

ЦИФРОВИЙ РИСУНОК: ТИПОЛОГІЯ, ТЕХНОЛОГІЯ Й ОБРАЗОТВОРЧІ ОСОБЛИВОСТІ

Пічкур Микола Олександрович

кандидат педагогічних наук, доцент,
професор кафедри образотворчого мистецтва,
Уманський державний педагогічний
університет імені Павла Тичини

Сьогодні до вжитку сучасної людини вже міцно увійшло поняття «дігiтальний» (digital, з англ. – цифровий), тобто створений за допомогою комп'ютерних технологій. Предметом цифровізації стають різні галузі людської діяльності, у тому числі й образотворче мистецтво, серед різновидів якого особливе місце посідає цифровий рисунок, що створюється за допомогою графічних планшетів та 2D-редакторів. Від інших видів художньої графіки його відрізняє використання цифрових прийомів зображення, що наближені до станкового чи декоративного рисунка, але виконані не в ручний, а в технічний спосіб з метою імітації традиційних рисувальних технік, наприклад, лінійної і штрихової (олівець, перо, ручка), плямової і тональної (вугіль, сангіна, пастель) тощо.

У перцептивному контексті цифровий рисунок розширює усталені межі сприйняття, що відкриваються в дігiтальному образі, для розуміння якого необхідно використовувати міждисциплінарний підхід, діючи на стику наук: нейробіології, філософії, психології, історії [2]. Адже існування віртуальної реальності вказує на те, що людська здатність розуміння світу необмежена. Саме це спонукає до визнання можливості кожної людини відкривати в собі нові рівні перцептивної здатності. Згідно з цим, можна розрізнити три типи цифрового рисунку:

- 1) гібридний (схрещений) – імітація традиційної графічної мови;
- 2) редуکتивний (спрощено адаптований) – модифікація традиційної графічної мови для вираження нової дійсності;
- 3) віртуальний (уявний) – генерування кардинально нової графічної мови для відображення вигаданої, але можливої реальності.

У межах комп'ютерних технологій цифрового рисунка є змога розвивати авторську ідею за оригінальним, часом непередбачуваним алгоритмом. Свідченням цього є позиція відомого американського візуального психофізика Крістофера Тайлера про те, що спродукований комп'ютером (без контролю його оператора) художній твір є цифровим. У якості прикладу вчений наводить опис графічної роботи, одержаної внаслідок збою програми автоматичного креслярського пристрою. За його словами, вона була «надзвичайної краси». Усі

наступні спроби відтворити цю програмну помилку були безрезультатними, що зробило це графічне зображення унікальним [8].

Отже, можна зробити акцент на тому, що в більшості сучасних художньо-графічних редакторів, є змога отримувати художні ефекти, що не залежать від волі митця. Однак тут одночасно спостерігаються фактори автономності і випадковості, останній з яких часто впливає на творчість художника, але не передбачає самостійної роботи комп'ютера. Тому виходить, що лише здатність машини ставити і виконувати творчі завдання може визначити її як безпосереднього творця, що на сучасному етапі розвитку штучного інтелекту ще далеко неповною мірою досягнуто. Водночас, ефект випадковості, що має місце при використанні генератора спонтанних чисел, дає змогу продукувати неповторні цифрові твори. Донедавна у художників-практиків деякі цифрові рисунки створено за допомогою випадкових алгоритмів, не даючи змогу навіть самому автору передбачити результат. Саме це поклало початок новому напрямку візуального мистецтва «Generative Art» (GenArt). Художників, які працюють у цьому жанрі, називають «алгористами».

Як засвідчує практика, сучасні комп'ютерні арт-програми значно розширюють діапазон технічно-інструментальних засобів, здатних надати унікальності цифровому рисунку і, передусім, шляхом залучення художника до процесу створення художньо-графічної композиції за різними формотворними принципами – образотворчим, необразотворчим, змішаним, віртуальним (уявним) та інтерактивним (глядач може взяти на себе активну роль у впливі на зміну самого твору).

Так само як у традиційному, у цифровому образотворчому мистецтві художня тема і сюжет графічного твору розкриваються за допомогою композиції, її спеціальних засобів і прийомів: визначення формату зображення, розподіл основних мас, ліній, штрихів, тональних плям, що породжують ритм і рух, відтворюють простір, форми і конструкції фігур і предметів.

