

Магістр К. Тарасевіч

Навук. кір. дац. У. І.Куліковіч

(кафедра рэдакцыйна-выдавецкіх тэхналогій, БДТУ)

КАМП'ЮТАРНАЯ ГРАФІКА Ў СУЧАСНЫМ БЕЛАРУСКІМ МАСТАЦТВЕ КНІГІ

Камп'ютарная графіка з'яўляецца важным сродкам мастацкай творчасці. Сёння дастаткова складана ўявіць выданне, у афармленні якога прысутнічаюць выключна арыгіналы, створаныя на паперы, не адсканаваныя і не апрацаваныя ў графічных рэдактарах. Тым не менш, праблемы, звязаныя з выкарыстаннем у кнізе камп'ютарнай графікі, пакуль не атрымалі дастатковага асвятлення ў тэарэтычных крыніцах. Выключэнне складаюць выданні навучальнага характару, так званыя самавучыцелі для карыстальнікаў [1, 2], а таксама асобныя артыкулы, прысвячаныя некаторым тэхнічным і філософскім аспектам камп'ютарнага кніжнага мастацтва [3, 4]. Між тым, даследаванні ў гэтай сферы дапамогуць вывесці афармленне сучасных беларускіх кніг на прынцыпова новы ўзровень і паширыць тэарэтычную базу для стварэння якасных праграм падрыхтоўкі дызайнераў і ілюстратараў.

Мэта артыкула — выяўіць месца камп'ютарнай графікі ў сучасным беларускім мастацтве і спецыфіку яе выкарыстання падчас афармлення кніг.

Дызайн друкаванай прадукцыі — цэласная праблема, дзе тэхнічныя і мастацкія моманты існуюць у адзінстве. Камп'ютарная графіка дазваляе мастакам рэалізоўваць ідэі, якія з “ручной” працай былі б цяжка выканальныя. І хоць постмадэрнісцкая тэндэнцыя нашага часу дазваляюць ілюстратарам спалучаць розныя класічныя накірункі, камп'ютарная графіка ўсё больш інтэгруеца ў кніжную індустрыву, складаючы канкурэнцыю традыцыйным тэхнікам малюнку [3].

Актыўнае асвойванне новых тэхналогій у беларускай графіцы пачалося ў сярэдзіне 1990-х гг., калі мастакі ўжо незалежнай дзяржавы актыўна атрымлівалі і творча перапрацоўвалі звесткі пра актуальны стан заходняга, перш за ўсё еўрапейскага мастацтва. Вялізная плынь інфармацыі ў нямецкіх, польскіх, чэшскіх часопісах па мастацтве ды іншых СМІ, больш шырокі ўдзел у міжнародных выставах і паширэнне сувязяў спрыяла шпаркім зменам у мастацкім асяроддзі.

У сучаснай беларускай графіцы шырока выкарыстоўваецца фотаграфіка, калаж, змешаныя тэхнікі. Паширыліся праяўленні сінкрэтызму выяўленчых прыёмаў, узаемаўплыву розных відаў мастацтва. Прадстаўнікі беларускай школы графікі атрымліваюць

станоўчыя водгукі мастацтвазнаўцаў у спецыялізаваным друку, заваёваюць дыпломы на кніжных кірмашах і буўных мастацкіх выставах. Актыўна працуюць прадстаўнікі старэйшага пакалення: Валерый Славук, Уладзімір Вішнеўскі, Леў Алімаў; сярэдняе пакаленне прадстаўляюць вядомыя сёння выпускнікі Беларускай дзяржаўнай акадэміі мастацтваў Юрый Алісевіч, Раман Сустаў, Юрый Якавенка. Цікавыя працы паказваюць выпускнікі кафедры графікі БДАМ апошніх гадоў Вера Ягоўдзік, Анастасія Сакалоўская, Надзея Макеева, Ганна-Марыя Жалезка [5]. Іх працы выкарыстоўваюцца ў тым ліку і для ілюстравання кніг.

У той же час камп'ютарная графіка ў выдавецкай справе сустракаецца з шэрагам праблем. Першая — страта арыгінальнасці твора. З развіццём тэхналогій, якія з высокай дакладнасцю дазваляюць лічбавым спосабам капіяваць любы твор, праца мастака, паводле меркавання аўдыторыі, паступова абясцэньяецца. У той жа час даследчыкі аспрэчваюць сцверджанне аб тым, што выкарыстанне новых тэхналогій вядзе да дэградацыі мастацтва. Адзіную небяспеку новыя тэхналогіі прадстаўляюць для рынку, бо яны развязваюць дадзеную праблему, патрабуючы прынцыпова іншай ацэннай шкалы. Тым не менш, праблема арыгінальнасці ў выдавецкай справе на ўзоруні празмернага падабенства афармлення кніг адрозных аўтараў і нават адрозных выдавецтваў застаецца.

