



Получена: 11.07.2023 г.

Приета: 12.07.2023 г.

ВИЗУАЛНИЯТ ОБРАЗ И НЕГОВАТА ТРАНСФОРМАЦИЯ В ДИГИТАЛНАТА ЕРА

М. Милова¹

Ключови думи: дигитални медии, съвременно изкуство, цифрови иновации, класически техники

РЕЗЮМЕ

През последните две десетилетия дигиталните медии бързо се внедриха в творческата практика на много художници, дизайнери и архитекти. Съвременното изкуство разширява границите си. Това е исторически момент, в който цифровите иновации живеят заедно с аналоговите постижения, а класическите техники, усъвършенствани в продължение на хиляди години, могат да си съдействат с новите технологии. Използването на дигитални техники, се превръща в неделима част от творчеството, улеснявайки процеса на работа, давайки идеи за много различни и нови варианти, които художникът би могъл да приложи, за да осъществи проекти, които не са били възможни до момента.

1. Въведение

Съвременните визуални изкуства се явяват обновена и широка рефлексия на работата на художника в днешното общество. Прогресът е в основата на изкуството, като се има предвид, че техниката и технологията за изпълнение на дадено произведение винаги се подчиняват на поставената естетическа задача. Разширяват се възможностите за работа и се стимулира откриването на по-изявена авторова идентичност. Творците, които използват изразните средства на цифровите технологии, правят това, с което векове

¹ Мария Милова, хон. преп., кат. „Рисуване и моделиране“, УАСГ, бул. „Хр. Смирненски“ № 1, 1046

наред хората на изкуството са се занимавали – да претворяват културната идентичност на дадена епоха в художествени образи. Богатството от инструменти позволява на художника повече от всякога да слее световите на изкуството, дизайна, архитектурата, компютърното програмиране и познанията за техникo-технологичните особености на материалите, за да надхвърли очакванията за визуален изказ и естетическа стойност. Възможно е творбата му да бъде изцяло дигитална, изцяло ръчна или комбинация от двете. Стилът, техниката, медията и изразните средства имат една единствена функция – в пълнота да материализират посланието.

2. Рисуването на ръка като начин за развиване на художествено-образното мислене

Рисуването на ръка, в началния етап на концептуално формиране на идеята за даден проект или художествено произведение, е предпочитан вариант от много артисти, независимо от това дали използват дигитални техники. Антрополозите твърдят, че използването на ръцете пряко влияе върху кинестетическите умения (Wilson 1998; Dissanayake 2000). Възможността за творчество с ръцете и допира до материала дават на художника сензорна информация и допринасят за възникването и развитието на въображаемата творческа мисъл, чиято основа е и паметта. За художника комбинацията от процедурна памет и интелигентност, придобита чрез сетивата, е стимул за иновативен подход.

Скицирането винаги е било възприемано като ефективен метод за бързо възпълнение на творческата мисъл във визуален образ. Изразяването на идеята често пъти се случва също толкова непринудено и спонтанно, както е и нейната поява в съзнанието на художника – бързо скициране с молив или друг материал върху случаен лист хартия или друга повърхнина. Промяната на художествения образ, от първоначалната скица до краен вариант, е процес, характеризиращ се с появата и натрупването на последователни трансформации. Рисунката се явява пряка „интерактивна“ среда за визуални разсъждения на този етап и художникът си взаимодейства директно с визуалния образ. Връзката между изображението, начините на разсъждение и манипулирането на изображението зависят от вътрешното имплицитно познание¹ и мисловни процеси на художника. Епистемологичните основи на творческата практика са базирани върху стилите предпочитания на автора, предишен опит и натрупани знания за пространствено изграждане и формообразуване. Интерпретациите на визуалния образ в процеса се основават на възприятие и разбиране. Художникът се ангажира да направи оценка на получената скица/рисунка и повторно да генерира идеята си или, коригирайки частично предишния вариант, да достигне до решение, което максимално се доближава до мислено изпълняваните процеси. Всички идеи имат свои предшественици и винаги се основават на предишна работа – понякога чрез усъвършенстване, понякога чрез нова комбинация от няколко вече съществуващи идеи. Миналото знание може да бъде рекомбинирано с нови решения и техники и да се използва за развиване на нови връзки между различните материални и нематериални елементи на художествената творбата.

