

## КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА - АКТУАЛЬНЫЙ ВИД СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА

Л. Н. Турлюн

В статье рассматривается компьютерная графика как актуальный вид современного искусства. Раскрывается понятие компьютерное искусство. Автор акцентирует свое внимание на выставках и фестивалях компьютерного искусства

*Ключевые слова:* компьютерная графика, актуальный вид современного искусства, компьютерные технологии.

### **COMPUTER GRAPHICS - THE ACTUAL TYPE OF THE MODERN ART**

L.N. Turlyun

In article the computer graphics as an actual type of the modern art is considered. The concept computer art reveals. The author focuses the attention on exhibitions and festivals of computer art

**Keywords:** computer art, actual type of the modern art, computer technologies.

XXI век – век компьютерных технологий, век информатизации. Компьютерные технологии внедрены во все сферы жизнедеятельности человека, в том числе и в искусство. Активное внедрение новых технологий в искусство подтверждает актуальность данной работы. В художественной практике на сибирских выставках все чаще выставляются произведения, выполненные средствами компьютерной графики. Эти произведения

нуждаются в искусствоведческом анализе, что также подчеркивает актуальность темы.

В каждую историческую эпоху среди многообразия художественных практик можно обнаружить актуальный вид искусства, способный с наибольшей полнотой выражать существо культурного самосознания и психологии своего времени. XXI век-эпоха компьютерных технологий, век информатизации. Любая технология создается для удовлетворения каких-то человеческих потребностей, однако она создается и сама по себе, в силу развития науки, инженерии и техники. Компьютерная графика – это порождение науки и техники. Компьютерная графика, начиная с сороковых годов XX века, прошло сложный путь в своем развитии: от электронных абстракций до сложных композиций, созданных при помощи трехмерной графики. Отличительной особенностью компьютерного искусства от традиционных форм визуального искусства является техничность и алгоритмизация творческого процесса. Компьютер работает одновременно как среда и инструмент. Изображение и пространство создаются с помощью программного обеспечения, освобождая художника от физических носителей, обеспечивая динамику виртуальной среды. Использование цифровых компьютерных технологий позволило изобразительному искусству отказаться от понимания произведения как материального объекта и от признания единичности, которая была неременным атрибутом оригинальности в изобразительном искусстве.

Средствами компьютерной графики создается цифровой образ, который может быть изменен в любое время и с ним можно производить разные манипуляции, сохраняя при этом разные варианты, что ранее было невозможно сделать в традиционных формах изобразительного искусства[1].

Компьютерная графика конца XX века и начала XXI века стало актуальным массовым и популярным видом визуального искусства, что доказывают, выставки фестивали, проходящие в разных городах России, в том числе и в городах Сибири. Новосибирский Бианали «Art - 2003», на

котором были представлены несколько сотен произведений из двадцати стран, большинство из них — компьютерная графика. В апреле 2005 года в Новосибирском художественном музее экспонировалась выставка компьютерной графики. Участвовали пятьдесят мастеров компьютерной графики из США, Канады, Италии, Великобритании и России, они представили необычные картины, созданные с помощью современных компьютерных технологий. Художественные произведения «компьютерных художников» были созданы в стиле сюрреализма композиции с деформированными человеческими телами, фантазийными пейзажами сюжетами и абстракцией в стиле «Черного квадрата» Казимира Малевича. Художники этого направления хотели создать при помощи компьютерных технологий реальность, не отражающую действительность. Зритель, поддаваясь убедительности иллюзорной живописи, втягивается в лабиринт обманов и неразрешимых загадок: твердые предметы растекаются, плотные приобретают прозрачность, несовместимые объекты скручиваются и выворачиваются, массивные объемы приобретают невесомость, и все это создает образ невозможный в реальности. Общие особенности компьютерных работ фантастика абсурда, алогизм, парадоксальные сочетания форм, зрительная неустойчивость, изменчивость образов. Первая подобная выставка состоялась в Новосибирске в 1998 году, и организовала ее английская художница Сью Голлифер, она использовала для создания своих картин компьютерную палитру. На данной выставке экспонировались и «раритетные» работы: например, «пионера» цифровых картин американского художника Лоренса Гартела, который начал сотрудничать с компьютером более тридцати лет назад.

