способів і пристроїв для роботи з кольором/виводу кольору (проектори або голографія). Легкість освоєння деякими групами людей і простота роботи. Якщо ви вмієте працювати на комп'ютері і є допитливим і енергійною людиною - вам не складе великих труднощів розібратися в інтерфейсі програм комп'ютерної живопису - він такий же, як і у більшості Windows-програм + цілком логічний

інструментарій цифрового художника. В Інтернеті доступні як платні, так і безкоштовні відеоуроки по роботі в тій чи іншій програмі.

Стосовно до програм cg-art'a - такі відеоуроки містять запис всіх етапів роботи цифрового художника над картиною.

2.5. Перспективи розвитку цифрового живопису.

Попит та актуальність комп'ютерного мистецтва збільшується кожного року. Потрібна інформація все більше переноситься на носії де потрібна ілюстративна база створення саме за допомогою графічних редакторів.

У майбутньому цифровий живопис має велику кількість можливостей перспективи розвитку, що можна побачити вже сьогодні.

Наразі велика кількість художників-ілюстраторів в Україні і в інших країнах працюють в техніці цифрового живопису. Вони створюють свої авторські техніки по виготовленню зображень, а також створюють відео-уроки для новачків, які тільки починають знайомитися з цифровим мистецтвом.

Одночасно на ринку технічного прогресу відбувається створення і удосконалення пристроїв – графічних планшетів та редакторів для роботи з растровою графікою, в результаті чого вони стають ще більш зручними та такими, що можуть брати від традиційного мистецтва найкраще.

2.6. Легкість освоєння інструментарію та техніки цифрового живопису.

Техніка:

Основною різницею між цифровим живописом та традиційним живописом є нелінійний творчий процес. Художник може малювати на декількох рівнях (наприклад, традиційна техніка мультфільму), які можна безпосередньо редагувати. А ще, здатність скасувати та повторювати безмежну кількість разів картину звільняє художника від обмежень лінійного процесу і, як в традиційних методах західного живопису.

Можливістю використання традиційних методів живопису цифровий живопис обмежений через відсутність матеріальної допомоги; через обмежену гаму екранів він не дозволяє створювати певні кольори, які є в природі, і не дозволяє використовувати світловідбивачі, флуоресцентні або дифракційні матеріали. З іншого боку, тепер простіше, з низькою вартістю пам'яті і інструментами управління великими зображеннями на диску, працювати з великими форматами і можливістю більш легко і швидко виправляти з великою точністю і водночас більшою площею. Шкода, але можливість перегляду або друку все ще дуже обмежені як за якістю, так і за визначенням (великі формати мають дуже низький дозвіл).

За винятком програм векторного малювання, усі програми цифрового малювання, прагнуть імітувати використання фізичних носіїв за допомогою різних пензлів та ефектів малювання. Багато цифрових програм використовують пензлі, які в цифровому стилі являють собою традиційні масла, акрил, пастелі, деревне вугілля, ручку і носії, такі як аерограф. Є також певні ефекти, рідкісні для кожного типу цифрового живопису, які відображають реалістичні ефекти, такі як акварель. У великій кількості програм цифрового живопису користувачі можуть створювати свій власний стиль пензля, використовуючи комбінацію текстури і форми. Цифрові технології широко використовуються в концептуальному дизайні для кіно, телебачення та відеоігор. Програмне забезпечення для малювання, таке як Corel Painter, Adobe Photoshop, Krita, MyBrushes і Paint Tool SAI, дає художникам аналогічну середу для фізичного живописця: полотно, інструменти малювання, змішування палітр і безліч колірних варіантів. [15.с.64]

Є гумки, олівці, щітки, гребінці і різні оригінальні інструменти, щоб зробити картини в двох або трьох вимірах. Графічний планшет дозволяє художнику працювати з відносно точними рухами руки і передавати у відповідності з різними моделями, тиском, нахилом, швидкістю і т. д.

Існує багато цифрових програм для малювання, таких як Corel Painter, Artrage, MyPaint, Open Canvas і інші менш спеціалізовані, які цілком підходять для цього завдання. Adobe Photoshop, Corel Paint Shop Pro, Paint Tool SAI, GIMP або Krita, які дають художникам близьке середовище як класичний художник: полотно, безліч інструментів для малювання, змішування палітр і безліч кольорів і матеріалів.

