

4. Гарскова И.М. Базы и банки данных в исторических исследованиях. – М. : МГУ, 1994. – 214 с.
5. Бажанов Н.С. О системе поиска информации в текстах исторического музыкознания // Вестник Томского государственного университета. – 2017. – №28. – С. 83–97.

REFERENCES

1. Mikhailova O.S. The Biblical narrative in the Italian opera of the first half of the XIX century: “Moses” by J. Rossini, “Nebuchadnezzar” by J. Verdi: dissertation... Candidate of Art History: 17.00.02 / Rostov State Conservatory named after S.V. Rachmaninov]. – Rostov-on-Don, 2014. – 191 p.
2. Yelchaninov V.A., Nekhyvadovich L.I. Methodological problems of art. Barnaul: Publishing House of the Altai State University, 2016. – 78 p.
3. Kovalchenko I.D. Methods of historical research 2. ed., add. – Moscow : Nauka, 2003. – 485 p.
4. Garskova I.M. Databases and data banks in historical research. – Moscow : MSU, 1994. – 214 p.
5. Bazhanov N.S. On the information search system in the texts of historical musicology // Bulletin of Tomsk State University. – 2017. – No.28. – P. 83–97.

УДК 004.92

*Л.Н. Турлюн,
кандидат искусствоведения,
доцент кафедры культурологии и дизайна,
Алтайский государственный университет (Барнаул, Россия)*

*Д.А. Сердюкова,
старший преподаватель кафедры искусств,
Алтайский государственный университет (Барнаул, Россия)*

КОМПЬЮТЕРНОЕ ИСКУССТВО В ВЫСТАВОЧНОМ ПРОСТРАНСТВЕ СОВРЕМЕННОСТИ

В статье представлен обзор выставок, конференций и фестивалей по компьютерному изобразительному искусству. Основное внимание ак-

центрируется на выставках, проводимых в экспозиционных пространствах Сибири. Рассматриваются техники и стили компьютерного изобразительного искусства в творчестве компьютерных художников, затрагивается творчество алтайских компьютерных художников, таких как Юрий Бушко и Алексей Шепелин.

Ключевые слова: компьютерное искусство, выставки, фестивали, компьютерная графика, компьютерные технологии.

L.N. Turlyun,

Candidate of Art History, Associate Professor of the Department of Cultural Studies and Design, Altai State University (Barnaul, Russia)

D.A. Serdyukova,

Senior Lecturer, Department of Arts, Altai State University (Barnaul, Russia)

COMPUTER ART IN THE EXHIBITION SPACE OF MODERN TIME

The article provides an overview of exhibitions, conferences and festivals on computer visual arts. The main attention is focused on exhibitions held in the exhibition spaces of Siberia. The article examines the techniques and styles of computer fine art in the work of computer artists, touches on the work of Altai computer artists, such as Yuri Bushko and Alexey Shepelin.

Keywords: computer art, exhibitions, festivals, computer graphics, computer technologies.

В настоящее время компьютерное изобразительное искусство занимает одно из ведущих мест в современной художественной культуре. Это связано с динамичностью развития цифровых технологий, их возможностью стать своеобразным художественным языком современной эпохи. Компьютерные технологии в современном искусстве всё больше закрепляют свои приоритетные позиции. Доказательство этому – регулярные выставки и фестивали, проходящие в последние десятилетия во многих странах мира, в разных городах России, в том числе в Сибири и Алтайском крае.

В начале XXI века одним из центров компьютерного изобразительного искусства становится Сибирь. В 2003 году была организована Новосибирская Биеннале «Art – 2003», в которой участвовали художники двадцати стран. Они представили несколько сотен художественных произведений в технике компьютерной графики.

В ноябре 2003 года в филиале Иркутского областного художественного музея им. В.П. Сукачёва состоялся Региональный фестиваль современного искусства «Арт-Иркутск». Итогом фестиваля стала выставка художественных произведений европейского уровня. Экспозиция представляла собой полный спектр направлений в современном изобразительном искусстве: абстрактная, концептуальная живопись и графика, искусство, связанное с внедрением компьютерных технологий – компьютерная живопись и графика, цифровая фотография, произведения в технике компьютерного коллажа. Творческое объединение «Ноосфера» представило картины в направлении «футуризм», выполненные средствами компьютерной графики. Целью фестиваля стала пропаганда современного изобразительного искусства, в котором сложился симбиоз авангарда с новейшими компьютерными технологиями. Авангардные течения в союзе с компьютерной графикой снова обретают современное звучание.

