

9. Дуков Е.В., Жидков В.С., Осокин Ю.В. Введение в социологию искусства. СПб., 2001.

BIBLIOGRAPHY

1. Sternin G. Yu. Art life of Russia at a turn of the XIX-XX centuries. М., 1970.

2. Solopova O.A. On the essence of the concept of artistic life // Heritage and Modernity (The Art of Siberia): Proceedings scientific-practical. workshop. Barnaul, 2005.

3. Chernyaeva I.V. The main stages of formation of art auctions XVIII-XX centuries in Russia // Bulletin humanitarian scientific education. 2012. V. 1.

4. Arthur C. Danto. The End of Art: A Philosophical Defense //Southeastern Louisiana University [Electronic resource]. URL: <https://www2.southeastern.edu/Academics/Faculty/jbell/endofart.pdf>

5. Buden B. Art after the end of the society // Art magazine [Electronic resource]. URL: <http://xz.gif.ru/numbers/79-80/buden/>

6. Burd'e P. The historical genesis of pure aesthetics. Essentialist analysis and the illusion of absolute // New Literary Review. 2003. No 60.

7. Burd'e P. The market of symbolic production // Questions of sociology. 1993. No 1/2.

8. Yampol'skii M. Picturesque gnosis [Grisha Bruskin. `Alefbet`]. М., 2015.

9. Dukov E.V., Zhidkov V.S., Osokin Yu.V. Introduction to the sociology of art. St. P., 2001.

УДК 76.01:004

Л.Н. Турлюн (Барнаул)

СПЕЦИФИКА ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ВЫРАЗИТЕЛЬНОСТИ ЦИФРОВОЙ ЖИВОПИСИ

Дается определение понятия «цифровая живопись». Автор акцентирует внимание на технике и специфике художественной выразительности цифровой живописи, проводит сравнительный анализ цифровой и традиционной живописи. Также в статье идет речь о художнике цифровой живописи О.В. Беседине.

Ключевые слова: компьютерные технологии, цифровая живопись, цифровая акварель, растровая графика.

L.N. Turlyun, Candidate of art, associate professor of the chair of History of the world art of Altai State University, Barnaul.

FEATURES OF ARTISTIC EXPRESSION OF DIGITAL PAINTING

Definition of digital painting is given. The author focuses the attention on equipment and specifics of art expressiveness of digital painting. The comparative analysis of digital and traditional painting is given. Also in article there is a speech about the artist of digital painting O.V. Besedin.

Keywords: computer technologies, digital painting, digital water color, raster graphics.

Проблема внедрения компьютерных технологий в изобразительное искусство является логическим продолжением вопроса о взаимоотношениях искусства и техники, волновавших искусствоведов и философов с момента появления технического воспроизведения произведений искусства. Развитие компьютерных технологий и графических редакторов способствовало формированию направлений компьютерного изобразительного искусства.

Все технические изобретения на протяжении истории человечества обретали непосредственное отражение и в художественной культуре, в частности в изобразительном искусстве. Каждая новая эпоха порождала новый вид искусства, где происходила трансформация, расширение и углубление, выразительных средств и художественных критериев в искусстве, а также слияние, взаимодействие и синтез искусств [1].

Компьютерное искусство – одно из направлений искусства постмодернизма. Постмодернизм – широкое культурное течение, в чью сферу попадает искусство. Спецификой постмодернистского искусства является связь с неклассической трактовкой классической традиции, а именно: формой, методами рисования, инструментами, чем и является компьютер. Компьютер – это средство моделирования и демонстрации законов, лежащих в основе художественного, научного и технического творчества, средство создания новых произведений искусства [2].

Компьютерное изобразительное искусство включает в себя компьютерную графику, компьютерный коллаж и цифровую живопись. Возможности современных компьютерных технологий и графических программ позволяют художнику создавать цифровую живопись. Цифровая живопись предлагает художнику более широкий арсенал творческих возможностей: от абстрактных композиций до сложных жанровых произведений, присущих традиционной графике и живописи, с использованием двухмерной и трехмерной компьютерной графики. Цифровая живопись — создание электронных изображений, осуществляемое не путем рендеринга компьютерных моделей, а за счет использования человеком компьютерных имитаций традиционных инструментов художника.

