

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Київський національний університет будівництва і архітектури

Медіатехнології у мистецтві

Методичні вказівки
до практичних занять
для здобувачів другого (магістерського) рівня
вищої освіти за спеціальністю
023 «Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація»

Київ 2025

ДК 004.774.6(07)

М42

Укладач О. О. Сафронова, канд. техн. наук, доцент

Рецензент В. В. Товбич, д-р арх., професор

Відповідальний за випуск О. О. Кащенко д-р техн. наук,
професор

*Затверджено на засіданні кафедри образотворчого мистецтва
і архітектурної графіки, протокол №6 від 29.10.2024 року*

В авторській редакції.

**Медіатехнології у мистецтві [Електронний ресурс] : методичні
М42 вказівки до практичних занять / уклад. О. О. Сафронова/ – Київ :
КНУБА, 2025. – 28 с.**

Містять зміст, завдання, питання самоперевірки, рекомендовану літературу і вказівки до виконання окремих робіт курсу.

Призначено для здобувачів другого (магістерського) рівня вищої освіти за спеціальністю 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація».

ЗМІСТ

Загальні положення.....	4
<i>Практичне заняття 1. Набуття навиків створення об'єкта цифрового мистецтва в середовищі програми Adobe Photoshop.....</i>	<i>5</i>
План заняття.....	5
Питання для самоперевірки.....	5
Завдання.....	5
Список літератури	6
<i>Заняття 2. Набуття навиків розробки структури веб-сайту і дизайну головної сторінки веб-сайту.....</i>	<i>7</i>
План заняття.....	7
Питання для самоперевірки.....	7
Завдання.....	8
Список літератури.....	8
<i>Заняття 3. Набуття навиків розробки анімаційного ролику.....</i>	<i>9</i>
План заняття.....	9
Питання для самоперевірки.....	9
Завдання.....	9
Список літератури	10
<i>Додаток А Цифровий живопис.....</i>	<i>11</i>
<i>Додаток Б Приклади сторінок Web-сайту.....</i>	<i>26</i>

ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

Мета дисципліни – оволодіння компетентностями щодо впливу медіатехнологій на розвиток сучасного візуального мистецтва, генези розвитку мультимедійного мистецтва і його різновидів, оволодіння навичками створення окремих творів медіамистецтва.

Результати навчання дисципліни:

знати: естетичні проблеми розвитку сучасного візуального мистецтва; принципи застосування сучасних медіа технологій у мистецтві

вміти: застосовувати у мистецькій та дослідницькій діяльності знання естетичних проблем образотворчого мистецтва, декоративного мистецтва, реставрації, основні принципи розвитку сучасного візуального мистецтва; застосовувати сучасні інформаційні технології в художньо-декоративному оздобленні інтер'єру;

здатен продемонструвати: здатність створювати затребуваний на художньому ринку суспільно відповідальний продукт образотворчого та декоративного мистецтва;

володіти: знаннями сучасних методів створення художньо-декоративних творів засобами професійного програмного забезпечення з метою їх подальшого використання у художньо-декоративному оздобленні інтер'єру

Необхідні навчальні компоненти (пререквізити):

Комп'ютерний практикум, Мистецтво і архітектура регіону, Основи архітектурних конструкцій, Основи теорії дизайну, Дизайн інтер'єру, Проектна графіка.

Практичне заняття 1. Набуття навиків створення об'єкта цифрового мистецтва в середовищі програми Adobe Photoshop

План заняття

1. Цільове призначення програмного забезпечення з растрової графіки залежно від вимог проектування. Відображення різних графічних технік засобами програм Adobe Photoshop. Ефективність використання шарів для досягнення спеціальних ефектів.
2. Корекція кольору в програмах растрової графіки. Робота з гістограмами, кривими, завдання точки чорного, точки білого, тонування зображень, заміна кольору тощо. Стилізація зображень з використанням команд корекції кольору.
3. Основи фільтрації. Корегуючі фільтри і фільтри ефектів. Формати зберігання графічних файлів. Система управління кольором. Підготовка файлів до цифрового друку на різних носіях.
4. Засобами програми растрової графіки (Adobe Photoshop) створити ескізи 3-х художніх робіт: метпейтинг за зразком, наданим викладачем, або колаж на вільну тему; творча робота з використанням можливостей програм векторної графіки; робота у стилі глінч-арт.
5. Використання програм штучного інтелекту для створення художніх робіт. Поняття текстового звернення (prompt) для створення референсів до творчої роботи.

Питання для самоперевірки

1. Система управління кольором у програмних продуктах фірми Adobe Photoshop. Який робочий простір рекомендовано для підготовки зображень до використання у мережі?
2. Який робочий простір рекомендовано для підготовки зображень до кольорового друку?
3. Що таке кольоровий профіль пристрою?
4. Роль гістограми у рішенні питань корекції кольору в програмах растрової комп'ютерної графіки. Команди управління тоновим балансом зображення.
5. Маски і їх використання у створенні сучасних цифрових художніх творів

6. Корегуючі фільтри і фільтри ефектів.
7. Алгоритми стискання розміру графічних файлів. Основні формати растрової і векторної графіки залежно від призначення файлу.
8. Поняття текстового запиту до програм штучного інтелекту.

Завдання

1. Виконати підбір зображень для їх подальшої стилізації або використання у багатошаровому тематичному колажі. Рекомендоване використання власних творчих робіт (фото, живописний твір).
2. Створити багатошаровий колаж за зразком.
3. Виконати стилізацію зображення (оп-арт, поп-арт) у сучасній стилістиці. Підготувати зображення до друку.
4. Створити цифрову художню роботу засобами штучного інтелекту.