У рамках цифрового рисунка художник має змогу використовувати всі художні засоби, що характерні для традиційної графіки. Способи виконання цифрового й академічного рисунка практично збігаються: як і в традиційній, у цифровій графіці широко використовуються лінійно-контурна, контрастно-силуетна, плямово- і штрихо-тональна та змішана техніки. Жанрова система також майже ідентична: більшість робіт цифрового напрямку виконуються в натюрмортному, портретному, пейзажному, анімалістичному, міфологічному, історичному та побутовому жанрах.

Художність цифрових рисунків ґрунтується, головним чином, на виразних можливостях лінії, штриха і плями. Однак, характер елементів «графічної тріади» має низку особливостей. У графіці під лінією розуміють різні за довжиною, кривизною й уривчастістю риски. При цьому, якщо в традиційному рисунку характер окреслених характеристик лінії залежить тільки від задуму художника і його виконання, то в цифровому малюнку це визначено інструментальним набором певної комп'ютерно-графічної програми, а також фіксованою сіткою розташування різних символів.

Короткий відрізок лінії називають штрихом. Безліч перехресних або паралельно нанесених штрихів формують таке штрихування, що утворює різні за тональністю плями. Характер зображень у цифровому рисунку практично завжди має штриховий характер, що поєднує в собі образотворчі можливості лінії і плями. Безумовно, про штрих у традиційному його розумінні мова не йде, оскільки він наноситься не рукотворним способом, а лише імітується відповідними художньо-графічними інструментами тієї чи іншої комп'ютерної арт-програми.

Таким чином, цифрові рисунки мають яскраво виражений графізм, що виявляється в контрастній монохромній, лінійно-контурній або локально-силуетній стилізації форм.

Більшість сучасних цифрових рисунків набувають художньої виразності завдяки поєднанню ахроматичних кольорів у градації темних, середньо- і світло-сірих відтінків у межах чорного і білого кольорів. Інколи художники використовують колірні акценти, тоновані підкладки та інші хроматичні ефекти. Однак через те, що роботи створюються переважно для їх візуалізації на моніторах, їх автори наперед не знають у якому колірному режимі створене ними зображення буде переглянуто. Тому художники часто рекомендують ту колірну гаму, у якій слід розглядати їхні твори.

Таким чином, незважаючи на те, що в цифровому рисунку значно частіше, ніж в традиційному, художники використовують колір, основний акцент вони роблять на художню виразність композиції і малюнка, який забезпечує переконливість і достовірність художнього образу, передусім, за рахунок ефекту безпосередньої або опосередкованої ідентифікації.

Монохромність, або непередбачувана поліхромність зображень ні в якому разі не призводять до спрощення художньо-графічного образу, а зміщують основний акцент творчості художника на створення ємного узагальненого символу на основі тонального сприйняття і відображення.

Безумовно, що композиція цифрового рисунка являє собою свідомий розподіл, побудову й організацію елементів художнього твору. Вона має такі ж самі ознаки, що і в традиційній графіці, а художній процес її створення охоплює набір стандартних засобів і прийомів, зокрема, розподіл фігур, груп, предметів, основних мас, ліній і плям тощо. Однак є ціла низка характерних особливостей. Передусім, це стосується визначення розмірів і формату твору, відповідних сюжету і задуму художника. Однак він не може достеменно знати який саме розмір твору обере глядач для його сприйняття на моніторі комп'ютера. Тому при роботі над композицією художники намагаються створити зображення, що зберігає свої художньо-естетичні якості в достатньо широких межах масштабування. Таким чином, вони будують композицію твору не в абсолютних, а у відносних величинах.

Сучасні художники завдяки використанню цифрових технологій образотворення у процесі графічної творчості домагаються різних художніх ефектів. Їхні рисунки відрізняються особливою стилістикою виконання та образним відтворенням дійсності.

Так, відомий британський художник-ілюстратор Расс Міллс [1], захоплюючись портретним жанром цифрового рисунку, створює дивовижно цілісні і романтичні графічні твори за допомогою такого комп'ютерного інструментарію, як олівець і чорнило. При цьому він використовує змішаний графічно-живописний підхід, за якого відтворюється фактурність картинної площини, моделюються елементи портретних форм: в одних випадках засобами тонально-плямових мазків у поєднанні з контрастними лініями, а в інших – штрихо-тональних градацій із додаванням чорних і білих плям та ліній. Також художник сміливо експериментує з цифровою імітацією в техніці реалістичного рисунка вуглем або пером із використання колірної підкладки та елементів стилізації.