Цифровий живопис - створення електронних зображень, що здійснюється не як відмалювати комп'ютерні моделі, а за рахунок використання людиною комп'ютерних імітацій традиційних інструментів художника. Використовувати різні інструменти і матеріали цифрового живопису набагато легше, ніж традиційні, «цифрові фарби» не пахнуть, не розтікаються, художнику не потрібно довго чекати, коли мазки висохнуть на полотні, а по завершенні роботи в руках художника не залишаться брудні пензлі. Створювати цифровий живопис можна в будь-якому графічному редакторі, початківці художники використовують найпростіші програми для створення цифрового живопису. Основними графічними редакторами для цифрового живопису є Adobe Photoshop і Corel Painter. Corel Painter програма створена для комп'ютерних художників і багато художники використовують її в якості свого основного художнього інструменту. Ця програма включає велику базу з близько чотирьохсот пензликів: пензлі імітують кольорові олівці, маркери, каліграфічні пір'я, крейду, вугілля, а також пензлі, які дозволяють наносити вибрані поверхневі мазки на віртуальне полотно найбільш точно та найбільш чутливо до тиску і текстури. Також можна знайти в базі пензлики, що імітують масляний живопис, малювання рідкими чорнилом, нанесення фарби мастихіном або губкою, розкидання бризками і т. п. Програма надає можливість створювати власні пензлі та налаштовувати вже існуючі пензлі з урахуванням чітких завдань, які визначають кольори для кожної щетинки і дають можливість малювати кольоровими штрихами. Художник в програмі Corel Painter має можливість обрати колір двома способами: класичним для комп'ютерних користувачів, тобто шляхом вибору кольору з палітри і звичним для художників в інтерактивній палітрі, де художник може змішувати кольори, що дозволяє отримати унікальні та надзвичайно різноманітні кольори і відтінки. Контури об'єктів створюються двома способами: від руки і за допомогою кривих Безьє «параметрично задана крива, яка використовується в комп'ютерній графіці та суміжних областях. Узагальнення кривих Безьє на Вищі розмірності називаються поверхні Безьє, Якою є трикутник Безьє в окремих випадках.», криві Безьє попередньо малюються звичайним пером, що дозволяє досягати максимальної точності накладення фарби на межі зображень. Програма містить велику базу текстур і матеріалів, що імітують різноманітні природні поверхні, також можна налаштувати полотно під різні параметри, щільне переплетення або велико зернистий. Художник може використовувати спеціальний шар «Water Color», для створення ефекту мокрого полотна. На основі відсканованої

або цифрової фотографії, занесеної в комп'ютер, використовуючи режим малювання зображення через віртуальну кальку художник може трансформувати її і тим самим створити імітацію ручної роботи, графічного начерку або живописного етюд, використовуючи при цьому будь-яку техніку традиційного живопису, створюючи цифрову живопис. Цифровий живопис замінює собою матеріальний носій на екран цифрового монітора та програмне забезпечення, де кількість технік і прийомів створення цифрових творів безмежна та художник може вибрати будь-яку техніку: акварель, темперу, або олійні фарби і не виникає необхідність готувати полотно або папір. [14.с.64]

Техніка для художника - це сукупність придатних прийомів і технік реалізації повноцінного живопису, без яких воно майже неможливо. Без техніки художник ніби зв'язаний, натомість з технологією він ніби крилатий. Однією з технік цифрового живопису є акварель. Слово "акварель" у багатьох мовах звучить однаково. Акварель - це живописна техніка, яка має на увазі роботу фарбами на водній основі. Головна особливість акварельних фарб - прозорість і легка текстура. Художники пейзажів любили використовувати акварелі у своїх роботах: прозорість та легкість акварелей дозволяли їм малювати повітря, грати зі світлом і тінню, малювати різноманітні краєвиди. Акварель - це, безсумнівно, складна і делікатна техніка малювання на мольбертах. Цифрова акварель набагато простіша і легше у використанні. Спробуємо порівняти традиційну акварель з цифровою аквареллю і виявити переваги та недоліки цифрової акварелі.

Дві найпоширеніших акварельних технік, які можуть бути з модельовані в графічних редакторах, зокрема в графічному редакторі Corel Painter - це акварель по сирому і лесировка (від нім. Lasierung - глазур). Акварель по сирому створює мальовничий етюд з більш плавними межами за рахунок вже прописаної поверхні одним кольором і рясно змоченою водою паперу, новий покладений колір легко зміщується з попереднім кольором, плавно перетікаючи з одного кольору в інший. Лесировка передбачає використання прозорих акварельних розмитих штрихів; кольори зазвичай формуються в рівнях від світлого до темного.

Розмитий акварельний малюнок, зроблений письмовим пером поверх малюнка, був протягом кількох століть головним вибором азіатських художників. Рівні "Акварель" у графічному редакторі Corel Painter дозволяють додавати акварель до будь-якого зображення, намальованого на комп'ютері або

відсканованого зображення, не розмиваючись кольором і не накладаючи фарби на оригінальне зображення. Акварель по сирому принципу в традиційній акварелі полягає в тому, що художник починає писати вже на попередньо змоченому водою аркуші. Ступінь вологості листа залежить від творчого задуму художника, але зазвичай приступають до роботи коли вода на папері перестає «блищати» на світлі. Також береться до уваги наскільки мокрий пензель, пензель може бути мокрим або сухоим, таким чином можна писати двома способами, як «мокрим по сирому» і «сухим по сирому».

Переваги техніки по мокрому. Прозорі кольорові відтінки з плавними переходами. дає отримувати технологія по сирому.