Растровая графика – наиболее понятная и доступная художнику технология, компьютерная интерпретация рисования и живописи. Методы работы в растровой графике максимально близки к классическим методам. Цифровая живопись по своему содержанию и форме, задачам и методам имеет много общего с искусством живописи. Живопись и графика в отличие от других видов изобразительного искусства (например, скульптуры, произведения которой создаются реальными объемами) имеют в своем распоряжении плоскость (холст, бумагу, стену). Многие поколения художников вырабатывали способы, приемы, позволяющие живописцу и графику на этой плоскости создавать изображение, кажущееся реальным. С развитием графических программ все данные способы воспроизводятся компьютером, а рабочую плоскость для компьютерной графики заменил монитор компьютера, но законченный результат работы выводится на бумагу, а с использованием дополнительных технологий – на холст. Так, на двумерной плоскости создается иллюзия трехмерного изображения, и это один из признаков живописному и графическому искусству признаков.

Нужно заметить, что компьютерная графика предоставляет более широкий спектр возможностей, чем традиционная графика: с ее помощью можно создавать реальные трехмерные объекты. Существует еще целый ряд общих для компьютерной графики и живописи признаков. Растровая и фрактальная графика позволяет имитировать живопись, однако, несмотря на значительное сходство, истинные компьютерные произведения нельзя создать с помощью красок. Более того, компьютерная графика достигает бесконечного цветового решения многослойности и иллюзорного нематериального колорита достаточно простыми техническими средствами.

В компьютерной живописи, так же, как и в традиционной, цвет является основным изобразительным средством, и именно при помощи цвета достигается художественное изображение предметного мира. Цвет как один из самых существенных признаков окружающей нас среды поло-

жен в основу искусства живописи. Многочисленные сочетания цвета, его тончайшие изменения, его эмоциональное воздействие являются важнейшим средством для живописца. Колористические возможности компьютерной живописи разнообразны и позволяют решать очень широкие задачи. Именно поэтому для специалистов в области компьютерных искусств вывод экранного изображения на принтеры, слайды, плоттеры и фотографии выглядит как возврат в прошлое по сравнению изображением на экране компьютера [3].

Работать инструментами и материалами цифровой живописи гораздо легче, чем традиционной. «Цифровые краски» не пахнут, художнику не придется ждать, когда мазки высохнут на холсте, а по завершении рисования в руках художника не останется пучок грязных кистей. Рисовать можно в любом графическом редакторе, начинают обычно с самых простых. Основными графическими редакторами для цифровой живописи являются Adobe Photoshop и Corel Painter. Многие художники используют программу Corel Painter в качестве своего основного художественного средства. Один из недостатков цифровой живописи заключается в том, что зачастую не хватает глубины и текстуры, присущих живым материалам. Тем не менее Corel Painter предлагает десятки поверхностей холста, текстур бумаги и тому подобного, чтобы помочь добиться более реалистичного результата. Если мы говорим о цифровой живописи, то имеем в виду процесс, имитирующий технику традиционной живописи. Поскольку речь идет о виртуальной реальности, то и число методов цифровой живописи безгранично, художник не скован необходимостью выбора техники живописи, он может свободно выбрать акварель, темпера или масляные краски. При этом не нужно готовить холст или бумагу.

Техника для художника — это та совокупность целесообразных приемов и способов осуществления полноценного живописного изображения, без которой оно практически неосуществимо. Без техники художник скован, с техникой он окрылен [4].

Одна из техник цифровой живописи — это акварель. Слово «акварель» звучит сходно на многих языках. Его основа переводится как «вода». Акварелью называют живописную технику, которая подразумевает работу красками на водной основе.

Графический редактор Corel Painter позволяет использовать множество традиционных эффектов акварели без растяжения бумаги. На данный момент художники, работающие в графическом редакторе Painter, могут использовать две акварельные среды: акварель и цифровую акварель. Художникам, работающим в технике традиционной акварели, больше по-

дойдет среда акварель, так как в отличие от цифровой акварели, она имеет специальный промежуточный цветной водяной слой. Здесь пигменты могут реалистично смешиваться и иметь эффект подтека краски. Для того, чтобы начать писать акварелью, художнику нужно выбрать на панели инструментов размывающую щетинистую кисть и грубую бумагу (типа французской акварельной). Если цвет будет слишком плотным и интенсивным, то можно увеличить прозрачность пигмента краски. Среда «цифровая акварель» более легкая в работе, чем среда «акварель». Художнику достаточно выбрать простую водяную кисть и начинать писать, для смешивания цвета увеличивая прозрачность.