В ноябре 2003 года в филиале Иркутского областного художественного музея им. В.П. Сукачева прошел Региональный фестиваль современного искусства «Арт-Иркутск». Итоговая выставка фестиваля прошла на фоне возрастающего интереса к современному искусству. Была выставлена коллекция работ европейского уровня, представляющая полный спектр

направлений в современном искусстве: современная, абстрактная, концептуальная живопись и графика, искусство, связанное с внедрением новых технологий: компьютерная живопись и графика, цифровая фотография. Фестиваль пропагандировал современное искусство, где демонстрировалось слияние авангарда с новейшими технологиями. Авангард, впитывающий в себя новые технологии, остается современным. Это авангард третьего тысячелетия, где пересекаются и взаимодействуют пластические и технократические искусства, фотография уживается с фактурной живописью, а объекты с медиа - произведениями. На вернисаже коллективными усилиями было создано интеллектуальное пространство, помогающее зрителю сформировать свое индивидуальное художественное видение объектов, представленных к рассмотрению, и воспитать его восприятие и интерес к эстетике нового времени как в живописно-художественном, так и в концептуально-философском контексте художественных вопросов и проблем, рассматриваемых на фестивале. Футуристические идеи творческого объединения «Ноосфера» на фестивале стали реальностью: стремительно развивающиеся компьютерные технологии и современное искусство слились в единое пространство, где произошел интенсивный обмен информации между художниками [3].

6 апреля 2006 года в Новосибирском художественном музее состоялось открытие международного фестиваля aniGma, в основе которого лежит концепция использования цифровых технологий в современном искусстве. Фестиваль проходит в третий раз, но сейчас впервые занял громадные экспозиционные площади (три этажа музея), приобрел как никогда широкий и представительный международный характер и включил в себя большой блок видеоарта и цифровой печати. Экспозиция цифровой печати широко и разнообразно представляет творчество современных российских и зарубежных художников. Это С. Данциг (Австралия), Р. Агуэро и А. Кандиани (Аргентина), В.Коен (Греция), Г. Людвикссон (Исландия), Паскаль Йелль (Канада), Ю. Кавагути и С. Мацуяма (Япония), В.

Орлов, Александра Митлянская, Святослав Пономарев (Москва), Е. Бортников (Нижний Тагил) и т. д. Новосибирск представлен работами давно работающего с цифровыми технологиями В. Мартынова, также С. Бакушиной, Е. Лазаренко и Е. Юсова. Представлено несколько работ, выполненных совместно с М.Казаковцевым и С. Гребенниковым. На фестивале присутствовал японский художник, профессор Токийского университета Юичиро Кавагути-один из «первооткрывателей» цифровых технологий в искусстве. Объектами, представляющими для него особый интерес, являются природа, животный мир, а также космос и Вселенная. В своих работах художник очень тесно связывает живое с неживым, причем он неживым, статичным формам придает одно из качеств живого — движение, путем компьютерных технологий заставляя двигаться изображение на экране. Это помогает зрителю наиболее остро почувствовать разницу между живым и неживым, составляющую предмет размышлений художника. Так появились «танцующий» цветок, танцующая девушка, которая своим танцем может приводить в движение окружающее пространство, удивительные по своей красоте морские растения и растущие кораллы, радостно вибрирующие разноцветные «райские» цветы, которые пришли из воображения художника и были созданы исходя из его представления о рае. Столь же символично и ярко Кавагути смог изобразить на экране борьбу добра со злом — в виде позитивных и негативных объектов, в непрерывном движении сражающихся друг с другом [4].

8 по 10 июля Алтайская краевая общественная организация "Молодые журналисты Алтая", Государственный художественный музей Алтайского края и центр социальной помощи "Социальное партнерство" в рамках фестиваля "Молодежная палитра" презентовали проект молодых компьютерных дизайнеров "Виртуальный холст".

Всеобщее признание и поддержку получили проекты в области компьютерной графики. Проект "Виртуальный холст" объединил работы девяти начинающих дизайнеров Барнаула. В течение трех дней молодые авторы

не только посвящали посетителей музей в свой внутренний мир, но и просвещали, рассказывая о технической составляющей их творчества.

