

**НОВЫЕ ФОРМЫ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА В XXI ВЕКЕ**

Е.А. Егорова

amjadali.ad2014@gmail.com

SPIN-код: 6955-2090

МГТУ им. Н.Э. Баумана, Москва, Российская Федерация

**Аннотация**

На теоретическом уровне рассмотрены новые явления в изобразительном искусстве, которые вызваны непрекращающимся процессом компьютеризации и цифровизации, а также охарактеризованы основные современные направления живописи и графики. Базируясь на классических художественных принципах, новые художественные феномены отдаляются от тотальной приверженности академизму и задействуют совершенно новый инструментарий. Процесс дематериализации культуры XXI века вызван в первую очередь рождением виртуальной реальности, эпохой компьютерных технологий. Посредством трансформации культурного языка современные феномены возникают в каждом из видов искусства, выводя все искусство в целом на принципиально новый этап развития.

**Ключевые слова**

Изобразительное искусство, компьютерная графика, цифровая живопись, современное искусство, цифровое искусство, растровая графика, векторная графика, графические редакторы, художник, техника

Поступила в редакцию 02.02.2021

© МГТУ им. Н.Э. Баумана, 2021

Имеющий глобальный характер процесс компьютеризации ознаменовал зарождение постиндустриальной цифровой эпохи. Все области жизнедеятельности человека без исключения в той или иной степени испытали на себе влияние новых технологий, обусловленное их повсеместным внедрением. Сфера художественной деятельности не просто не осталась незадействованной, напротив, она подверглась кардинальным изменениям, претерпев феноменальные трансформации. В условиях техносферы культурное пространство и собственно культура переосмысляются человеком. Об этом пишет М. Маклюэн: «Когда наши чувства материализуются в виде тех или иных технологий, новая интерпретация культуры происходит по мере усвоения последних» [1]. Идея М. Маклюэна о новой интерпретации культуры как средстве социального усвоения технологий воплощается в таком современном художественном феномене, как Digital Art (цифровое искусство).

Цифровое искусство базируется на использовании компьютерных технологий, причем художники, работающие в данном направлении, не отказываются от применения традиционных техник живописного и графического изображения. Предпосылки возникновения данного художественного феномена наиболее четко сформулировал В. Беньямин: «В истории каждой формы искусства есть критические моменты, когда она стремится к большим эффектам, которые

без особых затруднений могут быть достигнуты лишь при изменении технологического стандарта, т. е. новой формы искусства» [2]. Ключевым фактором значительной трансформации культурного языка в изобразительном искусстве является доступность технологий, их повсеместное распространение. Таким образом, искусство отдалается от материального аспекта (или вовсе лишается его), приобретая форму электронного изображения-символа.

В изобразительном искусстве, как и во многих других видах искусства, распространение новых направлений и стилей стало возможным благодаря эволюции используемых инструментов и средств, их цифровизации и трансформации в виртуальные единицы. О проникновении современной техники в область творчества рассуждает в своей работе К.Р. Хоффман: «В этом отношении российские художники вполне могут оказаться в авангарде развития компьютерной культуры: мощная литературная и теоретическая база, наличие идеологии работы в сетях, практические навыки заставят обратить внимание на их работы, изменить существующие во всем мире подходы и мнения. Таков потенциальный вклад искусства новых технологий в развитие общества» [3].

Создание электронных изображений с помощью компьютерных имитаций традиционных инструментов художника называют цифровой живописью. По своей сути любое изображение, которое было изменено в компьютерном редакторе, а затем помещено на электронный носитель, считается компьютерной живописью, что свидетельствует о неточности терминологии. Учеными-искусствоведами еще не определены четкие границы и области применения данного термина, но зато установлены основополагающие признаки, позволяющие определить природу цифровой живописи как феномена. Трансформация культурного языка обуславливает возникновение характерных особенностей новых художественных направлений, их функциональную эволюцию. В отличие от типичных форм визуального искусства, обязательными условиями для создания цифровой живописи являются техничность и алгоритмизация творческого процесса.