Складність техніки по сирому полягає в пливучості акварелі, при нанесенні мазків таким чином, художник залежить від примх що розтікається по мокрому папері фарби і в процесі творчості остаточний результат може вийти зовсім іншим не за задумом художника більш того виправлення окремих фрагментів не торкнувшись інші практично неможливо, тому що переписаний ділянку створюватиме дисгармонію із загальною структурою решти етюд. При виправленні акварельний етюд втрачає легкість і легкість, з'являється бруд і недбалість. Акварель по сирому вимагає від художника особливу точність і вільного володіння пензлем, живописець повинен миттєво вгадувати потрібний колір і швидко класти мазок за мазком поки не встигли підсохнути краї попереднього мазка. При надмірному намоченні паперу, папір може розтягнутися, а живопис виконана засобами комп'ютерної графіки зокрема в графічному редакторі Painter дозволяє застосувати безліч традиційних ефектів акварелі без розтягування паперу. Програма Painter містить два акварельних середовища - це акварель і цифрова акварель. З них цифрова акварель найбільш проста в роботі, ніж середовище акварель, працюючи в середовищі цифрова акварель художнику досить вибрати просту водяний пензель і починати писати, щоб змішати кольори потрібно збільшити прозорість шару.

Якщо художник, працює в техніці традиційної акварелі, то йому більше підійде середовище акварель, тут пігменти можуть реалістично змішуватися і мати ефект потік фарби, за рахунок проміжного кольорового водяного шару, більш того проміжний водяний шар дозволяє зберегти легкість і ефірність акварельного живопису, змінюючи і створюючи нові проміжні шари, що безсумнівно є перевагою цифрової акварельного живопису особливо для новачка. Інтенсивність і щільність фарби регулюється в настройці прозорості

пігменту фарби, що замінює воду в традиційній акварелі, художник вибирає в бібліотеці текстур акварельний папір і на панелі інструментів може вибрати відповідні пензлі для акварельного живопису.

Чимало художників почали присвячувати себе цифровому живопису і створювати портрети, натюрморти та пейзажі. Комп'ютерні технології, які не є матеріальним середовищем, надають художнику широкий діапазон можливостей для роботи в традиційних або авангардних сферах, щоб мати індивідуальний творчий почерк на основі вибору використаних ефектів. Неможливо уявити, як занурити пензлик у фотографію або намалювати перламутр традиційними засобами, але комп'ютерна технологія здатна таке відтворити.

2.7. Різновиди програм як інструментарій для створення цифрового живопису.

Малювання в **Adobe Photoshop** включає в себе створення векторних фігур і контурів. Photoshop дозволяє малювати за допомогою будь-якого з інструментів групи «Фігура», інструменту «Перо» або «Вільне перо». Режим роботи кожного інструменту можна змінити на панелі параметрів.

Перед початком малювання в Photoshop на панелі параметрів необхідно вибрати режим малювання. Обраний режим малювання визначає, чи створюється векторна фігура в окремому шарі, робочий контур в існуючому шарі або растрова фігура в існуючому шарі.

Векторні фігури - це прямі та криві лінії, намальовані групами інструментів «Фігура» чи «Перо». Векторні фігури не залежать від роздільної здатності: їх краї при зміні розміру, друку на принтері PostScript, збереженні в PDF та імпортуванні до програм векторної графіки залишаються чіткими. Ви можете створювати бібліотеки будь-якої форми, а також змінювати контур фігури та атрибути (наприклад, тип обведення, колір заливки та стиль).

Контури - це замкнуті лінії, які можна використовувати для вибору фрагмента зображення, а також залити або обвести довільним кольором. Форму контуру нескладно змінити шляхом редагування вузлових точок.

Робочий контур - це тимчасовий контур, який з'являється на панелі «Конттури» і визначає межі фігури.

- Конттури можна використовувати кількома способами.
- Конттури можна використовувати в якості векторної маски, щоб приховати окремі області шару.
- Контур можна перетворити в виділену область.
- Контур можна залити або обвести довільним кольором.

Збережений контур можна призначити обтравочним контуром, що дозволить зробити частину зображення прозорою при експорті в програму верстки або векторний редактор. [16.с.64]

Режими малювання

Існує три різних режими малювання для роботи з групами інструментів "Фігура" та "Ручка". Режим можна вибрати за допомогою піктограм на панелі параметрів, коли активні інструменти групи "Фігура" або "Ручка".

Шар-фігура

Створення фігури в окремому шарі. Можна використовувати групу інструментів «Фігура», або групу інструментів «Перо» для створення шару-фігури. Шари-фігури можна безперешкодно масштабувати, переміщати, вирівнювати та розподіляти, що робить їх дуже простими для створення зображень для веб-сторінок. На одному шарі є можливість малювати кілька фігур. Шар-фігура складається із шару заливки, який визначає колір фігури, та відповідної векторної маски, що визначає межі фігури. Межі фігури - це контур, який з'являється на панелі «Конттури».

Конттури

Такій режим дозволяє накреслити робочий контур на поточному шарі, за допомогою якого можна виділити фрагмент зображення, створити векторну маску та залити або обвести будь-який колір, щоб створити растрове зображення (подібне до інструменту розфарбування). Робоча зона вважається тимчасовою, доки її не збережено. Конттури з'являються на панелі «Конттури».

Заливка пікселів

Режим фарбування безпосередньо в шарі приблизно такий же, як і при використанні інструментів для фарбування. В цьому режимі створюються не векторні зображення, а растрові зображення. Створені фігури можуть бути оброблені так само, як і будь-яке растрове зображення. У цьому режимі працюють лише інструменти групи "Фігура".