В апреле 2005 года в художественном музее Новосибирска состоялась уже международная выставка компьютерного изобразительного искусства. В ней приняли участие 50 живописцев. Произведения компьютерного изобразительного искусства предоставили художники из России, Канады, Италии и США. Работы художников также были выполнены в разных направлениях и стилях изобразительного искусства. Здесь можно было увидеть пейзажи с фантазийными сюжетами, сюрреалистические композиции с деформированными формами и человеческими телами, абстракционизм в стиле «Чёрного квадрата» Казимира Малевича, иллюзорную живопись, где с предметами и формами происходит сложная трансформация: твердые предметы становятся жидкими, растекаясь по поверхности, плотные формы становятся прозрачными, несовместимые предметы выворачиваются и скручиваются, массивные формы приобретают невесомость, – всё это создаёт образ иллюзорной реальности. Общая характеристика произведений компьютерной графики, экспонируемых на выставочных площадках художественного музея, – это фантастика абсурда, парадоксальные сочетания форм, алогизм, зрительная неустойчивость, изменчивость художественных образов.

6 апреля 2006 года также на площадях Новосибирского художественного музея состоялось открытие международного фестиваля «ani Gma», концепция которого направлена на применение компьютерных цифровых технологий в современном искусстве. Подобный фестиваль проходил уже в третий раз, но был более масштабным, впервые занявшим большие экспозиционные площади – три этажа художественно-

го музея. Фестиваль «ani Gma» был масштабным и по географии участников, и по жанровому составу произведений. Помимо уже названных выше жанров изобразительного искусства, традиционных для подобных мероприятий, были включены также большой блок видеоарта и цифровой печати компьютерных произведений.

Выставка цифровой печати разнообразно и широко представила творчество современных компьютерных художников из России и других стран мира: москвичей Святослава Пономарёва, Александры Митлянской, Валерия Орлова; Евгения Бортникова из Нижнего Тагила, Алисии Кандиани из Аргентины, Виктора Коена из Греции, Паскаля Йелля из Нью-Йорка, Сатоши Мацуяма – фотографа и художника из Японии и др. В экспозиции были представлены работы художников, давно работающих с компьютерными технологиями, таких как Владимир Мартынов, Светлана Бакушина, Елизавета Лазаренко и художник из Новосибирска Евгений Юсов.

Особый интерес в рамках работы фестиваля вызвали произведения всемирно известного японского художника, «мэтра» компьютерной графики, профессора Токийского университета Юичиро Кавагути, одного из «пионеров» компьютерных технологий в изобразительном искусстве. Творчество Юичиро Кавагути связано с природой, животным миром, космосом и Вселенной (рис. 1).

В работах художника прослеживается тесная связь между живым и неживым: неживым, статичным предметам он придаёт движение – одно из качеств живого. Средствами компьютерных технологий предметы «оживляются», их изображение начинает двигаться по экрану. «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 пред-



Рис. 1. Художник Юичиро Кавагути с одной из своих композиций

ставления о Рае. Столь же символично и ярко Кавагути смог изобразить на экране борьбу добра со злом – в виде позитивных и негативных объектов, в непрестанном движении сражающихся друг с другом» [1].

В Новосибирском художественном музее в рамках Международного молодёжного инновационного форума Interra 2010 была представлена выставка современного компьютерного искусства «Tags». Данная экспозиция ставила задачу показать взгляд изнутри на современное компьютерное искусство, создаваемое преимущественно в сети Интернет. Картины из интернета переносились в музейные залы для демонстрации посетителям и участникам форума Interra 2010. Участниками выставки являются молодые российские художники, создающие свои произведения на компьютере в растровых и векторных графических редакторах. Данная выставка предоставляет возможность зрителям увидеть состояние творческого эмоционального настроения художников в параллельной виртуальной реальности в сети Интернет [2].

В 2015 году в Новосибирске для выставки компьютерной графики «Цифровые миры» открыл свои пространства и выставочный центр изобразительных искусств на улице Свердлова (ЦК 19). Участниками выставки стали Антон Карманов, Денис Ефремов, Евгения Карташова, Тимур Зима, Каролина Слободяник, Сергей Рынков, Илья Наминов и др.

24 апреля 2006 года в Барнауле, в галерее Алтайского государственного университета Universum экспонировалась выставка работ новосибирского графика Владимира Мартынова. Посетители увидели стены, покрытые цветными распечатками компьютерных абстрактных рисунков и прозрачной пленкой. А на небольшом экране воспроизводилась видеопрезентация – танец линий, фигур и образов.

Также персональные выставки Владимира Мартынова экспонировались во многих городах Сибири. Так, в 2012 году он в очередной раз демонстрировал свое творчество в Новосибирском государственном художественном музее, в рамках экспозиции были представлены графические и мультимедийные работы последних лет.