Другая праблема — пагардлівае стаўленне звычайнага чытача да камп'ютарнай графікі. Гэта звязана з павелічэннем папулярнасці дызайну як крыніцы прыбытку і пашырэннем сеткі курсаў, якія выпускаюць “спецыялістаў” у камп'ютарнай графіцы практычна штомесяц. Многія такія “спецыялісты” недастаткова валодаюць прыёмамі і навыкамі, не разумеюць асноўных канцэпцый дысцыпліны, што непазбежна вядзе да вельмі ніzkай якасці працы. Пагаршае сітуацыю адсутнасць стандартнай тэрміналогіі — камп'ютарная графіка як галіна яшчэ адносна маладая, сярод яе тэрмінаў сустракаецца шмат неалагізмаў і транслітараваных слоў, адносна выкарыстання якіх у аўтарытэтных спецыялістаў у сферы камп'ютарнай графікі яшчэ няма агульнага меркавання. Зніжэнне ўзору прафесіяналізму ў сферы інфармацыйных тэхналогій зайшло настолькі далёка, што нават сам тэрмін “камп'ютарная графіка” вельмі часта ўжываецца як сіnonім ніzkай якасці і дрэннага густу [1, с. 5].

Такім чынам, працэсы, што адбываюцца ў мастацтве апошніяй трэці XX і пачатку XXI стагоддзя, кардынальна змянілі характар эпохі. Новыя тэхналогіі праніклі ва ўсе сферы жыцця чалавека, змяняючы ў тым ліку і яго погляд на мастацтва. Камп'ютарызацыя значна

Секция пріннттехнологій і медиакоммуникацій
пашырыла магчымасці мастакоў і дазволіла эксперыментаваць з выявамі і тэхнікамі. Нягледзячы на сваю адносную навізу, камп'ютарная графіка заняла вялікую нішу ў жыцці грамадства. Гнуткая паводле свайгі прыроды (як дысцыпліна, прадмет вывучэння і форма дзеянасці), сёння яна прымянецца фактычна ва ўсіх сферах. Карыснай такая ўласцівасць аказалася і для мастацтва: дзякуючы эксперыментам з традыцыйнымі мастацкімі формамі, камп'ютарная графіка паступова набывала такія рысы, як працэсуальнасць, правакатыўнасць, інтэртэкстуальнасць, што адпавядала існуючым тэндэнцыям (развіццё постмадэрнізму) і дазволіла ў выніку пашырыць поле мастацкай творчасці. Тым не менш, нягледзячы на дастатковую колькасць падручнікаў і самавучыцеляў па дызайне, усё яшчэ не стае фундаментальных навуковых публікаций, асабліва прысвечаных спецыфіцы выкарыстання камп'ютарнай графікі ў мастацтве кнігі. Можна сцвярджаць, што беларуская школа камп'ютарнай графікі яшчэ не скончыла станаўленне, у працэсе развіцця змагаючыся з проблемамі арыгінальнасці і аўтарскага права, а таксама з чытацкай прадузятасцю. Таму пытанні якаснага афармлення друкаваных выданняў з улікам апошніх расправак з'яўляюцца прадметам далейшых даследаванняў.

ЛІТАРАТУРА

1. Миронов, Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне: учебник. — СПб.: БХВ-Петербург, 2008. — 560 с.: ил. — (Учебная литература для вузов).
2. Левин, А. Ш. Самоучитель компьютерной графики и звука. — СПб.: Питер, 2006. — 640 с.
3. Макарова, И. О. Компьютерная графика в книжной иллюстрации // Вестник Адыгейского государственного университета. — Серия 2: Филология и искусствоведение. — 2011. — № 4. — Код доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternaya-grafika-v-knizhnoy-illyustratsii>. — Дата доступа: 15.11.2017.
4. Солодовичено, Л. Н. Развитие компьютерных технологий искусства книги // Успехи современного естествознания. — 2011. — № 5. — С. 113–115.
5. Кенигсберг, Е. Точки пересечения. Современное искусство Беларуси: вклад творческой школы Белорусской государственной академии искусств [Электронный ресурс]. — Код доступа: <http://artkurator.com/articles/academy.html>. — Дата доступа: 15.11.2017.