Две самых распространенных акварельных техник, которые могут быть смоделированы в Painter – это акварель по-мокрому и лессировка. Техника по-мокрому создает этюд с более мягкими границами, при применении нового цвета уже заполненная цветом поверхность остается влажной, и вновь положенный цвет легко смешивается с предыдущим цветом.

Суть этого приема в традиционной живописи заключается в том, что краска наносится на предварительно смоченный водой лист. Основная трудность в технике «мокрая акварель» – это текучесть краски. При нанесении краски данным способом живописец зависит от мазков, растекающихся по мокрой бумаге, которые в процессе творчества могут получаться далеко не такими, как предполагалось изначально. При этом исправить лишь отдельный фрагмент, не затронув остальные, практически невозможно. В большинстве случаев переписанный участок будет дисгармонировать с общей структурой остального полотна. Метод цифровой живописи позволяет регулировать влажность бумаги и подтеки мазков, а также корректировать написанное изображение без потери воздушности и прозрачности.

Лессирование включает в себя применение прозрачных акварельных размытых мазов; цвета обычно создаются в слоях от светлого к темному.

Раскраска размытой акварелью, выполненная поверх рисунка пичим пером, была основным выбором азиатских мастеров в течение многих столетий. Слои Акварель в Painter позволяют добавлять акварель в любое нарисованное (или отсканированное) изображение без всякого смазывания красок и без покрывания оригинального изображения.

Следующая распространенная техника цифровой живописи – это имитация масляной живописи. Масляная живопись принадлежит к очень древнему способу живописи. Ее технология сложна и трудоемка, начиная с подготовки холста для работы (изготовление подрамника, натяжение холста и его грунтовка в несколько этапов). Обычно техника масляной живописи многослойна. При написании очередного слоя краски нижний

слой должен быть либо полностью сухим, либо еще влажным. Если в качестве связующего вещества было использовано только быстро высыхающее масло, это означает, что перед нанесением новых слоев краски следует выдержать паузу (возможно, несколько дней) для высыхания слоя подмалевка. Это, в частности, объясняет, почему, согласно сохранившимся воспоминаниям, такие художники, как Тициан, работали одновременно над несколькими полотнами.

Художники с использованием компьютерных технологий и графических программ также могут имитировать масляную живопись, как на основе фотографии, так и с чистого листа. Особенно реалистичный эффект дает графический редактор Corel Painter, который содержит большую базу кистей и мастихинов для масляной живописи. При работе кистями можно настроить ширину и объем мазка. Если художник для создания цифровой живописи использует графический планшет, то он также может отрегулировать силу нажатия пера, что также способствует масштабированию мазка [5].

Один из художников цифровой живописи – Олег Владимирович Беседин, доцент кафедры дизайна факультета изобразительного искусства Иркутского государственного технического университета. В 1978 г. он окончил архитектурный факультет этого вуза. С 1991 г. член Союза художников России, с 1999 г. член международной Ассоциации пластических искусств АИАП ЮНЕСКО. Лауреат и победитель конкурсов графики в Бельгии, Великобритании, Польше, России. Работы находятся в частных коллекциях и музеях Бельгии, Болгарии, Германии, Голландии, России и стран СНГ, Франции, Японии и др.

За основу изображения О.В. Беседин часто берет фотографию или фотоколлаж. С помощью разнообразных средств и приемов преобразовывает изображения в разнообразные вариации и сочетания. Также художник создает изображения с «чистого листа», когда рисунок наносит вручную с помощью специального электронного пера, кисти, цветовой палитры. В арсенале компьютерного художника штрихи и мазки, неотличимо стилизованные под карандаш, пастель, акварель, масло, полностью сохраняющие манеру и стиль художника. Первоначально холстом художнику служит экран монитора, затем, в зависимости от выбранной задачи, изображение распечатывается на специальной фактурной бумаге, на настоящем холсте любого размера.