SAI або PaintTool SAI (яп. ペイントツール SAI) - програма, призначена для цифрового малювання в середовищі Microsoft Windows, розроблена японською компанією SYSTEMAX.

Історія розробки:

Розробка програми розпочалася 2 серпня 2004 року, перша альфа-версія вийшла 13 жовтня 2006 року. 21 грудня 2007 року перейшла в стадію бета-тестування. Перший офіційний реліз (1.0.0) відбувся 25 лютого 2008 року, а перше оновлення (1.0.1) - 3 березня 2008 року.

Офіційний переклад програми було випущено 31 березня 2008 року, але фанати програми зробили неофіційний переклад на англійську дещо раніше.

Особливості:

- Невелика за розміром програма, що стартує за лічені секунди;
- Повна підтримка графічного планшета;
- Висока швидкість роботи;
- Майже всі гарячі клавіші взяті з Adobe Photoshop плюс свої поєднання;
- Згладжування пера і висока інтерполяція штриха;
- Поворот полотна:
- Висока якість рендеринга картинки;
- Підтримувані типи файлів;
- .psd (стандартний тип файлів Adobe Photoshop)
- .sai (свій власний тип)
- .jpg
- .bmp
- .png
- .tga

Малювання:

Існує 8 інструментів: виділення ласо, виділення «чарівною паличкою», прямокутне виділення, піпетка, масштабування, поворот полотна, переміщення полотна і переміщення шару.

Є два режими шару: растровий і векторний.

- У растровому доступні інструменти, такі як маркер, аерограф, вода, акрил, ручка, ластик і різні варіації до них.
- У векторному доступні ручка, лінія, крива, правка, колір лінії, натиск лінії, виділення і видалення виділення.

Підтримка сторонніх текстур пензлей і текстур полотна, які можна робити самостійно.

Paint Tool Sai - доступний графічний додаток, орієнтований на малювання в стилі ЛайнАрт. У цьому стилі малюють манги і аніме, тому це додаток став популярним серед любителів цього жанру. Програма призначена для планшетного використання, але працює вона набагато швидше Фотошопу. Користуватися Paint Tool Sai не складно, потрібно лише знати деякі нюанси. [17.с.64]

Висновок: Початок ХХ століття ознаменувався бурхливим розвитком електроніки, технічних приладів та пристроїв, а також відповідних технічних програм, які поступово, але впевнено завоювали різні галузі світової економіки, а також не оминули вплив на галузь культури та мистецтва. Розробка та запровадження використання цифрових програм у створенні художніх творів ознаменували розвиток сучасного цифрового мистецтва. Сучасне цифрове мистецтво надає сучасним авторам-художникам безмежні можливості до реалізації власних різноманітних бажань в прагненні відтворити світ власної свідомості та поділитися ним із глядачем за допомогою різноманітних можливостей комп'ютерної техніки. Це і використання та відтворення великої кількості різноманітної кольорової гами, і створення різних форм та об'єктів, і надшвидкість у створенні, внесенні змін та імпровізації під час створення художніх творів.

РОЗДІЛ 3. ПРОБЛЕМАТИКА ЦИФРОВОГО ЖИВОПISУ ЯК ВИДУ СУЧАСНОГО МИСТЕЦТВА

3.1. Недоліки у сучасному цифровому живописі.

Сучасне мистецтво - одне з найенергійніших явищ, яке під впливом трансформаційних процесів чуйно реагує на зміни в галузі засобів масової інформації та цифрових технологій і постійно набуває нових видів, які можна сприймати як ланцюжок нових процесів, що послідовно виникають і не змінюючи попередні, стають їх злагодженим продовженням. Цінності постмодернізму та процеси глобалізації призвели не тільки до зміни функцій мистецтва, до переосмислення фундаментальних категорій і понять, але й до появи нових видів мистецтва, стилів та артпрактик. Поява низки нових видів мистецтва й артпрактик, які були засновані на досягненнях новітньої техніки (фотографії, кіно, дизайну, телебачення, відеокліпу, реклами, шоу із супертехнічним супроводженням, комп'ютерних і мережевих артпроектів, дигітального мистецтва, інтернетарту тощо), частково сприяло розмиванню кордонів мистецтва як художньо-естетичного феномену. Найзначніша тенденція виявилася у руйнуванні стилю, що надає цілісності окремому твору та цілій епосі, оскільки стиль є ірраціональною основою художньої творчості, релігійних та національних коренів мистецтва. Втрата стилю «приводить» митця до самотності, а предметом його творчості стає виключно пошук власного «я». За словами В. Дьяконова, сучасне мистецтво — це навіть не вибір стилів, це система уявлень, можливість висловитися, яку отримує кожен, мистецтво, що характеризується наявністю різних, інколи навіть суперечливих напрямів, концепцій, художніх принципів тощо.

Реальність життя відображається у мистецтві, позбавленому суворих правил, у мистецтві, яке руйнує всі раніше встановлені норми та стандарти (включаючи красу), у мистецтві, яке прагне створити нові, невідомі мистецькі практики з іншими способами розкриття своїх сюжетів. Швидкість, мистецьке та соціально-культурне визнання важливі для художників. Питання швидкості є сьогодні досить актуальним для мистецтва та художників, адже тривалий творчий пошук може стати фактором втрати популярності художника, глядачі звернуть увагу на інше і тема твору може бути застарілою. Сучасні митці

здебільшого не співвідносять свою творчість з вічністю або трансцендентним. Пришвидшення виробництва, швидкість комунікацій, digital-технології змушують сучасних митців шукати нові швидкі способи й засоби презентації творчого задуму.

