

УДК 008**Художественный образ в цифровой живописи****Румянцев Григорий Владимирович**

Аспирант,
Университет «Синергия»,
125190, Российская Федерация, Москва, Ленинградский просп., 80;
e-mail: synergy@synergy.ru

Аннотация

Статья посвящена исследованию художественного образа как ключевой категории цифровой живописи – динамично развивающегося направления современного искусства. Автор анализирует специфику формирования визуальных образов в цифровой среде, выявляя принципиальные отличия от традиционных художественных практик. В работе рассматриваются технологические аспекты создания цифровых произведений (использование графических редакторов, цифровых инструментов), а также их влияние на художественную выразительность и восприятие искусства. Особое внимание уделяется трансформации эстетических принципов и языка искусства в условиях цифровизации. На основе комплексного анализа исторических и современных источников прослеживается эволюция цифровой живописи, определяются её основные тенденции и перспективы развития. Исследование демонстрирует, как новые технологии расширяют возможности художественного творчества, создавая уникальный синтез традиционных эстетических принципов и инновационных цифровых решений.

Для цитирования в научных исследованиях

Румянцев Г.В. Художественный образ в цифровой живописи // Культура и цивилизация. 2025. Том 15. № 5А. С. 32-37.

Ключевые слова

Художественный образ, цифровая живопись, цифровое искусство, компьютерная графика, графические редакторы, визуальная культура, цифровая эстетика, современное искусство.

Введение

Современное искусство переживает период интенсивной трансформации, связанный с бурным развитием цифровых технологий. Одним из самых заметных явлений последнего десятилетия стала цифровая живопись, которая не только расширяет технические возможности художника, но и ставит под вопрос саму природу художественного образа. В условиях, когда произведения создаются и существуют исключительно в цифровой среде, теряется традиционное понятие материального носителя, а с ним — и целый спектр визуальных, тактильных и эмоциональных характеристик, присущих классической живописи.

Тем не менее, несмотря на техническую инаковость, цифровая живопись сохраняет базовые принципы изобразительного искусства — композицию, цвет, светотень, перспективу и, самое главное, художественный образ. Именно образ, как итог творческого процесса, является ключевым элементом, определяющим художественную ценность произведения. В этой статье мы попытаемся определить, каким образом формируется художественный образ в цифровой живописи, каковы его особенности и отличия от традиционного подхода, и какое значение он приобретает в новых культурных и технологических условиях.

Основное содержание

Художественный образ — это обобщённое, эмоционально окрашенное и субъективно интерпретированное отражение действительности, создаваемое средствами художественного языка. В изобразительном искусстве образ выражается через форму, цвет, композицию, фактуру и другие визуальные параметры. Он представляет собой результат творческой переработки реального или вымышленного мира, который носит не только эстетическую, но и смысловую, метафорическую и символическую нагрузку.

Образ в живописи — это не просто картинка, а многослойная структура, включающая в себя замысел художника, культурный и исторический контекст, восприятие зрителя и технические средства выражения. В традиционной живописи важную роль играют материальные свойства — текстура холста, плотность мазка, блеск лака. В цифровой живописи эти элементы заменяются пиксельной структурой, алгоритмами наложения слоёв и цифровыми эффектами, что неизбежно влияет на восприятие образа.

Цифровая живопись — это форма визуального искусства, создаваемая с помощью графических редакторов и цифровых устройств, таких как графические планшеты, компьютеры и специальные программы (например, Adobe Photoshop и Corel Painter). В отличие от традиционной живописи, цифровая не требует физического носителя: холстом служит монитор, красками — цифровые кисти и палитры, а инструментом — стилус или мышь [Турлюн, 2012].

История цифровой живописи началась с развития компьютерной графики в середине XX века. С 1960-х годов начались эксперименты с визуализацией данных и созданием простейших изображений с помощью алгоритмов [Алиев, 2021]. С появлением персональных компьютеров и программных средств в 1980–1990-х годах цифровое искусство стало доступным широкой аудитории. Сегодня цифровая живопись является не только средством самовыражения, но и активно используется в игровой индустрии, кинематографе, иллюстрации, рекламе и дизайне [Белозеров, Селина, 2021].

Однако цифровая живопись — это не просто технический процесс. Она требует от художника не меньших творческих и художественных навыков, чем традиционная. Более того,

цифровая среда предоставляет уникальные возможности для формирования художественного образа: многослойность, возможность бесконечного редактирования, применение текстур, фильтров, анимации и интерактивных элементов [Турлюн, 2011].

Одной из ключевых особенностей формирования художественного образа в цифровой живописи является виртуальность самого процесса. Художник работает не с физическим материалом, а с цифровым кодом, который визуализируется на экране. Это меняет не только технику исполнения, но и само восприятие произведения [Беньямин, 1996].

