

Качество результатов напрямую коррелирует с точностью алгоритмов и релевантностью входных данных: некорректно заданные параметры или недостаточная детализация исходных условий способны привести к созданию нефункциональных или эстетически противоречивых решений. Кроме того, интерпретация сгенерированных вариантов требует глубокой экспертной оценки, поскольку алгоритмы, ориентированные на оптимизацию формальных критериев, не всегда учитывают контекстуальные нюансы и эмоциональную составляющую визуальной коммуникации. Это создаёт парадокс: технология, призванная расширить творческие возможности, в некоторых случаях сужает их, смещая фокус на техническую рационализацию в ущерб художественной выразительности [3].

Ключевым условием эффективности остаётся роль дизайнера, который должен не только обладать навыками работы с алгоритмами, но и сохранять критическое мышление для анализа результатов, их доработки и интеграции в целостную стратегию бренда. Генеративный дизайн не устраняет необходимость профессиональной компетенции, а трансформирует её, требуя синтеза технологической грамотности и художественной интуиции. [2].

Таким образом, генеративный дизайн следует рассматривать как вспомогательный инструмент, эффективность которого зависит от компетенций дизайнера, качества алгоритмов и глубины постобработки. Его внедрение в стратегию брендинга требует баланса между технологическими возможностями и творческой интуицией, что позволяет создавать уникальные визуальные решения.

Список использованных источников

1. Лойко, А. И. Генеративный дизайн и кибернетическая антропология искусственного интеллекта: научная статья / А. И. Лойко – Минск: Белорусский Национальный технический университет, 2024. – 299 с.
2. Пахтаева, А. Я., Родионова, Ю. В. Методы генеративного дизайна: научная статья / А. Я. Пахтаева, Ю. В. Родионова – Новосибирск: Новосибирский государственный университет архитектуры, дизайна и искусств имени А. Д. Крячкова, 2021. – 219 с.
3. Галкин, Д. В., Коновалова, К. В., Бобков, С. П. К проблеме автоматизации творчества в сфере искусства и дизайна: инструментальный и генеративный подходы: научная статья / Д. В. Галкин, К. В. Коновалова, С. П. Бобков – Томск: Томский государственный университет Культурологии и искусствоведения, 2021. – 4 с.

УДК 7.05

ТРЕНДЫ В ЦИФРОВОМ ИСКУССТВЕ. ПОДРАЖАНИЕ ТРАДИЦИОННЫМ ФОРМАМ

*Курильчик С. А., студ., Глухова Е. С., асс.
Витебский государственный технологический университет,
г. Витебск, Республика Беларусь*

Реферат. В данной статье исследуются современные тенденции цифрового искусства, связанные с заимствованием и переосмыслением традиционных художественных форм. Анализируются причины обращения цифровых художников к классическим техникам, рассматриваются вопросы аутентичности и ценности таких произведений, а также влияние технологий на восприятие традиционного искусства.

Ключевые слова: цифровое искусство, диджитальное искусство, традиционное искусство, цифровые технологии, художественные практики, цифровая живопись.

Все виды искусства на протяжении истории демонстрируют тенденцию к трансформации, отражая динамику изменяющейся социокультурной реальности. В условиях современной цифровой эпохи, когда информационные технологии пронизывают все аспекты человеческого существования, сфера художественного творчества претерпевает особенно радикальные изменения. Цифровое искусство, находясь на пересечении технологических инноваций и

традиционных художественных практик, не просто адаптируется к новым условиям, но и активно формирует принципиально новые эстетические парадигмы.

Современное цифровое искусство, несмотря на свою технологическую природу, демонстрирует устойчивую тенденцию к заимствованию и переосмыслению традиционных художественных форм. Эволюция цифрового искусства тесно связана с его способностью имитировать, трансформировать и даже воспроизводить техники, характерные для живописи, графики, скульптуры и других классических направлений.

Цифровое искусство (компьютерное искусство, диджитальное искусство) – это концептуальное направление в медиаискусстве, основанное на использовании цифровых технологий и программного обеспечения, существующее исключительно в цифровой (электронной) форме и использующее киберпространство (интернет) в качестве пространства для художественного выражения [1]. К компьютерному искусству относят множество форм и художественных практик, возникших в результате взаимодействия науки, искусства и цифровых технологий. В их числе саунд-арт, пиксель-арт, генеративное искусство, интерактивные инсталляции, глитч-арт, видео-арт, сетевое искусство (нет-арт), диджитальная поэзия, цифровая живопись и фотография, отдельные формы сайенс-арта и др [2].