Среди участников арт-проекта оказались студенты 10 барнаульских ВУЗов различных специальностей, учащиеся городских и сельских школ, а также работающие специалисты. Всего в выставке дизайнерских работ «Виртуальный холст» участвовали 50 молодых дизайнеров. А это значит, что более 800 работ молодых авторов, созданных с помощью графических редакторов Photoshop, Corel Draw, Flash, и др., были представлены на арт-проекте «Виртуальный холст».

Алексей Шепелин, один из участников выставки провел интерактивный мастер-класс, на котором присутствовало около 20 молодых людей. Они увидели и узнали как Алексей с помощью компьютера создает картины в стиле Сальвадора Дали. Кроме того, некоторые посетители выставки имели уникальную возможность получить собственные фотографии, обработанные в программе Photoshop [ 2].

Ежегодно в Омске проходит конкурс «Цифровая пастель» – конкурс компьютерной графики проводится по номинациям «Статичная компьютерная графика», «Презентация», «Компьютерная анимация». Работы представляются в электронном варианте, затем экспонируются на больших плазменных мониторах, размещенных на стенах Галереи. Работы демонстрируются в форме презентации.

В рамках Международного молодёжного инновационного форума Interra 2010 Выставка современного цифрового искусства «Tags». экспонировалась выставка в Новосибирском художественном музее Выставка представляла собой внутренний взгляд на современное цифровое искусство, которое создается преимущественно в Интернете и доступно его пользователям. Экспозиция позволяла перенести художественные работы из сетей Интернета в музейные залы и увидеть то, что скрыто в частных коллекциях. Это – некий срез художественной жизни сообщества и индивидуальных пользователей Интернета, занимающихся любым проявлением деятельности в области визуального искусства.

Участники выставки - молодые российские художники, создающие свои работы на компьютере, в растровой живописи, векторной графике, либо в других современных способов выражения себя в пространстве виртуального моделирования художественных образов. Выставка позволяет увидеть состояние творческого эмоционального настроения художников в параллельной реальности Интернета. Выставка адресована, прежде всего, молодым, которые увидят в работах цифровых художников новые идеи, реализованные средствами компьютерной графики. Данная выставка - некий новый способ освоения Интернет-пространства и показа того, что скрыто. То, что существует, но мало кто об этом ведает. Некий способ осмыслить и классифицировать поток искусства в сетевом пространстве [5]. Компьютерные художники Сибири работают во всех жанрах современного изобразительного искусства, используя все виды компьютерной графики, создавая коллажи, нео - сюрреалистические композиции, фантазийные работы и цифровую живопись.

### **Литература**

1. Popper F. Art of the Electronic Age. L, 1993
2. Виртуальный холст. [Электронный ресурс] URL: <http://www.adme.ru>
3. Назанский В. VI Новосибирская международная бьеннале современной графики. [Электронный ресурс] URL: <http://www.art-novosibirsk.ru>
4. Новости культуры Новосибирска. Новосибирский Государственный художественный музей. [Электронный ресурс] URL: <http://www.novosib.ru>
5. Уникальная выставка современного цифрового искусства "Tags". [Электронный ресурс] URL: <http://www.expecto.ru>

### **The list of references**

1. Popper F. Art of the Electronic Age. L, 1993
2. Virtual'nyj holst [Virtual canvas] URL: <http://www.adme.ru> (accessed (December 25, 2012)).

3. Nazanskij V. VI Novosibirskaja mezhdunarodnaja biennale sovremennoj grafiki [The VI Novosibirsk international biennale modern graphics] URL: <http://www.art-novosibirsk.ru> (December 25, 2012).
4. Novosti kul'tury Novosibirska. Novosibirskij Gosudarstvennyj hudozhestvennyj muzej [News of culture of Novosibirsk. Novosibirsk State art museum] URL: <http://www.novosib.> (December 27, 2012).
5. Unikal'naja vystavka sovremennogo cifrovogo iskusstva "Tags" [Unique exhibition of modern digital art] URL: <http://www.expecto.ru> (December 27, 2012).