¹ Имплицитно познание (или мълчаливо знание) – знание, което е трудно да се обясни на друг човек вербално. Базира се на опит и се придобива чрез практически обучения и упражнения.



Фиг. 1. Н. Амин, първи курс Архитектура

Всяка рисунка е автентично авторско произведение, носещо характерните отличителни белези на даден исторически период в личния почерк на художника. Тя се явява средство за комуникация, независима от времеве и пространствени фактори. През цялата многовековна история на изобразителното изкуство рисунката неизменно присъства и се трансформира – от основа и вид подготвителна работа до изцяло самостоятелно художествено произведение. Независимо дали става въпрос за графика, живопис, проект за скулптура или различни видове дизайн, самият процес, акт на изобразяване, художникът нарича с една и съща дума – рисуване.

В етапа на крайно възприемане на една художествена творба участват не само заложените от автора изобразителни и изразителни смислови елементи. В него се включва индивидуалната емоционална нагласа на наблюдаващия, неговото отношение и потребност от такъв вид общуване. От това зависи и до каква степен достига до него идеята или посланието на художника.

Начинът на общуване чрез рисунката обобщено може да бъде разделен на пет основни групи:

- 1) между художник и обект/субект на неговото произведение;
- 2) между художник и творба;
- 3) между готово произведение и зрител;
- 4) между художник и зрител;
- 5) общуване на художника със самия себе си.

Рисунката има широк обхват на приложение в най-различни сфери на изобразителната дейност. Тя е първопричина и косвен двигател за утвърждаване на новаторски течения.

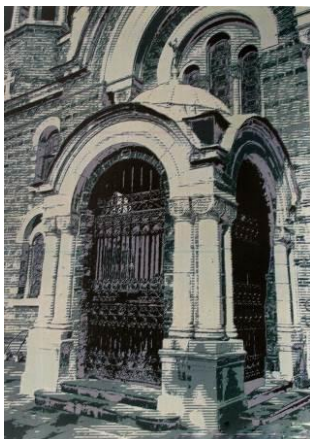
3. Промяна на визуалния образ с появата на дигиталните технологии

В художествен аспект дигиталната ера се характеризира с напълно нови концепции, по-бърза и прецизна работа, възможност за бързо визуализиране на крайния резултат от творческата дейност, както и връщане към по-ранни етапи на даден проект. Технологията е още един инструмент, който да служи на художника, за да претворява своите идеи в

художествени образи. Запазва се функцията за постигане на конкретни внушения, като оригиналността на произведението зависи главно от вижданията на автора. Тези тенденции продължават да се развиват и днес като част от актуалните линии в съвременното изкуство. Развива се нов тип комуникативност, нехарактерна за предишните периоди. Това води след себе си до по-изявена авторска позиция и търсения в посока на организирането и създаването на собствена образна система.

В исторически аспект развитието във визуалните изкуства минава през много модификации, за да достигне до сегашното си ниво. Налице са различни схващания за навлизането на новите технологии в творческите практики, които несъмнено оказват влияние върху визуалния образ и го трансформират. Някои смятат, че използването на дигитални технологии е пагубно за креативността и оригиналността на творческото мислене, други приемат, че това е естественото развитие на традиционните процеси, а трети смятат, че се равнява на интелектуална революция. Едно е сигурно – напредъкът в дигиталните технологии винаги предоставя на художника начини за разработване на нови форми на изкуство. Второ, новите технологии имат способността да генерират повече резултати за кратък период.