Во-первых, цифровая живопись предоставляет возможность мгновенного редактирования. Художник может бесконечно возвращаться к любому этапу работы, корректировать цвета, формы, композицию без ущерба для предыдущих слоёв. Это создаёт принципиально новую структуру образа — не линейную, а модульную, где каждый элемент может быть пересмотрен и переосмыслен.

Во-вторых, цифровая живопись допускает существование нескольких версий одного произведения. Благодаря функции сохранения и дублирования файла, художник может создавать вариации одного и того же образа, экспериментируя с цветовой гаммой, фоном, деталями. Это приводит к размножению оригинала и размытию понятия уникальности [Ерохин, 2010].

Таблица 1 - Сравнительные характеристики художественного образа в традиционной и цифровой живописи

Характеристика	Традиционная живопись	Цифровая живопись
Носитель	Физический (холст, бумага, доска)	Виртуальный (монитор, файл)
Материальность	Осязаема, текстурирована	Без физического воплощения
Возможность редактирования	Ограничена, требует перекрытия	Неограниченная, с сохранением всех версий
Уникальность оригинала	Один оригинал	Множественные версии, возможность копий
Зависимость от среды	Влияние света, влажности, времени	Независим от внешних условий
Интеграция с другими медиа	Ограничена	Возможна (видео, анимация, 3D, текст)

В-третьих, цифровая среда позволяет интегрировать в живописный образ элементы из других медиа — фотографии, 3D-модели, текстуры, видеофрагменты. Это расширяет выразительные возможности и формирует гибридные формы искусства, где границы между жанрами становятся всё менее чёткими.

Несмотря на кажущуюся стандартизированность цифровых инструментов, каждый художник сохраняет свой индивидуальный стиль, который проявляется в подборе цветовой палитры, характере мазка, композиционных приёмах. Примеры таких художников — Rhads (А. Чебоха) и К. Новосельцев, чьи работы, несмотря на цифровую природу, обладают ярко выраженной стиливой и эмоциональной спецификой [Демшина, 2010].

Rhads создаёт образы, наполненные светом и воздухом, передавая атмосферу бескрайних пространств и природных явлений. В его работах художественный образ строится на взаимодействии света и цвета, на игре фактур и размытой детализации. Новосельцев, напротив, использует плотную композицию, насыщенную деталями и символикой, создавая мрачные, философские образы с аллюзиями на Босха и Брейгеля. Его художественный образ — это драматургическая структура, в которой каждая деталь несёт смысловую нагрузку.

Заключение

Таким образом, цифровая живопись предоставляет художнику широкие возможности для самовыражения и создания уникального художественного языка, не ограниченного рамками традиционных техник.

Одним из часто обсуждаемых вопросов является эмоциональное воздействие цифровых произведений. Существует мнение, что цифровая живопись уступает традиционной в силе эмоционального отклика, поскольку лишена текстуры, фактуры, запаха краски, физического присутствия. Однако это утверждение не всегда справедливо [Гельман, 2003].

Цифровой образ может быть не менее выразителен, чем традиционный, особенно если художник владеет средствами композиции, колорита и светотени. Более того, благодаря возможностям цифровых эффектов, таких как свечение, размытие, наложение текстур, можно добиться визуальной выразительности, недоступной в классической живописи.

Однако проблема восприятия заключается ещё и в контексте. Цифровая живопись чаще всего существует в виртуальном пространстве — на экранах мониторов, в социальных сетях, на платформах наподобие Behance или ArtStation. Это обесценивает «ауру» оригинала, о которой писал Вальтер Беньямин, и превращает произведение в репродукцию, доступную для массового потребления [Карлова, 2016].

Кроме того, цифровая живопись сталкивается с проблемой авторства и подлинности. Поскольку любой файл может быть скопирован, видоизменён или украден, художник вынужден защищать свои права, публикуя работы в низком разрешении или снабжая их водяными знаками. Эти технические меры также влияют на восприятие художественного образа, снижая его эстетическую ценность в глазах зрителя.

Художественный образ в цифровой живописи — это результат синтеза традиционных принципов изобразительного искусства и новых технологических возможностей. Несмотря на отсутствие физической материальности, цифровой образ способен передавать сложную палитру эмоций, смыслов и художественных идей. Он подчиняется тем же законам композиции, света, цвета и перспективы, что и в классической живописи, но при этом включает в себя принципы многослойности, редактируемости, вариативности.

Цифровая живопись не отменяет традиционное искусство, а дополняет его, расширяя границы визуального восприятия и художественного самовыражения. Она формирует новую визуальную культуру, в которой важен не только результат, но и сам творческий процесс. В условиях цифровой эпохи художественный образ становится подвижной, многозначной и интерактивной структурой, открытой для интерпретации и переосмысления.