В 2005 году с 8 по 10 июля при поддержке Алтайской краевой общественной организации «Молодые журналисты Алтая», центра социальной помощи «Социальное партнёрство» и Государственного художественного музея Алтайского края в рамках фестиваля «Молодёжная палитра» был открыт творческий проект молодых компьютерных художников-дизайнеров под названием «Виртуальный холст». Всеобщую поддержку и признание зрителей получили творческие работы компьютерного изобразительного искусства. В проекте «Виртуаль-

ный холст» со своими работами приняли участие 50 молодых художников-дизайнеров: студенты из ведущих вузов Барнаула, учащиеся сельских и городских школ, а также специалисты; все они создают свои произведения в цифровой среде. Всего на фестиваль было представлено более 800 художественных произведений, созданных в растровых и векторных графических редакторах. В течение трёх дней фестиваля молодые художники не только посвящали гостей фестиваля в мир своего творчества, но и рассказывали о технических особенностях творческого процесса. Например, Алексей Шепелин, один из участников фестиваля, провёл интерактивный мастер-класс, на котором присутствовало около 20 человек. Зрители увидели и узнали, как Алексей создаёт в компьютерной среде композиции в стиле Сальвадора Дали.

Международная выставка компьютерной графики Siggraph проходит ежегодно, а первая конференция SIGGRAPH состоялась в 1974 году. Организатором ежегодной конференции по компьютерной графике является Ассоциация компьютерной техники (АСМ). В 2010 году тысячи новаторов, исследователей, продюсеров, художников, режиссёров и инженеров в области цифровых технологий собрались в Сеуле в выставочном зале COEX, 15–18 декабря, для участия в конференции «SIGGRAPH Азия – 2010». На конференции проводились разнообразные мероприятия: фестиваль компьютерной анимации, лекции, курсы и выставки. На фестивале компьютерной анимации были представлены лучшие достижения года в данной области. Участники посмотрели наиболее успешные анимационные работы и обсудили новые направления развития. Международное жюри рассмотрело сотни работ и выбрало из них 108 лучших. Эти работы, собранные со всего мира, подарят вдохновение дизайнерам, художникам, исследователям и учёным, а также принесут удовольствие зрителям во время их просмотра.

Отмечалось, что по сравнению с предыдущим годом количество участников увеличилось на 34%, при этом количество участников из Кореи также увеличилось. На специальных курсах учёные и международные эксперты преподавали теорию и знакомили с последними достижениями в области компьютерной графики и интерактивных методов. Участники конференции приобретали новые навыки для работы в графических редакторах, углубляли свои знания в области новейших технологий. Кроме того, был организован интерактивный форум по компьютерной графике и интерактивным методам в искусстве, кино, рекламе, дизайне, науке и технике (на английском и корейском языках).

В 2011 году выставка проходила в Гонконге. В ней участвовали более 120 компаний, 7734 посетителя из 52 стран мира пришли посмотреть на

экспозицию в качестве гостей. Общая площадь занимаемых павильонов составила более 1 500 кв. м.

В 2013 году SIGGRAPH ASIA также экспонировалась в Гонкоге. В 2014 году она была открыта в Чанчжэне, где демонстрировались новые тенденции компьютерного искусства, творческие идеи, а также новейшие компьютерные технологии, используемые в создании художественного произведения. В художественные галереи авторы представляли необычные цифровые и ориентированные на инновационные технологии произведения искусства, среди которых есть международные проекты, мультимедийные инсталляции, трёхмерные, кинетические, подвижные или интерактивные медиа. В мероприятии приняли участие тысячи дизайнеров, концептуальных художников, режиссёров, программистов, инженеров, разработчиков и поставщиков компьютерных и программных продуктов, ведущих специалистов в области информационных технологий, компьютерной графики, цифровых медиа и просто увлечённых творческих людей со всего мира. Кроме того, был организован фестиваль компьютерной анимации и цифровых видеоэффектов. Также была организована конференция, включающая симпозиум, семинары, стендовые доклады, мастер-классы, дискуссии и презентации, на которых обсуждали последние достижения в области компьютерной графики, новые технологии, художественные работы, построенные на уникальных технических и научных идеях [3].

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Смолина Л. Цифровые технологии и искусство // Советская Сибирь. – 2006. – 4 мая. – URL: <http://www.sovsibir.ru/news/62156> (дата обращения: 09.10.2023).
2. Уникальная выставка современного цифрового искусства «Tags». – URL: <http://www.expecto.ru>. (дата обращения: 25.08.2023).
3. Siggraph Asia 2010. – URL: <http://www.siggraph.org/asia2010> (дата обращения: 25.08.2023).

BIBLIOGRAPHY

1. Smolina L. Digital technologies and art // Soviet Siberia. – 2006. – May 4. – URL: <http://www.sovsibir.ru/news/62156> (opening date: 09.10.2023).
2. Unique exhibition of contemporary digital art «Tags». – URL: <http://www.expecto.ru>. (accessed: 08/25/2023).
3. Siggraph Asia 2010. – URL: <http://www.siggraph.org/asia2010> (accessed: 08.25.2023).