

ИСТОКИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЖИВОПИСИ

Сапилкин Р.А., студент 5 курса

Фитьмов Е. А., доцент

г. Ставрополь ГБОУ ВО СГПИ

Почему живопись является одним из популярных жанров изобразительного искусства? Какова ее роль в обществе и как она влияет на мировоззрение человека? Прежде чем ответить на эти вопросы, необходимо обратиться к истории живописи.

Еще со времен первобытных людей остались наскальные живописные рисунки на стенах пещер. Данные рисунки имели важное значение для людей. Они являлись носителями определенной информации, которую необходимо было передавать из поколения в поколение. Живопись являлась неким языком, который мог понять любой, не зная слов, проанализировать увиденное и запомнить необходимую информацию. Разве нельзя данное утверждение отнести и к современному живописному наследию?

Рассматривая историю живописи, можно заметить, что она играла важную роль в становлении культуры каждой исторической эпохи. Например, живопись Древнего Египта подчинялась строгим канонам, схематичности. Она присутствовала на стенах пирамид и несла важную информативную функцию, которая помогла современному человеку понять особенности жизни и быта египтян.

В Древней Греции живопись не только украшала жилые здания людей, но и начала свое развитие в таких направлениях, как портрет, пейзаж, натюрморт и исторический сюжет. С помощью сохранившихся предметов быта, можно проследить появление данных течений в живописи.

В средневековье живопись имела религиозный характер. Многие сохранившиеся произведения искусства содержат в себе исторические сюжеты на религиозную тематику. На Древнем Востоке к традиционной живописи добавляются изящная декоративная проработка фона. Живописные произведения появляются на тканях. [2; 55 с.]

Во времена Эпохи Возрождения прослеживается научный подход к содержанию живописных произведений. В это время появляются трактаты о линейной и воздушной перспективе, светотени, изучается анатомия. В 17-18 формируется классическая живопись и развивается тональная живопись.

В эпоху Романтизма (19 век) на живописных полотнах можно увидеть социальную действительность, которая могла выстраиваться на контрастах и отношениях света и тени. Это направление не утратило своих задач, а начало большее развитие в таком направлении, как Реализм (19 век). Изображались реальные люди и события, использовались цвета, которые художники видели в природе и пытались передать ту цветовую гамму, которая их окружает. На смену реализму пришел импрессионизм, который характеризуется яркими и дерзкими цветовыми решениями.

Далее живопись приобретает определенную декоративность. Это отражено в модерне. Постепенно живопись становилась ближе к народу, все больше общественных событий отражались в произведениях искусства, как например в «соцреализме». В нем присутствовали принципы: народность, идейность и конкретность. С началом нового 20 века, появилось еще больше интересных живописных направлений: фовизм, кубизм, футуризм, дадаизм, сюрреализм и другие. Каждый из них имел свою особенность и отражал историческую эпоху того времени.

На рубеже 19 и 20 веков в среде художников утверждались уже иные принципы, чем раньше. Традиционное искусство уступило место свободному и вольному видению творца. Становится заметно недоверие и презрение к старой картине мира, сформированной живописцами предшествующего времени. По мнению искусствоведа Г. Вёльфлина «Ничто так ярко не характеризует противоположность между старым искусством и искусством нынешним, как единство формы видения в прежние времена и разнообразие этих форм сейчас». [1; 15 с.]

Впоследствии этого и многих других особенностей, в изобразительном искусстве были сформированы два основных направления: модерн и модернизм. Модерн сформировал постулаты о плавности, биоморфности форм, о слиянии старого и нового. Модернизм же направил искусство по пути выпрямления форм и строил эстетику вокруг производственной среды. В результате конкуренции этих двух направлений зародились такие течения, как абстракционизм, футуризм, кубизм, пуризм, сюрреализм, экспрессионизм и многие другие, высказывающиеся о мировосприятии своими, ни на что не похожими средствами. Впрочем, сменив в своей актуальной практике «аполлоническое» начало на «дионисийское», разрушив нормативность, XX век тем не менее сохранил, по словам С. С. Аверинцева, «почти автоматически эмоциональную реакцию на памятники классической древности». [3; 7 с.]

По мере возникновения новых оптических приборов человеческое зрение перестаёт восприниматься как идеальный способ чувственного познания мира. [1; 14 с.] Но это сыграло огромную роль в искусстве конца XIX века и начала

XX

. А что же касается современности?

Старая истина остаётся неизменной и до нашего времени, глася о том, что совершенствование искусства в первую очередь всегда начиналось с совершенствования содержания. В наш век информационной культуры, в век внедрения компьютерных технологий во все сферы жизни, искусство не переставало играть огромную роль в развитии эстетического восприятия. Компьютер позволил расширить язык искусства, его возможности, но ошибочным считается то, что компьютерные технологии потеснили традиционные средства искусства, его постулаты и основы.