Список літератури

1. Chapman Nigel, Chapman Jenny Digital Media Tools, 3rd Edition April 2014. E-Book 528 pages ISBN: 978-1-118-95094-4
2. Сафронова О.О., Донець К.В. Основи двовимірної комп'ютерної графіки. Київ : КНУТД, 2017. 206 с.
3. Цибенко В.С. «Цифрове мистецтво. Цифровий живопис» [Режим доступу]: <http://megasite.in.ua/45148-cifrova-zhivopis.html>

Інформаційні ресурси

1. Посібник користувача Photoshop
<https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/user-guide.html>
2. Посібник користувача Adobe Illustrator.
<https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/user-guide.html>
3. <https://www.deviantart.com>
4. Віктор Вазареллі URL: <https://www.wikiart.org/ru/viktor-vazareli>
5. 10 шедеврів Енді Воргола URL:
<https://vogue.ua/ua/article/culture/art/10-shedevrov-endi-uorhola.html>
6. <https://create.vista.com/uk/portfolio-photos/1037160/>
7. Створення епічного цифрового фентезійного пейзажу в техніці «мет-пейнтінг» <https://cgmag.net/sozдание-epicheskogo-fentezijnogo-tsifrovogo-pejzazha-v-tehnike-met-pejnting>

Заняття 2. Набуття навиків розробки структури веб-сайту і дизайну головної сторінки веб-сайту

План заняття

1. Основи верстки web-сторінок засоби програм комп'ютерної графіки. Побудова структури головної сторінки. Ширина документу. Обмеження макетування (прямокутність об'єктів сторінки).
2. Засоби графічних програм щодо використання модульної сітки для створення сторінки сайту. Підготовка зображень для розміщення на web-сторінці. Фрагментарна оптимізація
3. Створення елементів web-сторінки. Заголовок, елементи навігації, включення рекламного банера. Стандартний розмір банерів, що публікуються під заголовком документа. Вибір кольорового простору. Рекомендовані шрифти.
4. Розробити макет головної сторінки сайту творчої людини засобами програми Adobe Photoshop. Зберегти у форматі підготовки графічної інформації для Web-стрінки (JPEG). Розробити Web-стрінку творчої людини (портфоліо) з використанням шаблонів інтернет-сервісу Wix

Питання для самоперевірки

1. Спосіб відображення інформації на веб-сторінці.
2. Тематична класифікація сайтів.
3. Що таке фіксований макет, «гумовий» макет»?
4. Що таке навігація сайту? Які бувають засоби навігації?
5. Структура сайту візитки.
6. Структура головної сторінки.
7. Ширина документу.
8. Обмеження макетування
9. Поняття модульної сітки у графічному дизайні. Принципи побудови модульної сітки у web-дизайні..
10. Елементи web-сторінки.
11. Елементи навігації.
12. Підготовка зображень для розміщення на web-сторінці. Фрагментарна оптимізація.

Завдання

1. Розробити прототип сайту творчої людини. Визначитись з кольоровою гамою, загальною стилістикою сторінок, системи навігації, підібрати шрифти.
2. Підібрати зображення для розміщення на головній сторінці.
3. Виконати підготовку зображень для розміщення на головній сторінці.
4. Розробити дизайн сторінки засобами програми Adobe Photoshop або векторного графічного редактора Figma
5. Розробити сторінку засобами платформи Wix або Figma

Список літератури

1. Бородкіна І.Л., Бородкін Г.О WEB-технології та WEB-дизайн: застосування мови HTML для створення електронних ресурсів Ліра-К: 2020. 212 с.
2. Гринчак О. В., Моцик.Р. В. Веб-технології та дизайн Вісник Хмельницького національного університету, №1, 2021 (293) с. 22-26 DOI 10.31891/2307-5732-2021-293-1-22-26
3. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну : підручник : для студентів вищ. навч. закл. / Михайло Якович Куленко ; Київ. нац. ун-т будівництва та архітектури ; за ред. Є. А. Антонович. Вид. 3-тє, перероб. та допов. Київ : Кондор, 2018. 543 с. : іл
4. Пасічник О. Г., Пасічник О. В., Стеценко І. В. Основи веб-дизайну : Навч. посіб. К.: Вид. група ВHV, 2009. 336 с: іл.
5. Samara Timothy. A Graphic Design Layout Workshop.2015. Rockport Publishers 241 p.

Інформаційні ресурси

1. Конструктор Wix <https://ua.https://users.wix.com/signin?originUrl=https%3A%2F%2Fuk.wix.com%2Fnew%2Fintro&redirectTo=https%3A%2F%2Fuk.wix.com%2Fnew%2Fintro&overrideLocale=uk&forceRender=true/>
2. Основні тренди веб-дизайну в 2022 році URL: <https://internetdevels.ua/blog/web-design-trends-look-out-for-in-2021>
3. Figma – базовий інструмент для роботи дизайнерів https://kiev.itstep.org/blog/figma-is-a-basic-tool-for-designers?gad_source=1

Заняття 3. Набуття навиків розробки анімаційного ролику

План заняття

1. Засоби для створення анімації в програмах двовимірної комп'ютерної графіки. Шкала часу у програмі Adobe Photoshop. Додавання кадрів до анімації. Редагування кадрів анімації. Створення кадрів за допомогою вставлення проміжних кадрів (твінінгу). Рендерінг файлу з анімацією.
2. Використання шкали часу для редагування відеофайлів. Створення ключових кадрів. Управління ефектами.
3. Знайомство з інтерфейсом програми After Effects. Вікна програми. Управління проектом. Створення і управління композиціями. Можливості програми щодо додавання різних ефектів до відеозображень. Рендерінг відеофайлів
4. Створення відеопроєкту - відеоряду на основі фотопроекту або власного творчого проекту; відеоряду на основі редагування і застосування ефектів до відеоролика

Питання для самоперевірки

1. Засоби управління палітрою Шкала часу в прграмі Adobe Photoshop
2. Засоби редагування і управління кадрами анімації
3. Формати зберігання файлу з анімацією
4. Специфіка використання шкали часу для редагування відеофайлів
5. Управління ключовими кадрами
6. Вікна програми After Effects. Принципи створення композиції кадрів.
7. Управління шарами в програмі After Effects.
8. Принципи створення композиції відеоряду

Завдання

1. Розробити сценарій відеоряду. Підібрати необхідні зображення і відеоролики.
2. Визначитись з ключовими кадрами і параметрами проекту (розмір кадру, частота кадрів, ключові кадри, художні ефекти)
3. Розробити невеликий відеопроєкт (від 30 сек до 1 мін.) за

розробленим сценарієм. Зберегти у форматах mp3, mp4.