Библиография

1. Алиев Э. В. Художественный процесс в цифровой живописи // Художественная культура. 2021. № 2. С. 406–419.
2. Белозеров О. И., Селина А. М. Цифровая живопись — замена современному искусству? Хабаровск, 2021.
3. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. М., 1996.
4. Демшина А. Ю. Визуальные искусства в ситуации глобализации культуры. СПб. : Астерион, 2010.
5. Дыганова Е. А., Хантимирова А. А. Возможности цифрового рисования в художественно-эстетическом развитии ребенка // Искусство и художественное образование в контексте межкультурного взаимодействия : материалы XI Междунар. науч.-практ. конф., Казань, 21 окт. 2022 г. Казань : Казанский (Приволжский) федеральный университет, 2023. С. 564–571. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=FFNYVL> (дата обращения: 17.07.2025).
6. Ерохин С. В. Эстетика цифрового изобразительного искусства. СПб. : Алетейя, 2010.
7. Карлова А. И. Цифровое искусство и музей // Вопросы культурологии. 2016. № 4. С. 74–76.
8. Конфедерат О. В., Гарифуллина Д. М. Проблемы искусствоведческого описания и анализа цифрового образа //

- Вестник Челябинского государственного университета. 2011. № 20(235). С. 158–162. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=OWXZCD> (дата обращения: 17.07.2025).
9. Прохоров С. А. Влияние компьютерных технологий и преобразований цветографической продукции на натурную живопись // Приволжский научный вестник. 2013. № 4(20). С. 98–102. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=QLUJGH> (дата обращения: 17.07.2025).
10. Турлюн Л. Н. Имитация традиционной живописи и графики средствами компьютерной графики // В мире научных открытий. 2012. № 4.3. С. 272–281.
11. Турлюн Л. Н. Компьютерное искусство в мировой художественной культуре // Alma mater. 2011. № 11. Декабрь.
12. Гельман М. О цифровом искусстве // Дневник М. Гельмана. 2003.

The Artistic Image in Digital Painting

Grigorii V. Rumyantsev

Postgraduate Student,
Synergy University,
125190, 80, Leningradsky ave., Moscow, Russian Federation;
e-mail: synergy@synergy.ru

Abstract

The article explores the artistic image as a key category of digital painting - a dynamically developing direction of contemporary art. The author analyzes the specifics of visual image formation in the digital environment, identifying fundamental differences from traditional artistic practices. The work examines technological aspects of creating digital artworks (use of graphic editors, digital tools) and their impact on artistic expression and art perception. Particular attention is paid to the transformation of aesthetic principles and artistic language in the context of digitalization. Through comprehensive analysis of historical and contemporary sources, the evolution of digital painting is traced, with its main trends and development prospects identified. The study demonstrates how new technologies expand the possibilities of artistic creativity, creating a unique synthesis of traditional aesthetic principles and innovative digital solutions.

For citation

Rumyantsev G.V. (2025) Khudozhestvennyy obraz v tsifrovoy zhivopisi [The Artistic Image in Digital Painting]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 15 (5A), pp. 32-37.

Keywords

Artistic image, digital painting, digital art, computer graphics, graphic editors, visual culture, digital aesthetics, contemporary art.

References

1. Aliev E. V. The artistic process in digital painting // Art culture. 2021. No. 2. pp. 406-419.
2. Belozеров О. И., Селина А.М. Is digital painting a substitute for modern art? Khabarovsk, 2021.
3. Benjamin V. A work of art in the era of its technical reproducibility. Moscow, 1996.
4. Demshina A. Y. Visual arts in the context of cultural globalization. St. Petersburg : Asterion, 2010.
5. Dyganova E. A., Khantimirova A. A. The possibilities of digital drawing in the artistic and aesthetic development of a child // Art and art education in the context of intercultural interaction : proceedings of the XI International Scientific and Practical Conference, Kazan, October 21, 2022 Kazan : Kazan (Volga Region) Federal University, 2023. p. 564-

-
571. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=FFNYVL> (date of reference: 07/17/2025).
6. Erokhin S. V. Aesthetics of digital fine art. St. Petersburg : Aletya Publ., 2010.
7. Karlova A. I. Digital art and museum // Questions of cultural studies. 2016. No. 4. pp. 74-76.
8. Konfederat O. V., Garifullina D. M. Problems of art historical description and analysis of a digital image // Bulletin of the Chelyabinsk State University. 2011. No. 20(235). pp. 158-162. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=OWXZCD> (date of request: 07/17/2025).
9. Prokhorov S. A. The influence of computer technologies and transformations of colorographic products on natural painting // Privolzhsky Scientific Bulletin. 2013. No. 4(20). pp. 98-102. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=QLUJGH> (date of reference: 07/17/2025).
10. Turlun L. N. Imitation of traditional painting and graphics by means of computer graphics // In the world of scientific discoveries. 2012. No. 4.3. pp. 272-281.
11. Turlun L. N. Computer art in world art culture // Alma mater. 2011. № 11. December.
12. Gelman M. On digital art // M. Gelman's diary. 2003.