Отображение данных в графическом виде на компьютере стало возможным в середине 50-х годов, в основном применялось в научных и военных исследованиях. С тех самых пор графический принцип отображения данных продолжал эволюционировать, стал неотъемлемой частью компьютерного взаимодействия с пользователем, но теперь не только в интересах профессионалов.

Компьютер стал одним из самых главных инструментов направлений искусства постмодернизма. Постмодернистское искусство представляет собой интерпретацию традиционных форм искусства при помощи нетрадиционных средств, каким и является компьютер. По сути, компьютер является средством демонстрации законов художественного и технического творчества, сформированных на протяжении многовековой истории. Компьютер позволяет не просто видоизменять форму или трансформировать её во что-то иное, отличающееся от раннего варианта. Он позволяет управлять этими процессами.

Компьютерные технологии оказывают огромное влияние на наш мир. Но куда важнее, какое значение они несут в образовательной сфере. В образовательном процессе компьютерные технологии позволяют с иной стороны взглянуть детям на обыденные вещи. Это касается как общего, так и дополнительного образования.

Для примера, учащиеся художественных школ параллельно с освоением живописи традиционной могут практиковаться и в компьютерной живописи. Для этого потребуется оснастить учебные заведения как компьютерами с необходимым программным обеспечением, так и специальными устройствами для манипуляции, поскольку компьютерная мышь хоть и уместна при работе с компьютерной графикой, совершенно неудобна с живописным подходом, где нужно выполнять точные "мазки" с разной степенью нажима "пера". Графический планшет, во-первых, будет более привычным и удобным инструментом в руке живописца, а во-вторых - позволит раскрыть многие нюансы в рисовании на компьютере. Для чего все это необходимо?

Дело в том, что сейчас приобретает популярность такое направление, как CG-арт или Digital art

, т.е. направление, в основе которого лежит создание художественных работ при помощи компьютерных средств. Они приносят массу достоинств, которых нет в традиционной живописи, и позволяют реализовать непосильные для традиционного искусства задачи.

Стоит отметить, что кроме средств, у компьютерной живописи много общего с традиционной живописью. Здесь тоже требуется тщательная проработка композиции, грамотная работа со светотенью, смешением и переходами сложных цветов и оттенков, учётом холодных и теплых тонов. Но есть также и отличительные черты. Компьютер прощает ошибки и позволяет без проблем их исправить. Это крайне гибкий инструмент, позволяющий работать с бесконечным количеством слоев, и что не менее важно - переставлять их, видоизменять в любой момент времени.

Но не только лишь это является ключевым доводом в сторону компьютерной живописи. Было бы нечестно не упомянуть то, что традиционная живопись идеально подходит для начального освоения всех тонкостей изобразительного искусства. Ее главное преимущество - тактильная отдача человеку, он чувствует и ощущает, что рисует: работа прямо перед ним, кисти, краски и палитра – в руках.

Но в современном мире традиционная живопись потеряла свои позиции, уступив место прогрессирующим компьютерным технологиям. Во многом этому способствовало развитие интернета и цифровизация общества в целом. Аппетиты людей только усилились, они ищут что-то новое, неизведанное, соответствующее современным веяниям. Перед цифровой живописью открывается невиданный простор для самых разных экспериментов, ведь это достаточно гибкое направление с инструментарием, настраиваемым под каждого человека. Плюс ко всему прочему цифровая живопись не такая затратная, достаточно быстрая и лёгкая в работе. Именно поэтому цифровую живопись и компьютерную графику в целом необходимо ввести для обучения в художественных заведениях разного уровня. Это позволит удовлетворить интересы детей и быть уверенным в их будущем, наполненном самыми разными возможностями для творческой реализации.

В заключении хочется отметить, что несмотря на долгий и сложный путь, который живопись преодолевала на протяжении многих веков, трансформируясь в самые разные виды и пробуя различными приёмами заигрывать с обществом, её традиционные основы всё так же имеют огромное значение в формировании новых направлений и в будущем не будут забыты. Особенно это важно для творческого и эстетического воспитания будущих поколений, ведь, говоря словами М. И. Ломоносова «народ, не знающий своего прошлого не имеет будущего».

Литература:

1. Андреева Е.Ю. Постмодернизм. Искусство второй половины XX - начала XXI века. СПб.: Азбука-классика, 2007. 488 с.
2. Бенуа А.Н. История живописи. 1 том. СПб.: Шиповник, 1917. 540 с.
3. Геташвили Н.Г. Во что превратится Венера...: Образы античности в искусстве XX века. М.: БуксМАрт, 2016. 351 с.