Направления в современном компьютерном искусстве многообразны, общепринятая классификация отсутствует. Так, О.А. Исаева выделяет два вида цифрового искусства: 1) имитацию живописи и графики; 2) фотоарт. Больше направлений указал в своей статье Л.Н. Турлюн: 1) цифровая живопись; 2) компьютерная графика; 3) компьютерный коллаж. Виды современной живописи обобщены С.А. Прохоровым, который подразделил ее на классическую и цифровую [4].

На каждом этапе развития искусство, как и любое другое историко-культурное явление, имеет тенденцию базироваться на ранее открытых феноменах. До возникновения цифрового искусства одним из наиболее значимых феноменов в культуре была фотография. В новых изобразительных направлениях нетрудно проследить взаимосвязь с искусством фотографии, начиная от фотореализма и заканчивая фотоартом (фотоколлажами). Широкое распространение получила методика, согласно которой для создания цифрового изоб-

ражения за основу художник берет фотографию. Впоследствии он использует различные инструменты специальных компьютерных программ, внося коррективы, изменения в готовое изображение. Такая схема действий является частью процедуры, именуемой «ретушь». Описанная тенденция свойственна именно современному искусству вследствие его высокой технологичности, стремления к воссозданию объективной реальности в графических массивах и ее превращению в реальность виртуальную.

В результате трансформации языка культуры и влияния технологий феномен цифровой живописи приобрел еще одну немаловажную особенность, которая выражена совокупностью используемых художником средств. Отметим, что набор инструментов зависит от конкретного подвида цифровой живописи и задач, стоящих перед художником. Например, для визуального приближения к традиционным видам живописи и графики можно пользоваться программами Corel Painter, Sai, а также пакетом популярных во всем мире программ Adobe, среди которых можно выделить Adobe Illustrator, Adobe Sketch, Adobe Photoshop. Программа Adobe Photoshop активно используется в сфере фотоарта, позволяя художнику претворять в жизнь самые смелые идеи, экспериментировать с различными средствами ретуши и обработки изображения. Многообразие современных программ для создания компьютерной графики объясняется наличием определенных способов задания изображений. Существует двухмерная графика (2D — «два измерения») и трехмерная графика (3D — «три измерения»). Двухмерные изображения, в свою очередь, могут быть представлены в виде:

- векторной графики (как набор геометрических примитивов);
- растровой графики (как двумерный массив, матрица пикселей);
- фрактальной графики (как отдельные элементы изначальных структур) [5].

3D-анимация — это создание перемещающихся картин в трехмерной цифровой среде; моделирование кадров выполняется с помощью специальных компьютерных программ [6]. Переход от традиционного («бумажного») рисования к компьютерной графике служит не только доказательством качественного культурного скачка, обусловленного цифровизацией, но и базисом для дальнейшего развития искусства в цифровой среде.

Благодаря специальному программному обеспечению компьютер превращается в инструмент, пригодный не только для синтеза и редактирования изображений, но и для оцифровки визуальной информации, полученной из реального мира, с целью ее обработки и хранения.

Проблематику современных изобразительных направлений подробно рассматривает М. Гельман в статье «О цифровом искусстве». В статье освещаются положения, на которых «зиждется миф о том, что использование новых технологий ведет к деградации искусства» [7]. «Прерогатива оригинала», указанная М. Гельманом, подводит к вопросу об уникальности произведения и подлинности автора. Так выявляется одна из характерных особенностей цифрового искусства — отсутствие оригинала, которое ведет к обесцениванию традиционной

системы музеев и галерей. Как известно, привычный способ функционирования музейного комплекса подразумевает экспозицию оригинальных произведений. В настоящее время некоторые западные площадки ведут активную работу по созданию виртуальных выставок современного цифрового искусства. Однако подобного рода сайтов существует крайне мало, причем преследуемая их организаторами цель не только продиктована необходимостью популяризации цифровой живописи, но и зачастую имеет коммерческую основу.