4. В альбомі творчих робіт надати короткий опис сценарію і вихідних файлів.

Список літератури

1. Chapman Nigel, Chapman Jenny Digital Media Tools, 3rd Edition
April 2014. E-Book 528 pages ISBN: 978-1-118-95094-4

Інформаційні ресурси

1. Посібник користувача Photoshop

<https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/user-guide.html>

2. Посібник користувача After Effects

<https://helpx.adobe.com/ua/support/after-effects.html>

Цифровий живопис

Цифровий живопис – створення електронних зображень, здійснюване не шляхом рендеринга комп'ютерних моделей, а за рахунок використання людиною комп'ютерних імітацій традиційних інструментів художника. Створення малюнка/картини від початку й до кінця на комп'ютері - відносно новий напрямок в образотворчому мистецтві. Комп'ютер у цифровому живописі – це такий же інструмент, як і пензель із мольбертом. Для того, щоб добре малювати на комп'ютері також необхідно знати й уміти застосовувати всі накопичені поколіннями художників знання й досвід (перспектива, повітряна перспектива, колірний коло, відблиски, рефлексії й т.д.). Використання цифрових технологій у фотографії породили також гібридні технології (наприклад, фотоімпресіонізм).

Комп'ютерна графіка поступово перетворюється в новий вид мистецтва. Спеціалізовані програмні засоби дозволяють практично будь-якій людині створювати, редагувати, перетворювати графічні зображення.

В залежності від способу формування зображень, комп'ютерну графіку можна поділити на:

- растрову;
- векторну;
- фрактальну;
- тривимірну (3D).

Одним з напрямів цифрового живопису вважається **фотоімпресіонізм**. Всі знають такий напрямок живопису, як імпресіонізм, коли художники прагнуть найбільш природно і не упереджено відобразити реальний світ у його рухливості та мінливості, передати свої скороминущі враження (impressions), які фарби предметів і фігур роблять при різному освітленні, уникаючи при цьому будь-яких подробиць. Більшість імпресіонізм асоціюється з полотнами французьких художників кінця 19 століття. На той час головними покупцями мистецтва була міська буржуазія

і, отже, до її вимог та смаків прагнули пристосовуватися професійні портретисти, у тому числі фотографи. Не можна, звичайно, проводити повну аналогію у становленні живопису та фотографії, але основні тенденції їх розвитку багато в чому збігаються.

Художня фотографія, як і живопис, пережила декаданс, що виражався у руйнуванні форми, химерності малюнка, алегоризації. У фотоімпресіонізмі позначився відхід від чіткості реальних форм заради світлової плями, розпливчастого силуету. Таючі контури, прозорий серпанок напівтонів, роздробленість композиції — все це демонструвало нехтування матеріальною предметністю світу. Деякі критики у запалі поверхневих порівнянь виділяли у фотоекспресіонізмі переважання різкоконтрастного, «рембрандтівського» світла

Розглянемо приклади сучасного фотоімпресіонізму.



Рис. 1. Приклади фотоімпресіонізму

Мультіекспозиція дозволяє отримати нечіткі межі об'єктів, передаючи фарби предметів. Наприклад, американський фотограф Пеп Вентоза (Pep Ventosa) накладає один на одного безліч знімків одного і того ж знаменитого туристичного місця, отримуючи при цьому нечітке, але незвичайне зображення

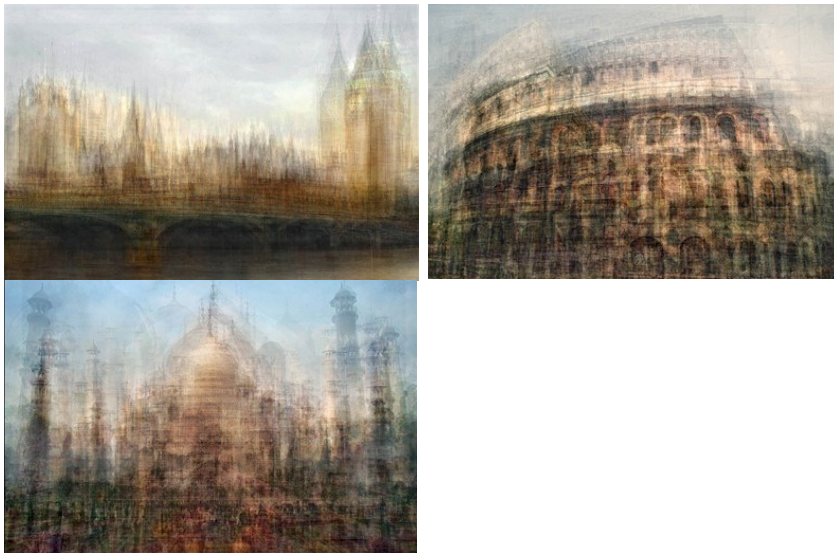


Рис. 2. Приклади фотоімпресіонізму (Pep Ventosa)

Гра з водою, зйомка відбиття у воді та будь-яких химерних дзеркальних поверхнях – ще один спосіб отримати імпресіонізм у фотографії. Подібні до полотна художників імпресіоністів фотографії створює Барбара Коул (Barbara Cole), фотограф із Торонто. Серію фотографій *chromatics* з першого разу легко прийняти за картини, а не за майстерні підводні фотографії.



Рис. 3. Роботи Барбари Коул

Cristophe Jacrot – фотограф дощу із Франції. “Мені подобається романтичний дощ та повітряний сніг. Ця погода – чудове фотографічне поле, візуальний світ природи. У цьому світі більшість із нас надто зайняті, щоб втекти від опадів. Людина стає примарною фігурою, блукаючим і слухняним капризом дощу та снігу”.



Рис. 5. Приклади фотоімпресіонізму (Cristophe Jacrot)

Довгі витримки разом зі зсувом камери та змуванням використовує Nikhil Bahl у своїх роботах. Однак ця техніка не зовсім проста, якою здається на перший погляд.