Можна зазначити, що українське мистецтвознавство має перед собою низку актуальних теоретико-методологічних проблем та невирішених завдань. Зокрема, це методологічна проблема певної невідповідності системи основних естетичних категорій, які частково втратили свою актуальність у контексті сучасного мистецтва: процесуального (хепенінги та перформанси), «новоформатного» (медіа- та digital-арт), «комерційного» (більше орієнтованого не на задоволення духовних потреб, а на бізнесові, політичні й навіть ідеологічні процеси) та його сутності. Особливо складно оцінити мистецтво XX–XXI століть унаслідок різкого прискорення його розвитку збільшення плюралістичності (одночасного існування значної кількості художніх течій, напрямів, стилів тощо). В межах вітчизняного мистецтвознавства залишається досить значна кількість лакун, стосовно «незаповнених сторінок» на рівні фактологічно- описової та позитивістичної методології, в тому числі й імплантування здобутків світової мистецтвознавчої науки в контекст українського культурного та гуманітарного простору. Академічна ангажованість та певна обмеженість вітчизняної соціально-гуманітарної теорії призводить до поглиблення розриву між академічною традицією та життєвими реаліями. Значне занепокоєння викликає й невизнання спеціальності «мистецтвознавство» в загальній структурі знань, у межах якої здійснюється підготовка спеціалістів у вищій школі, адже це може мати незворотні негативні наслідки для українського мистецтва та мистецтвознавства як на локальному, так і глобальному рівнях. [18.с.64]

Відсутність спеціалізованих навчальних закладів. Наразі поки що існують лише малочислені певні тематичні курси з освоєння цифрового живопису. Для створення гідного зображення на комп'ютері необхідно не тільки досконало володіти цифровим інструментарієм, а також знати і вміти застосовувати всі накопичені поколіннями митців знання і досвід (перспектива, повітряна перспектива, колірне коло, відблиски, рефлексії і т. д.). Однією з найважливіших є здатність скомпонувати деталі, розставити акценти. Глядач має відчувати роботу серцем, почути думку автора. На поточний момент дуже мало шкіл, де навчають цієї спеціальності - цифровими художниками стають в основному найенергійніші і допитливі люди і особливо діти, які вміють

самонавчатися і знаходити інформацію самостійно; дизайнери і поліграфісти (що мають досвід роботи з графікою на ПК); більшість відомих цифрових художників закінчили навчальні заклади по традиційному живопису і тільки потім самостійно перейшли в CG-арт. Книг по створенню малюнків на комп'ютері, за винятком документації до спеціалізованих програм, дуже мало.

Поточна межа можливостей комп'ютерної техніки. Сучасні монітори все ще не працюють в дозволах, близьких до роздільної здатності нашого ока. Тобто монітор не здатний вивести таку кількість деталей і подробиць, яка може забезпечити спостереження в живу такої ж за розмірами ділянки полотна класичного живопису. Можна роздрукувати свою картину на принтері, що породжує третю проблему cg-арт'а.

Проблема з виведенням комп'ютерного зображення на матеріальний носій. Монітори працюють в колірному просторі RGB - 16.7 мільйонів кольорів. Друк на папері не може фізично охопити весь цей діапазон кольорів - СМҮК колірне простір охоплює меншу кількість кольорів і відтінків. На поточний момент немає гідного носія для цифрового малюнка. Монітори, здатні показати всі кольори малюнка (і мають настройку яскравості, контрасту, кольору), мають дуже маленький дозвіл, що не дозволяє показати всі деталі малюнка (не показують його в повному розмірі без інтерполяції - більше 1-2х мегапікселів звичайний монітор одночасно показувати не може, спеціальні і досить дорогі рідкокристалічні монітори можуть показати близько 8 Мп).

Проблема авторського права. Той, у кого є оригінальний (вихідний), файл малюнка - є господарем малюнка. Але, як і будь-яку цифрову інформацію, файл можна тиражувати в необмеженій кількості без будь-яких відчутних витрат. Найпростіший приклад захисту свого малюнка – викладання в інтернет зменшеної копії. В такому випадку – хто має великий варіант малюнка - той є його автором і власником. Копірайт на цифровому малюнку легко змінити і реальну допомогу від його наявності можуть відчути тільки широко відомі художники.

Незважаючи на недоліки і проблеми, цифровий живопис стрімко розвивається. Інтернет дав унікальну можливість талановитим людям реалізувати себе, виставляти свої роботи на загальний огляд, вчитися, творити, спілкуватися за інтересами, об'єднуватися в співтовариства. Письменники, музиканти, художники, всі ці люди мають можливість безпосередньо звернутися до великої кількості інтернет глядачів, демонструючи свої роботи в численних віртуальних галереях, виставках, на сайтах тощо.