Компютърът по своята същност е инструмент в ръцете на художника и както всеки друг инструмент, той разширява и подпомага възможността за развитие на дадени умения за проектиране и реализация на художествено произведение. Творецът прилага специфични технически знания и практически умения в неопределено експериментално изследване на формата, следвайки установените възможности и ограничения на дадения софтуер. В много случаи технологията може да ускорява процеса и да премахва възможните бариери, които биха могли да попречат на реализацията на дадена идея.



Фиг. 2. А. Георгиева, първи курс Архитектура

Дигиталните техники позволяват на съвременните автори да се съсредоточат върху творчеството и развитието на иновативни идеи, минимизира се необходимото време, прекарано в проектиране и завършване на самото произведение. Процесът на редактиране е бърз и точен, а създаването на различни варианти и копирането са по-лесни от всякога. Често се среща сканирането на рисунки и скици, които след това се дообработват на компютър или обратното – проектът е започнат дигитално и се довършва на ръка. Създаването на колажи, чрез наслагване на различни изображения и изпробването на настройките за обработка на изображения, довежда до създаването на нови неочаквани варианти, които авторът не би могъл да визуализира в съзнанието си, без помощта на

компютъра. Творецът може лесно да следва реалистичния подход за пространствено изграждане в своето произведение или да подсили декоративната стилизация и експресивния характер на колорита, които са присъщи за абстрактното пространствено изграждане.

Възможността на компютърните програми за работа в мащаб и широкоформатното копиране и печат значително подпомагат процеса на проектиране и изготвянето на работни картони. Използват се различни видове принтери, които дават възможност за създаване на изображения с високоустойчиви във времето мастила, директно върху материали като камък, акрилно стъкло (plexiglass), метални плоскости, стъкло, дърво, включително върху релефни и обемни материали. В нашето съвремие понятията като „CAD-моделиране“, лазерно синтероване (SLS – Selective Laser Sintering) и „CNC-рязане и фрезование“ (Computer numerical control) се нареждат съвсем естествено до класическите техники за обработка на материалите.

Тези съвременни инструменти предоставят решения, които биха били невъзможни или много трудно изпълними само с традиционните методи за ръчна обработка. Обратното нещо също е вярно – включването на ръчната работа в дигитално производствената част може да създаде възможности, които CAD-програмите сами по себе си не могат да предоставят. Идеята за машинно-подпомогнато творчество постепенно се превръща във форма на изкуство, резултат от сливането на физически и дигитални процеси. Търсенето на новото и различното в изкуството продължава като усилията се насочват почти изцяло към откриване на неизползвани до сега артистични форми и изразни средства. Произведенията все по-често се оценяват не само по естетическа уникалност, но и по своята предизвикателност и социална острота. Това са причини, поради които все по-голям брой от съвременните артисти започват да използват компютърно-базиран инструменти за проектиране и реализация на своите произведения. Налице е значителна промяна в творческия подход.

Ограниченията на дадена техника обаче определят специфични формални възможности и насочват художника да мисли в дадения материал. С други думи, ограничението може да се възприеме и като източник на сила. Факт е, че дигиталната среда изисква голяма творческа изобретателност за преодоляване на ограниченията на машината. Разбирането на възможностите и ограниченията на дадена техника е точно това, с което съвременните художници трябва да се справят. Всяка медия и всеки материал имат своята специфична сила и ограничения. Дори маслената живопис, със своята невероятно богата история, има своите ограничения. Живописците работят в границите на платното по отношение на неговия размер и ограничена цветова палитра. По същия начин автори, използващи компютърните технологии, проектират във виртуална среда с безкраен размер и неограничени цветове, но те са в капан – във физическото ограничение на екрана.



**Фиг. 3. М. Обретенова,
първи курс Архитектура**



**Фиг. 4. Д. Ангелов,
първи курс Архитектура**

Традиционната роля на визуалния образ някога е била заета от прецизните шрихи на молива и бързите умели движения на четката, чрез директния досег на художника с материалите, днес те се транспонират и създават от алгоритмичните процеси на компютъра, благодарение на специализирани компютърни софтуери.