Диджитальное искусство зародилось во второй половине XX века как экспериментальное направление, связанное с развитием компьютерных технологий. Первые цифровые работы отличались абстрактностью и техноцентричностью, однако по мере совершенствования инструментов (графических планшетов, 3D-моделирования, нейросетей) художники стали активно обращаться к традиционным формам. Например, цифровые кисти, имитирующие мазки масляной живописи, или алгоритмы, воссоздающие фактуру холста, позволяют достичь визуального сходства с классическими произведениями.

Этот процесс не сводится к простому копированию. Художники используют традиционные техники как основу для собственных экспериментов, создавая гибридные уникальные формы. Так, работы художника Дэвида Хокни, выполненные на iPad, сочетают цифровые технологии с приёмами импрессионизма, демонстрируя, как традиционные методы могут быть адаптированы к новым медиа.

Применение традиционных техник в цифровом искусстве.

1. Текстура и мазки кисти. Многие программы для рисования предлагают инструменты, имитирующие мазки кисти, текстуры холста и другие особенности традиционных материалов, как акварель, масло или пастель (рис. 1).



Рисунок 1 – Кисти, имитирующие пастель

2. Техники наслоения. Традиционная работа с многослойностью, как в акварели или коллаже, часто воспроизводится в цифровом формате, создавая ощущение глубины и прозрачности (рис. 2).

4. Рисование от руки. Многие цифровые художники продолжают использовать технику скетча, набрасывая эскизы вручную и позже переводя их в цифровой формат.

5. Эффект состаривания и винтажности. В цифровом искусстве часто применяются фильтры и текстуры, чтобы воспроизвести эффект старинных фотографий, потертого красками холста или гравюры.

Использование классических методов в цифровой среде позволяет художникам сохранять культурное наследие, одновременно исследуя новые формы самовыражения. Однако, одним из ключевых вопросов, связанных с подражанием традиционным формам, является проблема аутентичности. В отличие от физических произведений, цифровые работы существуют в виртуальном пространстве, что ставит под сомнение их «подлинность». Однако исследования показывают, что зрители склонны воспринимать цифровые произведения, стилизованные под традиционные, как более ценные, если они демонстрируют высокий уровень технического мастерства и смысловой глубины.

Психологические аспекты восприятия также играют важную роль. Например, эффект «ручной работы», достигаемый за счёт имитации фактуры холста или неровных мазков, усиливает эмоциональное воздействие цифровых работ, делая их более «осязаемыми» для зрителя.



Рисунок 2 – Имитация акварели в цифровом искусстве

Традиционные элементы нередко повышают ценность цифровых работ, особенно в коммерческом и академическом контекстах. Так, аукционные дома всё чаще включают цифровые произведения, стилизованные под классику, в свои каталоги, а музеи экспериментируют с цифровыми инсталляциями, переосмысляющими исторические сюжеты.

Однако эта тенденция не лишена критики. Некоторые искусствоведы указывают на риск вторичности и отсутствия инновационности в работах, которые имеют чрезмерно традиционные формы. Тем не менее, многие художники находят баланс, используя классические приёмы как инструмент для создания новых смыслов. Например, проект «Ночной дозор» (2021), в котором нейросеть реконструировала утраченные фрагменты картины Рембрандта, демонстрирует, как традиция и технологии могут взаимодействовать на принципиально новом уровне.

Технологии не только позволяют имитировать традиционные формы, но и трансформируют их восприятие. Виртуальная реальность, дополненная реальность и интерактивные инсталляции предлагают зрителю новый опыт взаимодействия с классическим искусством. Например, проект «Виртуальный Вермеер» позволяет пользователям «войти» в картины голландского мастера, исследуя их в трёхмерном пространстве.

Дебаты о подлинности и оригинальности в цифровом искусстве остаются актуальными. С одной стороны, подражание традиционным формам помогает сохранить культурное наследие, с другой – может ограничивать творческую свободу. Особую остроту этим дискуссиям придаёт развитие нейросетей, способных генерировать изображения «в стиле» любого художника, что ставит вопросы об авторстве и плагиате.

Подражание традиционным формам в цифровом искусстве – это не ностальгия по прошлому, а сложный творческий процесс, сочетающий уважение к культурному наследию с поиском новых выразительных средств. Будущее этого направления видится в синтезе традиционных принципов и технологических инноваций, где цифровое искусство сможет одновременно опираться на историю и создавать принципиально новые формы.

Список использованных источников

1. Нагорная, Л. Н. Коммуникативный потенциал цифрового искусства: культурно-исторические парадигмы и практики // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. – 2024. – №5 (121). – С. 76–84.
2. Ландер, И. Г., Кубах, А. Х. Видео-маппинг как новая форма творчества, его виды и возможности // В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии: сборник по материалам XI международной научно-практической конференции. Часть II. Новосибирск: СибАК, 2012. – С. 50–53.