Сучасний китайський 2D-аниматор і концепт-художник персонажів Чан Сін [6], пройшовши ґрунтовний вишкіл академічного рисунка, також захоплюється портретним жанром цифрового рисунка. Поклавши в основу свою майстерність рукотворного рисунка вуглем та зібравши колекцію фотопортретів, він виконав чимало цифрових рисунків портретного жанру, що відрізняються яскравою натуралістичністю та цікавими графічно- і світло-тональними ефектами. Маючи такий важливий матеріал, він опублікував електронну книгу під назвою «Сутність: відкриття мистецтва портрета».

Схожість із роботами Чан Сіна спостерігається в цифрових рисунках російського художника-графіка Олексія Виноградова [4]. Використовуючи фотопортрети, у цифровому форматі він намагається досягнути цікавих динаміко-графічних ефектів слідів від широкого пензля чи енергійних м'яких штрихів вуглем. Окрім реалістичного портретного зображення з імітацією сепії, він створює подвійні візуальні образи на зразок ракурсної трансформації форми із додаванням ефекту слабкого колірною підсвічування.

Російський архітектор і дизайнер-ілюстратор Єлизавета Донченко [7] захоплюється цифровим рисунком пейзажного і портретного жанрів, її роботи реалістичного плану вирізняються контрастною світло-тональною графічністю, що досягається завдяки використанню чіткого штриха та чорних і білих плям. Часто художниця експериментує з тонально-ахроматичним трактуванням форми з додаванням до композиції колірною підкладки та віртуальних ефектів.

Колумбійський графік, скульптор-самоучка і живописець із 50-річним художньо-творчим досвідом Рафаель Салазар у портретному жанрі цифрового рисунка використовує різні технічні ефекти імітації вишивки [3]. Художня виразність композицій досягається завдяки віртуозному штрихуванню на зразок пера, кольорового олівця чи рапідографа і навіть рельєфної пасти. При цьому штрих накладається в спосіб чергування коротких і довгих рисок, що збираються в радіальні пучки, або за методом підкреслення певних ділянок форми паралельно чи перехресно проведеними товстими зигзаподібними сірими і білими лініями на чорному тлі. В окремих жіночих портретах ставиться яскравий кольоровий акцент у формі однорідно забарвленої плями, наприклад губ.

Російський художник-графік Ярослав Гержедович [5], надихаючись класичним європейським мистецтвом, а також багатьма речами повсякденного життя (люди, хмари в небі, сцени з фільмів тощо), генерує потік ідей і образів

для своїх численних рисунків. Він виконує їх в ахроматичній гамі акриловими фарбами, чорнилом та олівцем спочатку в ручний спосіб на папері, а потім завершені роботи сканує й обробляє у програмі «Photoshop. Завдяки цьому виходять цікаві за змістом і формою композиції, що за своїм стилем схожі на сюрреалізм чи фентезі або на щось середнє між ними.

Отже, цифровий рисунок – це інноваційний сегмент образотворчого мистецтва, що вимагає застосування сучасних комп’ютерно-мистецьких графічних технологій. При цьому інновація не є заміною традицій, оскільки сама здатна стати нею. Адже інновації – це про те, щоб бачити світ не таким, як він є, а таким, яким він міг би бути.

Список літератури

1. Мои любимые современные художники: Russ Mills. URL: <https://www.livemaster.ru/topic/114517-moi-lyubimye-sovremennye-hudozhniki-russ-mills> (дата обращения 09.09.2020).
2. Оливер Грау о цифровом искусстве. URL: <https://polymus.ru/ru/museum/news/oliver-grau-o-tsifrovom-iskusstve/> (дата обращения 12.09.2020).
3. Рафаэль Салазар. URL: <https://translate.google.com.ua/translate?hl=ru&sl=en&u=https://www.saatchiart.com/RafaelSalazar&prev=search&pto=aue> (дата обращения 14.09.2020).
4. Художник Алексей Виноградов. URL: <https://www.liveinternet.ru/users/5031314/post468119816/> (дата обращения 10.09.2020).
5. Ярослав Гержедович. Мистика бесплодных земель. URL: <https://dvkradinov.ru/artist/ярослав-гержедович-мистика-бесплодн.html> (дата обращения 04.09.2020).
6. Chan Xing. URL: <https://missgrape.artstation.com/projects/DxxoPo> (application date 07.09.2020)
7. Doncyenko Elizaveta <https://lisaart.jimdofree.com/digital-art-цифровое-искусство/> (application date 20.09.2020).
8. Tyler C. W. Christopher William Tyler. *Artist and Computer*. URL: <http://www.atariarchives.org/artist/sec26.php> (application date 22.09.2020).