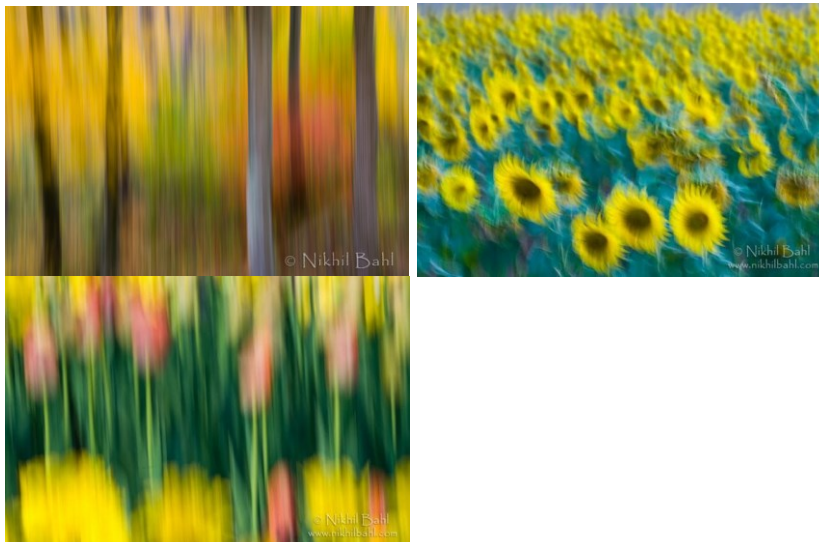


Рис. 5. Приклади фотоімпресіонізму (Nikhil Bahl)

Основні прийоми отримання подібних зображень: мультиекспозиція у час зйомки, комплексна обробка зображень різноманітними фільтрами.

Цифровий живопис оп-арт або оп-мистецтво — стиль сучасного мистецтва, що широко використовує оптичні ілюзії, різновид абстракціонізму та неоконструктивізму, Митці оп-арту досягають створення ілюзій руху або мерехтіння нерухомих об'єктів через зображення періодичних структур і влучне використання кольорів та форм. Зазвичай твори оп-арту носять абстрактний характер



Класикою оп-арта вважається альфа-годинник Віктора Вазарелі — це скульптура в стилі оп-арт, яка також виконує практичну мету. Складений із прозорого матеріалу, цей годинник є оптичною ілюзією, художньою алегорією на загадкову та повторювану природу часу. Циферблат годинника складається з концентричних кіл, кожен шар чорного та білого передає відчуття руху та імпульсу. Під циферблатом годинника подібним чином розміщені квадратні фігури, що ще більше створює оптичну ілюзію.

Ці взаємодіючі моделі створюють зміщене сприйняття та коливання зображення в очах глядача.

Обговорюючи свої думки щодо абстракції, Вазарелі заявив: «Відомий перехід від репрезентативного до нерепрезентативного мистецтва є лише одним із етапів глибокої трансформації, що відбувається в пластичному мистецтві. Термін «абстрактне» в живописі стосується не встановленого факту, а непереборної тенденції до пластичного творіння, відмінного від того, що ми вже знаємо». (Вазарелі 1978, 13).

Для створення цифрових робіт у стилі оп-арту можуть бути використані програми векторної графіки, які оперують геометричними формами і обмеженою палітрою кольорів

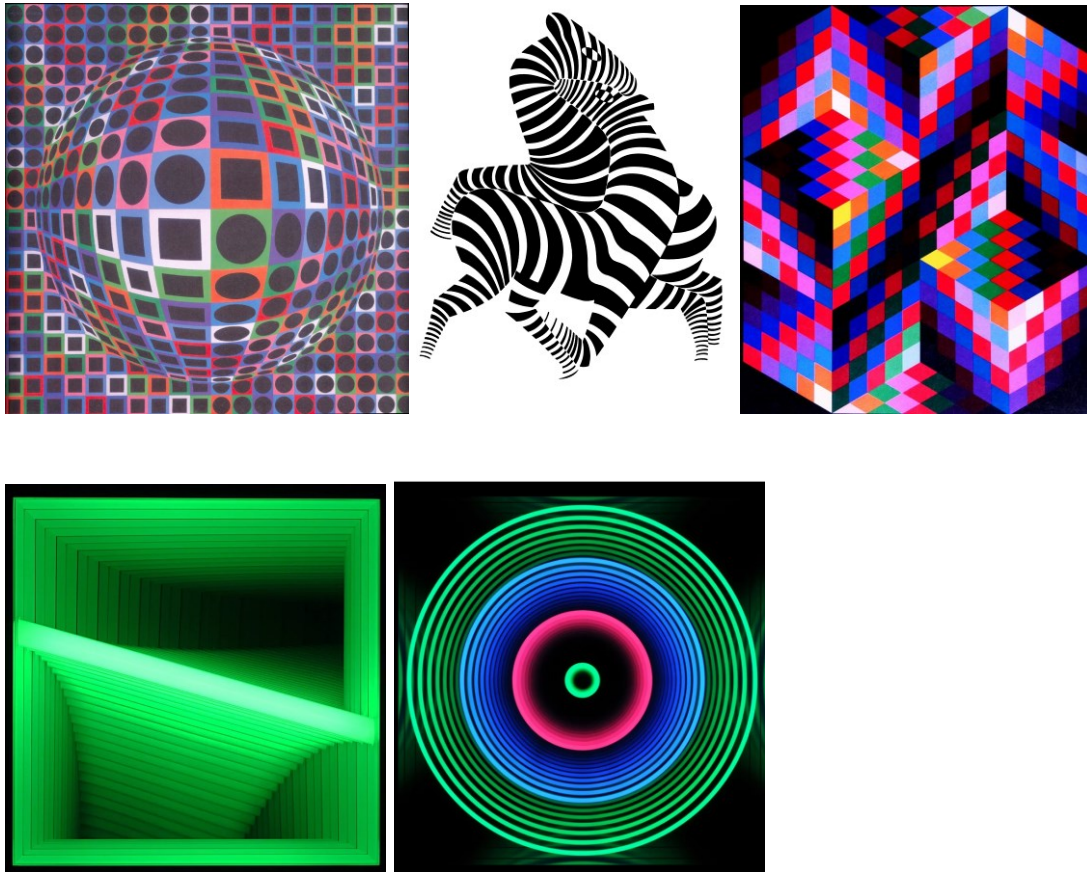


Рис. 6. Оп-мистецтво Forked Series #40, 2019 Four Circles

Ще одним розповсюдженим стилем у цифровому живописі є стиль поп-арт. Витоки стилю знаходимо в роботах Енді Уорхола. Наразі існує багато алгоритмів стилізації фотозображень з використанням команд корекції кольору і різноманітних фільтрів у програмі Adobe Photoshop



Рис. 8. Приклади цифрових робіт у стилі поп-арт

Приклади студентських робіт у стилі поп арт:



Рис. 7. Матяш С.О. Використання фільтрів програми Adobe Photoshop для створення зображень у стилі поп-арт (ст. Матяш С.О., 2023 р.)