Исследуя общие тенденции и черты цифровых видов изобразительного искусства, важно затронуть психоэмоциональный аспект, который представлен двумя сторонами: с одной стороны — художник-создатель, с другой — зритель. Об изменениях не только способов самовыражения автора, но и зрительского сознания говорит в своей философской диссертации А.Г. Запрудин, аргументируя возникновение этих тенденций упрощением доступа к инструментам для создания визуальных эффектов [8]. При рассмотрении процесса творчества с позиции художника неотъемлемой его частью служит вдохновение, так называемая «спонтанность» творческого жеста. На эту дискуссионную тему существует множество мнений: например, некоторые люди отрицают наличие у художника творческого порыва во время работы за компьютером [9]. Иную точку зрения высказывает М. Гельман, проводя разграничивающую черту между искусством новых технологий и «непосредственным сидением перед монитором компьютера» [7]. В любом случае неоспорим тот факт, что с трансформацией материалов, инструментов существенные изменения претерпевают и творческий процесс, и художественный язык, а значит, и отношение самого автора.

По ту сторону полотна — зритель, чье восприятие и оценка также являются предметом для многочисленных споров. В условиях современных реалий возникает важный вопрос: что испытывает человек, глядя на произведение цифровой живописи, и насколько эти чувства всеобъемлющи, сильны? Отметим, что эмоциональность современных цифровых рисунков подвергается скепсису. Неспособность отражения эмоций упоминается в работе О.И. Белозерова и А.М. Селиной «Цифровая живопись — замена современному искусству?». По мнению авторов, зритель ощущает необходимость путем детального изучения картины как материального объекта (со всеми неточностями, мазками кисти, блеском краски и пр.) «чувствовать состояние картины и самого художника» [10]. Невозможно дать однозначный ответ на вопрос о полной замене настоящей краски и холста пикселями по причине того, что судьба искусства трудно предсказуема, а взгляд на него глубоко индивидуален, субъективен. Однако проблема восприятия цифровой живописи, как и других новых художественных феноменов, остается актуальной. Будущее этих феноменов не выходит за рамки гипотез и прогнозирования. О дальнейшем развитии подобных явлений на данный момент можно лишь догадываться. Однако их существование доказывает, что благодаря цифровизации и компьютеризации человечество вышло на качественно новый этап культурно-творческой эволюции. Такой процесс требует многочисленных трансформаций, прежде всего в механизме восприятия и мироощущения, что свидетельствует об эволюции человеческого сознания.

### Литература

- [1] Маклюэн М. Галактика Гутенберга. М., Академический проект, 2005.
- [2] Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. М., Медиум, 1996.
- [3] Хоффман К.Р. Технология – искусство – коммуникации. М., ЦСИ Соррос, 1996.
- [4] Исаева О.А. Цифровая живопись как актуальное направление отечественного искусства. *Вестник Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств*, 2017, № 1, с. 173–176.
- [5] Турлюн Л.Н. Цифровая живопись как вид компьютерного искусства. *Молодой ученый*, 2016, № 4, с. 876–879.
- [6] Дрига А.А. Феномен net-art в современной культуре. *Вестник Санкт-Петербургского университета. Искусствоведение*, 2013, № 2, с. 241–254.
- [7] Вокруг Гельмана. Марат Гельман о цифровом искусстве. *old.guelman.ru: веб-сайт*. URL: <http://old.guelman.ru/artists/mg/original/> (дата обращения: 10.11.2020)
- [8] Запрудин А.Г. Влияние компьютерных спецэффектов на процесс смыслообразования в современной экранной культуре. *Эстетическая антропология: фигуративный аспект. Мат. Всерос. науч.-практ. конф. Тюмень, Мандр и Ка*, 2014, с. 208–211.
- [9] Лотман Ю.М., Цивьян Ю.Г. Диалог с экраном. М., Александра, 1994.
- [10] Белозеров О.И., Селина А.М. Цифровая живопись – замена современному искусству? *Academy*, 2019, № 2, с. 12–16.

**Егорова Елизавета Анатольевна** — студентка кафедры «Промышленный дизайн», МГТУ им. Н.Э. Баумана, Москва, Российская Федерация.

**Научный руководитель** — Моторина Ирина Егоровна, кандидат философских наук, доцент кафедры «Социология и культурология», МГТУ им. Н.Э. Баумана, Москва, Российская Федерация.