Изобразительно-смысловые парадоксы цифрового искусства Олега Беседина замешаны на несовпадении техно-авангардных средств и их художественно-лирических результатов, не уходя за уже почти потерянные пределы традиционного изобразительного искусства, а, напротив, возвращая нас

в эстетику реализма. Вопреки модному и уже привычному сегодня в живописи абстрактно-плакатному глобализму «евродизайна», компьютер «в руках» Беседина абсолютно послушен воле и чувствам художника. И, как положено ему, остается лишь инструментом, новым набором кистей и красок, расширяя палитру мастера до современного спектра. И этими новыми средствами Беседин в полной мере овладел одним из первых. Он создаёт и показывает нам картины города, который при осязаемом живописном эффекте и несомненном художественном качестве в таком техническом исполнении приобрёл лишь какой-то налёт отстранённости, неуловимо-новой «ирреальной» реальности. Но эта «реальная виртуальность», тем не менее, имеет не современно-рационалистическую, а эмоционально-поэтическую природу, обнаруживая скрытый до поры до времени лирический резерв художника. «Пленеризм» его городских мотивов, иллюзия живописания и натуралистичность материальной основы холста далеки от первоначальной фотоэлектронной версии художественного объекта [6].

Остаётся констатировать, может быть, главное открытие Олега Беседина в направлении Digital Art и в современном искусстве: в руках мастера, ориентированного на классические ценности творчества, компьютер может выступать в качестве сотворца и позволит художнику еще полнее и глубже выражать себя, наполняя и поверяя сухую алгебру цифровых технологий живой гармонией таланта.

Многие художники стали обращаться к средствам цифровой живописи, создавая натюрморты, пейзажи и портреты. Не являясь материальной средой, компьютерные технологии предоставляют художнику широкий спектр возможностей работать в традиционных или авангардных направлениях, иметь индивидуальный творческий почерк, основанный на выборе используемых эффектов. Если представить погружение кисти в фотографию или рисование перламутровым цветом традиционными средствами нельзя, однако компьютерные технологии предоставляют такую возможность.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Беседин О.В. Интервью для журнала «ОСОБНЯК: архитектура, дизайн, декор». Сентябрь-Октябрь 2007 [Электронный ресурс]. URL: <http://besedin-oleg.livejournal.com/27823.html>
2. Ревякин П.П. Техника акварельной живописи. М., 1959
3. Турлюн Л.Н. Компьютерная графика – искусство постмодернизма // Молодой ученый. 2010. №12. Т. 2.
4. Турлюн Л.Н. Имитация традиционной живописи и графики средствами компьютерной графики // В мире научных открытий. 2012. №4.3.

5. Турлюн Л.Н. Компьютерное искусство в мировой художественной культуре // *Alma mater (Вестник высшей школы)*. 2011. №11.
6. Шер Трейнен-Пендарвис. *Painter X. Это великолепно!* СПб., 2009.

BIBLIOGRAPHY

1. Besedin O.V. Interview for the magazine “MANSION: architecture, design, decoration” September – October 2007 [Electronic resource]. URL: <http://besedin-oleg.livejournal.com/27823.html>
2. Revyakin P.P. *Technique watercolor painting*. M., 1959.
3. Turlyun L.N. *Computer graphics - the art of post-modernism* // *Young scientist*. 2010. No12. V. 2.
4. Turlyun L.N. *Imitation of traditional painting and graphics way of computer graphics* // *In the world of scientific discovery*. 2012. No4.3.
5. Turlyun L.N. *Computer art in the world culture* // *Alma mater (Journal of the Higher School)*. 2011. No11.
6. Sher Treinen-Pendarvis. *Painter X It's great!* SPb., 2009.

УДК 7.01

Е.Ю. Личман (Павлодар), А.А. Иванова (Барнаул)

ЗНАК И СИМВОЛ КАК ИСКУССТВОВЕДЧЕСКАЯ ПРОБЛЕМА

Раскрывается сущность понятий «символ» и «знак», проводится анализ общесмысловой структуры символа. Авторы приходят к выводу, что образно-знаковая форма имеет широкий спектр значения, отражая мир в единстве чувственного, эмоционального и рационального; сознательного и бессознательного; общего, особенного и единичного.

Ключевые слова: символ; знак; традиционное искусство Казахстана.

*Y.Y. Lichman, Ph.D. in History of Arts, Associate Professor
of the Department of Theory and Methodology of Music Education
of the State Pedagogical Institute, Pavlodar.*

A.A. Ivanova, undergraduate of the Altai state university, Barnaul