Безпосередньо цифровий живопис з 0 передбачає використання цифрових планшетів для малювання, знання використання, створення або завантаження різноманітних пензлів, імітуючих техніку малювання в різних техніках від олійного живопису до пастелі або кольорового олівця. Інколи для досягнення спецефектів використовується сполучення технік живопису з можливостями програмного забезпечення щодо маскуванню зображень і колоризації. Як приклад можна навести надзвичайно виразливі роботи Марсело Кастеллані.

Марсело Кастеллані (Marcello Castellani) - цифровий художник з Колумбійського міста Богота. У 2021м році відбулась виставка його робіт в одному з артцентрів міста киева. Марчелло Кастеллани володіє безперечним талантом і вже досяг успіху в цифровому живописі, відомий як справжній майстер, талановитий і креативний художник. Цифрова живопис для нього - це не просто розвага, а справжнє мистецтво. Він винаходить нові форми, нові техніки і способи зображення. Дана серія відноситься до незвичайних портретів, які виконані нібито ламаними лініями, штрихами і потоками. Крім того, що живопис дуже незвичайна і чіпляє погляд, вона ще й дуже реалістична.

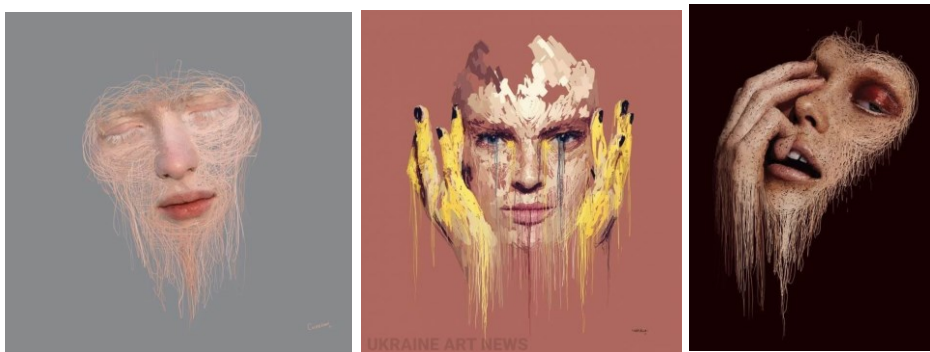


Рис. 8. Роботи Марсело Кастеллани (Marcello Castellani)

Не секрет, що для художника однією з найскладніших завдань є зображення людського обличчя. Надати людського обличчя високу реалістичність і фотографічну точність дуже і дуже складно. Для цього необхідна велика практика і постійне вдосконалення техніки майстерності. Лише одна невірною намальована деталь особи людини, як то - перебільшення або применшення форма очей, невідповідність форми носа, розмір губ і так далі, можуть привести до того, що портрет виявиться зовсім несхожим на зображуваного людини. З цієї причини портрети високої реалістичності, створені в абсолютно немислимим техніках, як це робить той же Марчелло Кастеллани, користуються пильною увагою. В цих роботах явно використана змішана техніка: цифровий живопису і маски шару.



Серед відомих представників цифрового живопису варто згадати таких, як Сарел Терон, Флавіо Болла, Кріс Базеллі, Йонас Де Ро, Парк Йонг Вон, Джон Фостер, Керол Каваларіс.

Мет-пейтинг – великомасштабні мальовані зображення, які використовують в кіно, на телебаченні і комп'ютерних іграх для створення пейзажів, які з якихось причин не можна зняти в реальності або ж їх просто

не існує і декорації зробити неможливо. Для створення таких робіт часто використовується техніка створення колажів з різних фрагментів в тому числі фотозображень і побудованих 3-х вимірних об'єктів, а необхідні деталі домальовуються художником безпосередньо художніми засобами програми.



Рис. 9. Мет-пейнтинг

Змішані техніки, колажування – часті прийоми у створенні робіт цифрового живопису. Американський діджитал художник Бен Рубін (Ben Rubin) населив уявними монстрами найвідвідуваніше місце у Нью-Йорку – метро. Його проект Subway Doodle зібрав уже 169 тис. передплатників у Instagram. Концепція досить проста. Бен Рубін знімає сюжети в метро на свій IPAD і за допомогою Instagrammer вклеює в контекст симпатичних монстрів. Його сюжети, ідеальні для соціальних коментарів встигли посіяти благодушний хаос по всій нью-йоркській підземці. Кровожерливі монстри притискаються до сплячих мандрівників, веселять молодь, потрапляють у всякі безглузді історії. Професійно намальовані, не без іронії сюжети, народжені химерною фантазією автора, користуються заслуженою популярністю, є смішним відображенням наших порочних мрій, які щодня ми беремо з собою в метр.



Рис. 10. Роботи Бена Рубіна (Ben Rubin)



Рис. 11. Кріс Базеллі (Chris Buzelli) створює роботи виключно засобами програм векторної графіки. tanjand.livejournal.com

Серед відомих представників цифрового живопису варто згадати таких, як Сарел Терон, Флавіо Болла, Кріс Базеллі, Йонас Де Ро, Парк Йонг Вон, Джон Фостер, Керол Каваларіс.

Ще одна технологія має назву «мет-пейтинг» – великомасштабні мальовані зображення, які використовують в кіно, на телебаченні і комп'ютерних іграх для створення пейзажів, які з якихось причин не можна зняти в реальності або ж їх просто не існує і декорації зробити неможливо.