Какво се случва в света на визуалните изкуства с всички тези промени? Как се управляват всички тези медии? Обичайно е да видите художник, който използва моливи и листове хартия в първите фази на проектирането и в същото време не е изненадващо, че това лице може да използва точно толкова ефективно и цифрови технологии, докато работи по същия проект. Също както класическите техники, така и дигиталните трябва да бъдат опознати, за да се извлече максималният им потенциал. В много случаи се наблюдава допълване на единия вид с другия. И при двата метода – традиционен и иновативен, няма приоритетни материали и техники – има такива, които спрямо творбата биха били полезни за автора в изграждането на силни визуални образи. Взаимодействието между иновативните и традиционните изразни средства определя богатото творческо многообразие и формира съвременния облик на визуалните изкуства.

Творчески идеи на плодovити дизайнери и изобретатели като Да Винчи, от епохата на Ренесанса, бяха възпрепятствани от липсата на материали и технология, необходими за превръщането на техните мисли в реалност. Постоянната еволюция на човешкото общество е довела както до социални, така и до технологични промени. Най-забележителната технологична трансформация е изобретението на компютрите. Автоматизацията на повтарящите се аритметични и логически задачи и скоростта, с която се изпълняват, несъмнено е от помощ за много съвременни творци. Нашата вродена човешка нужда да творим е еквивалентна на желанието ни за свобода. Логично е самата среда за художествено изразяване да бъде разширена и променена, следвайки новата посока на бъдещето. Машината е тази, която разграничава, но и в същото време успява да свърже изкуството от миналото с изкуството от настоящето и най-вероятно с това, което ще се появи в бъдещето.

4. Изводи

Всички тези факти и представените идейни студентски проекти са доказателство за разнообразието в художествената практика. Вече всяко едно произведение може да бъде реализирано посредством класическите техники, с помощта на новите технологии, или с комбинация от двете. И както често се случва в историята на изкуството – новото, което първоначално ни шокира като бунт против установеното, или което поради безспорните му качества сме готови да възприемем само чрез съществуващите аналогии в класиката, само по себе си става образец и класика – мярка за следващото го изкуство.

Благодарности

Настоящата научноизследователска разработка по договор № БН – 246/21 е подкрепена финансово от Центъра за научни изследвания и проектиране при УАСГ.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Arnheim, Rudolf*. Visual Thinking. University of California Press. Los Angeles, 1969, ISBN: 0-520-01871-0.

2. *Wilson, Edward*. Consilience: the Unity of Knowledge. Alfred A. Knopf, New York, 1998, ISBN: 0-679-76867-X.

3. *Dissanayake, Ellen*. Art and Intimacy: How the Arts Began. 2000, Washington, ISBN: 0 295 97911 9.

4. *Pallasmaa, Juhani*. The thinking hand. 2010, ISBN: 978-0-470-77929-3.

5. *Eck, Caroline; Winters, Edward*. Dealing with the Visual Art History. Aesthetics and Visual Culture, London, 2005, ISBN: 9781351160247.

6. *Bolter, Jay; Grusin, Richard*. Remediation. Understanding New Media, Cambridge, MA: MIT Press, 1999, ISBN: 0-262-02452-7.

THE VISUAL IMAGE AND ITS TRANSFORMATIONS IN THE DIGITAL ERA

M. Milova¹

Keywords: *digital media, contemporary art, digital innovations, classical techniques*

ABSTRACT

In the last two decades digital media have quickly taken place in the creative practice of many artists, designers and architects. Contemporary art expands its borders. This is a historical moment when digital innovations live together with the analogue achievements, and the classical techniques, perfected over the years, can cooperate with the new ones. The digital techniques become inseparable part of the art, facilitating the work process, giving ideas for many different and new options, which the artist can apply to perform projects, impossible up to this moment.

¹ Maria Milova, part-time lecturer, Dept. "Drawing and Modeling", UACEG, 1 H. Smirnenki Blvd., Sofia 1046