Одним з таких ресурсів є проект Digital Brush (Цифровий пензель) - галерея сучасних художників, що працюють в «цифровому» форматі. Талановиті, цікаві, люблячі свою роботу художники-ілюстратори, коміксісти, мультиплікатори, дизайнери, розробники персонажів, художники-концептуалісти, 3D моделлери, фахівці ігрової індустрії зібрані у віртуальній галереї художників «Digital Brush». Поруч з авторськими роботами знаходиться детальна інформація про кожного учаснику проекту, наведено посилання на особисту сторінку автора, де можна більш детально ознайомитися з його творчістю і біографією. Багато з цифрових художників, найчастіше фрілансерів, добре відомі в своїй країні і далеко за її межами. [18.с.64]

Також, наразі дуже популярним засобом для публікування власних творів художниками є соціальна мережа Твіттер. Основними перевагами для публікування творів в соціальній мереже Твіттер є майже відсутність цензури та міжнародне охоплення аудиторії. Крім того Твіттер вирізняється від інших соціальних мереж легкістю у створенні зав'язків для спілкування з будь-якими авторами, роботи яких сподобалися.

3.2. Проблематика авторського права в цифровому живописі.

Різновиди захисту авторських прав.

Стрімкий інноваційний розвиток цифрового культурного простору в умовах глобалізації став причиною створення й використання нових об'єктів інтелектуально-творчої власності, які потребують особливого правового захисту. Активне формування й еволюція мережевого інформаційного середовища, що спостерігається в останні роки, зумовили необхідність модифікації й систематизації всіх положень, що діють у сфері авторських прав у глобальному інформаційному просторі. Розвиток цифрових технологій і глобальний рух даних в інформаційних мережах вимагає створення нових механізмів, головним чином цивільно-правових та суспільних, захисту авторських прав в мережі Інтернет, особливо на продукцію мистецької творчості.

Як показують сучасні дослідження, авторські правовідносини в реальному інформаційному середовищі, зокрема й цифрове інформаційне поле, мають суттєві відмінності. Використання і, відповідно, захист авторських

прав щодо інтелектуальної власності в комп'ютерному просторі, безумовно, відрізняється від інших видів використання й захисту авторських прав, включаючи передачу в ефір, повідомлення по кабелю для обмеженого користування, що пояснюється появою нової системи соціокультурних відносин, пов'язаної з використанням сучасних технологій, іншими фізичними властивостями об'єктів виняткових прав в мережі Інтернет, соціокультурними та юридичними особливостями здійснення цих відносин.

З розвитком цифрових технологій і розширенням мережі інтернет інтелектуальна власність піддалася впливу масивної трансформації. Величезна кількість творів науки й літератури, мистецтва, зображень та комп'ютерних програм стали оцифровуватися й транслюватися за допомогою Інтернету, що надало можливість доступу користувачів до необмежених інформаційних ресурсів. У зв'язку з цим можна констатувати, що фактично створено єдиний світовий електронний інформаційний простір, який в силу своєї транскордонності, анонімності, саморозвитку, єдності й інтерактивності, вимагає комплексного підходу до розробки нової моделі соціокультурно-правового регулювання, реалізації та захисту авторських прав. Перед наукою стоїть завдання всебічного наукового осмислення й подальшого розвитку цивільно-правового захисту авторських прав у мережі інтернет, пошуку нових способів і засобів захисту прав і законних інтересів правовласників, інформаційних посередників і споживачів, своєчасного усунення конфліктів, гармонізації відносин між зазначеними категоріями осіб.

Питання захист зображень від копіювання та авторські права в мережі - дуже актуальна та багатогранна тема, що вимагає прискіпливої уваги кожного власника твору, інтернет-ресурсу тощо, оскільки наслідки крадіжки твору чи будь якого контенту можуть негативно впливати на позиції в пошуку.

Недосвідчені і нетямущий автори, створюючи власний продукт, твір чи контент зовсім не приділяють уваги авторським правам та замовляють / створюють свої зображення, не соромлячись "позичати" картини із чужих джерел. Тому ще це так просто, дуже швидко і головне не треба напружуватися. Саме через таких недобросовісних «авторів» страждають інтереси авторів творів, контентів чи сайтів, які створюють власні унікальні картини. [19.с.64]

Водяний знак

Водяний знак це майже прозора присутність логотипу або напису на зображенні. Це непоганий захист зображень від копіювання на сайті, але сам

спосіб є суперечливим. Якщо водяний знак занадто помітний, він може погано вплинути на призначений для користувача досвід і зменшити зміст публікації, а надто маленький водяний знак можна буде легко обрізати.

Але якщо ви все ж виберете цей спосіб, варто знайти ідеальну пропорцію, яка не буде псувати загальне враження про малюнок. Водяний знак можна накласти за допомогою Adobe Photoshop, Watermark, Image Watermark, NextGEN Gallery, там ви і вирішите, який розмір знаку буде вигідний вам і відлякає недобросовісних «авторів».

Приховане прозоре зображення

Якщо ви користуєтеся редактором Adobe Photoshop. Накладення прозорого шару нескладно здійснити: створюється прозоре зображення одного розміру з унікальним зображенням і накладається на його передній план за допомогою html або css. Зображення на сторінці нічим не буде відрізнятися від звичайних, але, після його збереження, плагіатчик побачить на комп'ютері не бажану здобич, а верхній шар.