Серед відомих представників цифрового живопису варто згадати таких, як Сарел Терон, Флавіо Болла, Кріс Базеллі, Йонас Де Ро, Парк Йонг Вон, Джон Фостер, Керол Каваларіс, роботи яких можна знайти на сайтах з

портфолію або на комерційних сайтах, що займаються продажем цифрових робіт, наприклад, <https://www.deviantart.com/>

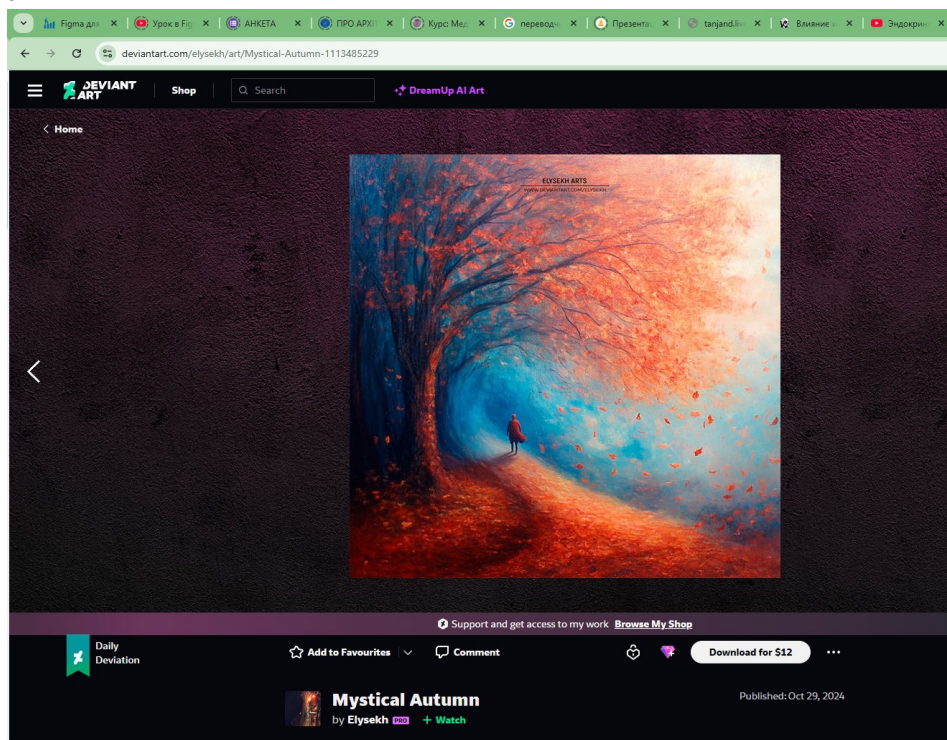


Рис. 12. <https://www.deviantart.com/>

Поширення цифрових технологій у художній практиці митців образотворчого (візуального) напрямку діяльності сприяло появі нових засобів виразності, якими моделювалася форма та багатовимірний простір. На перетині образотворчих прийомів та прийомів, що мають в основі комп'ютерне програмування, формувався особливий ракурс сприйняття зображення. Зображення, які відображає комп'ютерні пристрої складається з пікселів.

Натомість комп'ютерна помилка «глітч» пошкоджує будь-яке зображення, перетворюючи його у фрагментарний вираз, нівелюючи цілісність як форми вислову, так і суті, але водночас формуючи «візуальний код», що репрезентує «рухомий образ». Це сприяло естетизації «глітчу» як мистецтва, що творить сюрреалістичні образи з явними деформаціями, зсувами, помилками, дифузією форм, а відтак смислів тощо. Глітч-арт активно використовують сьогодні у кінематографі, комп'ютерних іграх, інтернет-контенті, музичних та відео кліпах, рекламних роликах і т.д., завдяки його ефектам конструюють сюрреалістичний цифровий світ, в якому явні постмодерністські риси: невизначеність, фрагментарність, колажність, карнавальність тощо.

Мистецтво глітч давно увійшло в практику зарубіжних художників, зокрема Бефлікса (Ant Scott), Рози Менкман, Адама Ферріса, Фліппа Стернса, Домініка Петріна, Нандани Гхія та ін.

В українському арт-просторі до експерименту з цифровими засобами виразу зверталися небагато художників візуального мистецтва, твори яких можна побачити на колективних та індивідуальних виставках.

Появу технічного збою програми у формі галюцинаторних ліній чи форм, можна спостерігати на екранах телевізорів чи комп'ютерів. Цей випадковий збій («глюк», або «глітч») є технічною помилкою, що деформує зображення, яке згодом повертається до норми. Як нова художня практика мистецтво глітч амбівалентне, оскільки існує на межі фізичного та цифрового вимірів, моделюючи дискурсивну картину світу. Тут важливо зазначити взаємне взаємопроникнення мистецтва, науки та технологій, що є однією з домінуючих рис сучасного мистецтва. Наприклад, художник Матьє Сент-П'єр працюючи з комп'ютерними програмами та аналоговими відеосигналами, використовує глітч як творчий елемент моделюючи абстрактні композиції, що нагадують калейдоскопічні окуляри



Рис. 13. Матьє Сент-П'єр.
Автопортрет,
цифровий друк, 2013



Рис. 14. Роза Менкман. Лорі,
цифрова обробка

Оригінальні роботи створені Енду Денслером, Нельсоном Сілвою, Спенсером Селбі, Дженіс Чен Тіен Лі, Естера Лазовскі, Алесандро Канова, Нейтор Магно та ін. у контексті цифрового мистецтва кінця ХХ — поч. ХХІ ст. вирізняються різнобарвними візуальними ефектами глітч, що відсилають нас до прийомів модерністського живопису та його концепції деформації, але водночас конструюють нову естетику, обумовлену цифровими технологіями.