**Ссылку на эту статью просим оформлять следующим образом:**

Егорова Е.А. Новые формы изобразительного искусства в XXI веке. *Политехнический молодежный журнал*, 2021, № 04(57). <http://dx.doi.org/10.18698/2541-8009-2021-04-687>

---

**NEW FORMS OF VISUAL ARTS IN THE 21ST CENTURY**

E.A. Egorova

amjadali.ad2014@gmail.com

SPIN-code: 6955-2090

**Bauman Moscow State Technical University, Moscow, Russian Federation****Abstract**

*At the theoretical level, the paper considers new phenomena in the visual arts, which are caused by the incessant process of computerization and digitalization, and describes the main modern trends in painting and graphics. Based on classical artistic principles, new artistic phenomena are moving away from an all-out adherence to academism and employing completely new tools. The process of dematerialization of the culture of the 21st century is caused primarily by the birth of virtual reality, the era of computer technology. Through the transformation of the cultural language, modern phenomena arise in each of the art forms, bringing all art as a whole to a fundamentally new stage of development.*

**Keywords**

*Fine arts, computer graphics, digital painting, contemporary art, digital art, bitmap graphics, vector graphics, image editors, artist, technique*

Received 02.02.2021

© Bauman Moscow State Technical University, 2021

**References**

- [1] McLuhan M. The Gutenberg galaxy. University of Toronto Press, 1962. (Russ. ed.: Galaktika Gutenberga. Moscow, Akademicheskii proekt Publ., 2005.)
- [2] Benjamin W. Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Hofenberg, 1935. (Russ. ed.: Proizvedenie iskusstva v epokhu ego tekhnicheskoy vosproizvodimosti. Moscow, Medium Publ., 1996.)
- [3] Khoffman K.R. Tekhnologiya – iskusstvo – kommunikatsii [Technology – art – communications]. Moscow, TsSI Sorros Publ., 1996, pp. 2930–2933 (in Russ.).
- [4] Isaeva O.A. Digital painting as important direction of Russian art. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo universiteta kul'tury i iskusstv* [Bulletin of Saint Petersburg State University of Culture]. 2017, no. 1, pp. 173–176 (in Russ.).
- [5] Turlyun L.N. Digital painting as a kind of computer art. *Molodoy uchenyy* [Young Scientist], 2016, no. 4, pp. 876–879 (in Russ.).
- [6] Driga A.A. The phenomenon of net-art in modern culture. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta. Iskusstvovedenie* [Vestnik of Saint Petersburg University. Arts], 2013, no. 2, pp. 241–254 (in Russ.).
- [7] Vokrug Gel'mana. Marat Gel'man o tsifrovom iskusstve [Around Gel'man. Marat Gel'man about digital art]. *old.guelman.ru: website* (in Russ.). URL: <http://old.guelman.ru/artists/mg/original/> (accessed: 10.11.2020).
- [8] Zaprudin A.G. [Effect of computer technologies in self-education process in modern screen culture]. *Esteticheskaya antropologiya: figurativnyy aspekt. Mat. Vseros. nauch.-prakt. konf.* [Esthetic anthropology: figurative aspect]. Tyumen', Mandr i Ka Publ., 2014, pp. 208–211 (in Russ.).

- [9] Lotman Yu.M., Tsiv'yan Yu.G. Dialog s ekranom [Dialogue with a screen]. Moscow, Aleksandra Publ., 1994 (in Russ.).
- [10] Belozerov O.I., Selina A.M. Digital painting – a substitute for modern art? *Academy*, 2019, no. 2, pp. 12–16 (in Russ.).

**Egorova E.A.** — Student, Department of Industrial Design, Bauman Moscow State Technical University, Moscow, Russian Federation.

**Scientific advisor** — Motorina I.E., Cand. Sc. (Phylosophy), Assoc. Professor, Department of Sociology and Culturology, Bauman Moscow State Technical University, Moscow, Russian Federation.

**Please cite this article in English as:**

Egorova E.A. New forms of visual arts in the 21st century. *Politekhnicheskiy molodezhnyy zhurnal* [Politechnical student journal], 2021, no. 04(57). <http://dx.doi.org/10.18698/2541-8009-2021-04-687.html> (in Russ.).