Напис у вигляді засобу зв'язку зі автором

На власному творі, що створюється, художники - автори можуть також розташовувати інформацію щодо безпосереднього засобу зв'язку з автором, а саме: посилання на сторінку в соціальній мережі: інстаграм, Твіттер, Facebook, електронна адреса тощо.

Нанесення власного підпису чи іншого тексту автором

Художники можуть позначати своє авторство на власних творах за допомогою нанесення власноруч зробленого підпису або вставлення готового тексту. Наразі дуже актуальним засобом захисту власного твору є вставлення готового тексту достатньо великого розміру, тому що маленький текст та власноруч зроблений підпис не завжди надійно захищають авторство художників.

Цифровий захист

Багато років великою проблемою цифрового мистецтва було те, наскільки легко твори копіюються та поширюються. Неможливість закріпити за митцем авторське право призводила до відсутності ринку, бо як тільки щось копіюється і тиражується безкоштовно, цінність активу падає.

Розв'язати проблему змогли за допомогою знов-таки цифрових технологій – токенів, які є умовним замінником цінних паперів у цифровому світі. Цифрове мистецтво використовує NF-токени, головною ознакою яких є обмеженість у випуску та невзаємозамінність.

Кожен NF-токен унікальний – це персональний код / сертифікат, який надається твору цифрового мистецтва і закріплює право ним володіти. Це як паперовий сертифікат, на якому зазначено, що підпис художника на полотні, оцінки мистецтвознавців і результати наукових експертиз підтверджують справжність картини.

Висновки: Попри наявність на даний час недосконалостей комп'ютерних програм, необхідності розвитку та удосконалення питань захисту авторського права та права інтелектуальної власності, сучасне цифрове мистецтво впевнено розвивається, завойовує нових глядацьких прихильників, шукає нові способи створення творів, підкорює та занурюється у все більшу кількість галузей суспільства та економіки, прагнучі до внесення у сучасне сьогоденне життя ще більше краси і сенсу, можливостей для розвитку та самореалізації людини.

Висновки

Дослідження кваліфікаційної роботи направлене на аналіз розвитку від класичного до цифрового живопису, сучасних графічних засобів створення малюнків та повноцінних картин за допомогою різних комп'ютерних програм.

Для реалізації цієї мети було виконано такі завдання:

1. Розглянуто поняття мистецтва як такого принципу творчості, складові мистецтва та його класифікація.

Визначення та оцінка мистецтва як явища дійсності (буття і свідомості) - предмет тривалих дискусій. Однак разом з еволюцією соціальних норм, етичних і естетичних оцінок мистецтвом отримала право називатися будь-яка діяльність, спрямована на створення виразних форм, не тільки естетичних і художніх.

Різні підходи до визначення поняття мистецтва зумовлені різними баченнями тієї чи іншої людини, фахівця, що в свою чергу зумовлено власними досвідом, аналізом, інтерпретацією та висновками. Крім того на різні погляди щодо поняття мистецтва впливало також територіальне перебування фахівців мистецтва, а отже притаманне лише певному народові, певної країни бачення критеріїв визначення мистецтва.

Зміни поняття мистецтва зумовлені також невинним на протязі років, століть та віків розвитком культури, технічних засобів, матеріалів та попиту суспільства, та відображає ознаки певних періодів часу.

Мистецтво дуже часто називають німою поезією. Деякі також зіставляють мистецтво з музикою, зазначаючи, що мистецтво це застигла музика. Твори сучасного мистецтва як правило показують те своє бачення, думки, переживання тощо, які автор хотів донести до кожної людини, що дивиться на витвір мистецтва. Сучасне мистецтво в цьому сенсі дає великій простір та можливості кожному глядачеві бачити своє.

2. Розглянуто поняття сучасного мистецтва і його галузей.

В сьогоденні поняття мистецтва вміщує в собі як твори традиційного мистецтва, що перенесені на цифрову основу та відтворюють первісний матеріальний носій (коли, наприклад, за основу береться відсканована або цифрова фотографія), або створені з самого початку із застосуванням комп'ютера, так і принципово нові види художніх творів, основним середовищем яких є комп'ютерне, що містить безліч програм для цифрового мистецтва.

3. Проаналізовано виникнення та прогрес цифрового живопису.

На перехресті ХХ–ХХІ ст. стан образотворчого мистецтва опинився на зламі між старими традиціями і віянням нового століття. За досконалості техніки і засобів, традиційне мистецтво живопису практично досягло своєї межі ще в 18-му столітті. З тих часів не було винайдено чогось нового, аніж як і раніше у майстра є пігмент, олія, полотно і пензлі. Початком визнання комп'ютерної графіки як мистецтва вважають 1963р., коли американський військовий програміст Майкл Нолл переміг на конкурсі програмістів «Computer and Automation», створивши картину за допомогою комп'ютера. Перспектива створення цифрових зображень викликала чималу зацікавленість у суспільства, що спричинило до проведення чисельних масштабних експозицій цифрових зображень як і на території США, так і в деяких країнах Європи.

Наприкінці ХХ століття у філософії мистецтва з'являється протиставлення постмодерного мистецтва модерному, одним із важливих моментів якого стало заперечення елітності мистецтва та переважання принципу співіснування різних форм мистецтва.