Наразі існує багато можливостей деформації зображення для імітації глінч-арту в програмі Adobe Photoshop (застосування фільтрів деформації, зміна режимів поканального змішування шарів з одночасним зрушенням слою в каналі, тощо). Деякі приклади студентських робіт наведено нижче:



Glitch art

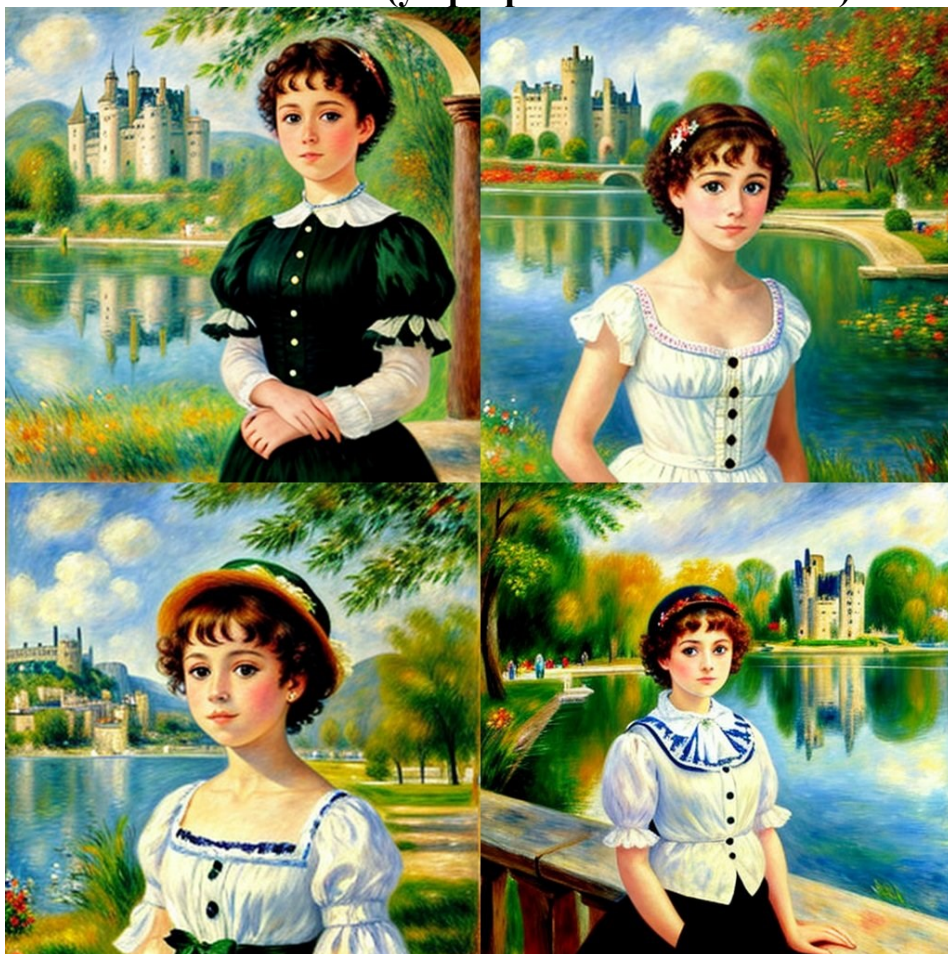
Комп'ютерна похибка впливаючи на появу нової форми, змінює візуальний контекст в цілому, а відтак його сприйняття. Ефект глітч-арту надав скульптурі сюрреалістичний цифровий ефект. З'являється нове сприйняття створеного зображення, смисловий і естетичний посил, драматичність образу. Глітч ефект додав скульптурі скорботного ангела ще більшої печалі та змушує замислитись над потаємним і потойбічним. Модельовання художнього образу посилило оптичні ефекти задумані автором.

Рис. 15. Глінч-арт і інтерпретація твору (ст. Хміль Яна)



Рис. 16. Метпейтинг (ст. Хміль Яна)

**Приклади художніх робіт, створених засобами штучного інтелекту
(у програмі Stable Defusion)**



Prompt: beautiful young

Рис. 17. Промпт: girl with red short hair in a hat, in a summer garden, on the shore of a lake, against the backdrop of an ancient castle, painting in the Renoir style



Рис.18. Prompt: beautiful young girl with red short hair in a hat, in a summer garden, on the shore of a lake, against the backdrop of an ancient castle, color photography