Отже, можна зробити висновки, що основними підставами для виникнення та прогресу цифрового мистецтва є розвиток технологій (техніки та засобів), доступність та поширення технологій, а отже перехід мистецтва від елітності (лише для представників вищого суспільства) до доступності для усіх

представників верств суспільства, що в свою чергу мало вплив на сучасне мистецтво різних поглядів та призвело до запровадження та співіснування різноманітних видів мистецтва.

4. Розглянуто приклади робіт цифрових художників (на презентації).

На прикладах творів цифрового мистецтва різних художників можна побачити сучасні можливості для передачі сенсу творів за допомогою кількості та різноманіття стилів, кольорів та їх змішування, деталізації, форм.

5. Досліджено потреби для освоєння цифрового живопису та його унікальний інструментарій, в тому числі різновиди комп'ютерних програм.

Насамперед першочерговими потребами для освоєння цифрового живопису є наявність технічних засобів: комп'ютер з доступом в Інтернет, графічний планшет та певні комп'ютерні програми. Важливим також є навчання/можливість розібратися з певними комп'ютерними програмами. На даний час можливості комп'ютерів для створення цифрових творів на думку художників, ще залишають бажати розвитку та покращення з метою зручного та швидкого створення більш досконалих творів.

В Україні цифровий живопис почав розвиватися з моменту, коли стала доступною комп'ютерна техніка, досить потужна для спеціалізованого софту – графічних редакторів. Існують два типи 2D-редакторів: для створення растрових і векторних типів зображення. Найбільш популярними растровими графічними редакторами є Adobe Photoshop (1987 1989, США) і Corel Painter (1992, США), який вже прямо призначений для цілей і завдань цифрової живопису. У ньому пропонуються функції, прямо імітують традиційні техніки живопису і графіки. Крім названих, вкрай популярна в середовищі цифрових художників програма SAI (реліз 2008), також призначена безпосередньо для малювання на комп'ютері. самі цифрові художники вибирають найбільш підходящий для них вид редактора, все залежить від тих творчих задач, які ставить перед собою майстер.

6. Проаналізовано недоліки у сучасному цифровому живописі.

Наразі ще дуже мало навчальних закладів готують саме спеціалістів з цифрового живопису. Крім того сучасні монітори все ще не працюють в дозволах, близьких до роздільної здатності нашого ока. Монітор ще не здатний вивести таку кількість деталей і подробиць, яка може забезпечити спостереження в живу такої ж за розмірами ділянки полотна класичного живопису. Можна роздрукувати свою картину на принтері, що породжує третю проблему cg-арт'а, а саме проблему з виведенням комп'ютерного зображення на матеріальний носій. Монітори, здатні показати всі кольори малюнка (і мають настройку яскравості, контрасту, кольору), мають дуже маленький дозвіл, що не дозволяє показати всі деталі малюнка.

7. Висвітлено проблематику авторського права в цифровому живописі.

Питання захист зображень від копіювання та авторські права в мережі - дуже актуальна та багатогранна тема, що вимагає прискіпливої уваги кожного власника твору, інтернет-ресурсу тощо, оскільки наслідки крадіжки твору чи будь якого контенту можуть негативно впливати на позиції в пошуку.

Багато років великою проблемою цифрового мистецтва було те, наскільки легко твори копіюються та поширюються. Неможливість закріпити за митцем авторське право призводила до відсутності ринку, бо як тільки щось копіюється і тиражується безкоштовно, цінність активу падає.

Список використаних джерел

Електронні ресурси

1. <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D1%81%D0%BA%D1%83%D1%81%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE>
2. <https://sites.google.com/site/istoriamistectv97/klasifikacia-mistectv>
3. <https://gallerix.ru/pedia/art-types/>
4. https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D1%83%D1%87%D0%B0%D1%81%D0%BD%D0%B5_%D0%BC%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%86%D1%82%D0%B2%D0%BE
5. <https://moluch.ru/archive/108/26005/>
6. <https://www.hisour.com/ru/digital-painting-21030/>
7. <https://www.liveinternet.ru/community/1726655/post421974896/>
8. <https://bigpicture.ru/finskij-xudozhnik-prevratil-geroev-i-zlodeev-disney-v-nastoyashhix-lyudej/>
9. <https://kulturologia.ru/blogs/290415/24309/>
10. <https://puuung1.com/blogs/interviews-puuung/illustrator-of-tender-moments>
11. <https://kimonoimag.ru/kimono-text/ilja-kuvshinov-kuda-privodjat-mechty>
12. <https://otaku.ru/all/hudozhnik-ilya-kuvshinov/>
13. <https://gigafox.ru/uk/rody/chto-takoe-cifrovoe-iskusstvo-cifrovaya-zhivopis---cifrovoi-art-nedostatki/>
14. <https://moluch.ru/archive/108/26005/>

15. <https://www.hisour.com/ru/digital-painting-21030/>
16. <https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/using/drawing.html>
17. <https://ru.wikipedia.org/wiki/SAI>
18. <https://www.visnik.org/pdf/v2012-03-07-topal-lysenko.pdf>
19. <https://singree.com/9-tips-to-protect-your-images-copyrights/>