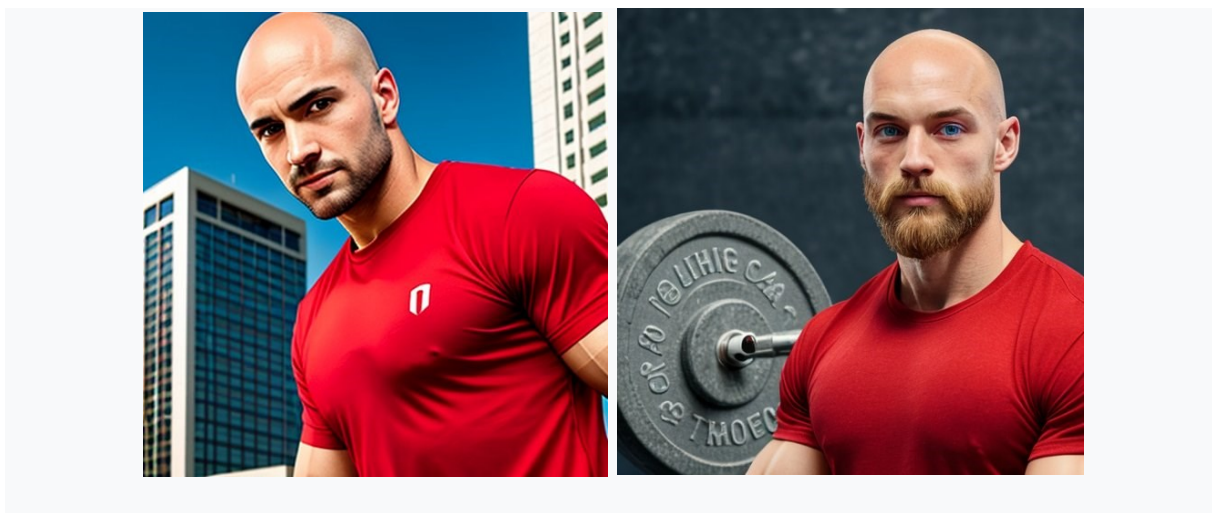
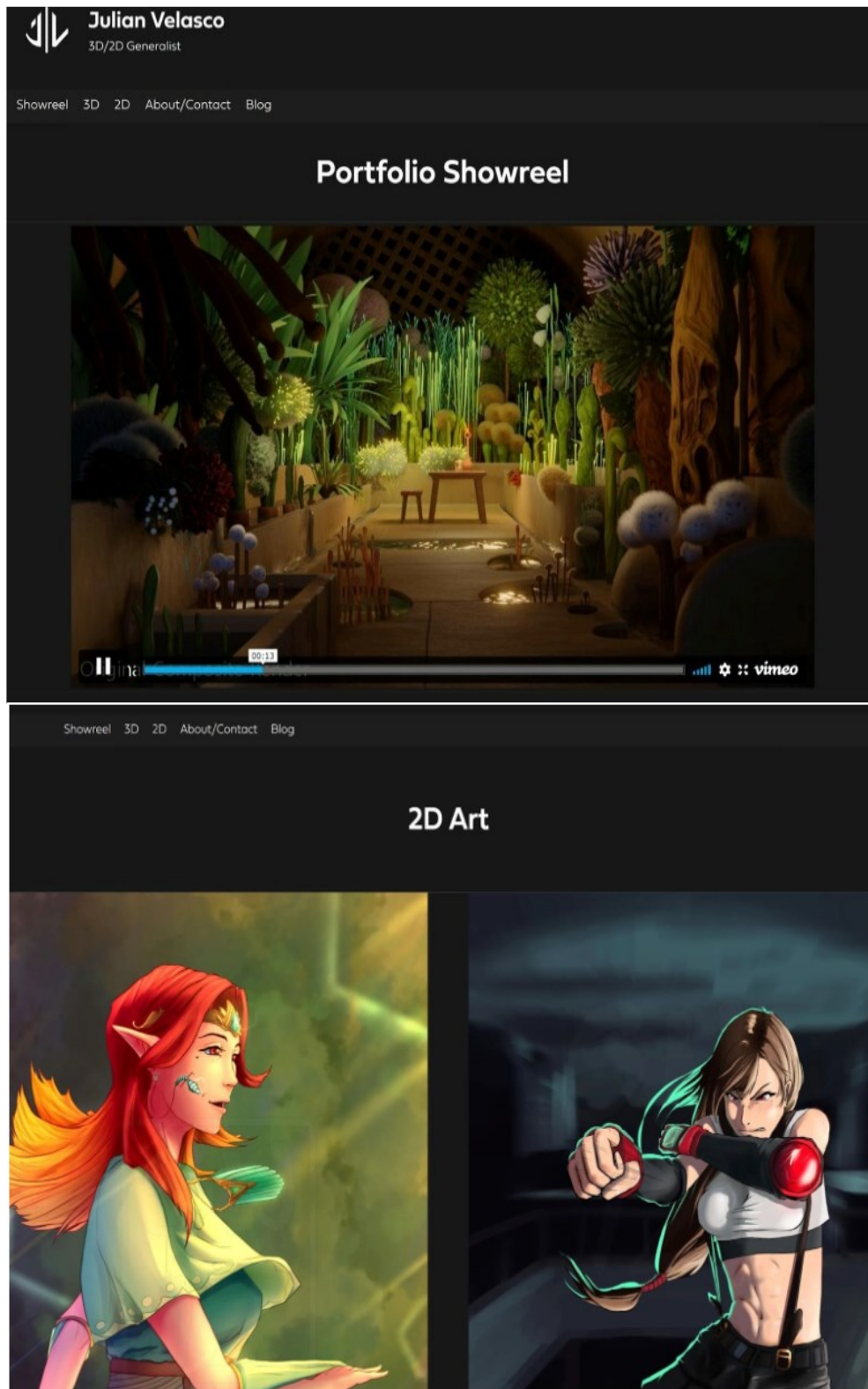


Рис.18. Imag to Image/Prompt: an athlete with a beautiful torso, broad shoulders, bald, with blue eyes, with a fashionable beard, against the backdrop of a gym with weights, in a black T-shirt, high-quality photo

Приклади сторінок Web-сайту
Приклади головних сторінок сайтів
(засобами конструкторів WIX, FIGMA)





LEIGH ANN VAN FOSSAN
— Fine Art —

home portfolio about reps/press contact shop

MARY KATE BLUM FINE ART
Charleston, South Carolina

PIECE ART GALLERY
Vail, Colorado

ABEND GALLERY
Denver, Colorado

Spectrum Miami, 2016
with The Artbox Gallery

American Art Collector Magazine:
From Sea to Sky; 2022 March Issue

Art Voices Magazine:
Cover artist and featured article; 2014 Fall Issue

The screenshot shows the same website header as above. Below the navigation menu, there is a list of gallery affiliations and magazine features. To the right of the text is a photograph of a gallery interior with a high wooden ceiling, exposed beams, and several artworks displayed on the walls.

Official Home of #CatDad !!!



Shop the Store!

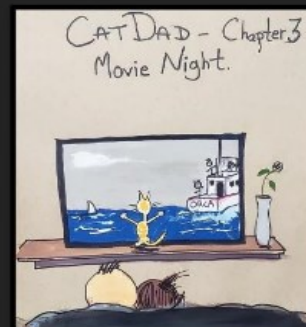


#CatDad Cartoons!

To le Shoppe



The Store



Навчально-методичне видання

Медіатехнології у мистецтві

Методичні вказівки
до практичних занять
для здобувачів другого (магістерського) рівня
вищої освіти за спеціальністю
023 «Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація»

Укладач **Сафронова** Олена Олексіївна

Комп'ютерне верстання *А. П. Селівестрової*

Ум. друк. арк. 1,63. Обл.-вид. арк. 1,75
Електронний документ. Вид № 28/V-25.

Виконавець і виготовлювач
Київський національний університет будівництва і архітектури

Проспект Повітряних Сил, 31, Київ, Україна, 03680

Свідоцтво про внесення до Державного реєстру суб'єктів
видавничої справи ДК № 808 від 13.02.2002 р