

УДК 7.01

© *Л.Н. Турлюн*

кандидат искусствоведения, доцент

Алтайский государственный университет

Барнаул, Россия

barturagu@mail.ru

КОМПЬЮТЕРНОЕ ИСКУССТВО – ЧАСТЬ ЭКРАННОЙ КУЛЬТУРЫ

[*Turlyun L.N. Computer art – part of screen culture*]

In this article computer art in a context of screen culture is considered. Such concepts, as computer art, screen culture, digital painting reveal. The author focuses the attention to specifics of computer art, defines distinctive feature of computer art from traditional forms of visual art. In article also there is a speech about evolution of screen means of display and language of screen arts. The main attention is focused on screen space of computer art. In the course of research and the analysis of computer art in a context of screen culture the author comes to a conclusion that the future of the computer fine arts seems in big flat wall screens being replaced frames of computer painting and graphics.

Key words: computer art, screen culture, digital painting, computer environment, screen means.

Компьютеризация и развитие компьютерной графики породило новый вид изобразительного искусства – компьютерное искусство, что непосредственно повлияло на дальнейшее развитие экранной культуры. Компьютерное искусство как новое проявление художественного творчества мало изучено, тем более в контексте экранной культуры, по этой проблеме можно найти, в основном, лишь отдельные статьи и тезисы, освещающие частные вопросы компьютерного искусства в контексте экранной культуры. Недостаточная степень исследования делает анализ компьютерного искусства в контексте экранной культуры особо актуальным.

Научно-техническая революция к концу XX века открыла перспективы глобальной компьютеризации общества. Последовательное эстетическое освоение новых технологий с начала XX века привело к необычайному росту технических возможностей развития и трансляции культурных ценностей, а также стимулирования интереса людей к этим ценностям. Все технические изобретения на протяжении истории человечества обретали непосредствен-

ное отражение и в художественной культуре, в частности в изобразительном искусстве. Появление новых художественных форм, развитие компьютерных технологий и компьютерной графики существенно расширили рамки традиционного визуального искусства, способствуя становлению и развитию компьютерного изобразительного искусства.

Компьютерное искусство – творческая деятельность, основанная на использовании информационных (компьютерных) технологий, результатом которой являются художественные произведения в цифровой форме. Хотя термин может применяться к произведениям искусства, созданных изначально с использованием других медиа или отсканированных, он всегда относится к произведениям искусства, которые были модифицированы при помощи компьютерных программ.

На данный момент понятие «компьютерное искусство» включает в себя как произведения традиционного искусства, перенесенные в новую среду, на цифровую основу, имитирующую первоначальный материальный носитель (когда, например, за основу берется отсканированная или цифровая фотография), или созданные изначально с применением компьютера, так и принципиально новые виды художественных произведений, основной средой существования является компьютерная среда.

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. Таким образом, искусство постепенно «освобождается» от своей материальной составляющей, дематериализуется, превращаясь в электронное или цифровое экранное изображение-символ. Компьютерное искусство становится частью экранной культуры. Экранная культура – это результат взаимодействия человека с экранными средствами, которые отображают информацию. Современные экранные средства – это широкоформатный экран кинотеатров, телевизионная и компьютерная техника. Материальным носителем художественных текстов экранной культуры является экран. Основу экранного искусства составляют плоскостные изображения и экранная речь. Они объединяют анимационное моделирование, компьютерную графику устную речь, письменные тексты и многие другие элементы.

Экранные средства отображения прошли свое развитие – от телевизионной электронной трубки и белого полотна широкоформатного экрана кинозалов к монитору компьютера – и определило формирование экранной культуры. В процессе развития компьютерных технологий и цифрового телевидения экран усовершенствовал свои способности передавать изображения, что привело к стиранию границ миром реальных вещей и миром знаков. Компьютерные технологии привели к особому типу реальности – «экранной реальности», миру, созданному экранными артефактами.

С появлением компьютеров язык экранных искусств существенно изменился и приобрел новые свойства – «диалоговость» и «интерактивность». Цифровой экран «не только *сообщает* нам, но и *получает сообщения* от нас, и отвечает на наши сообщения. Мир компьютера, таким образом, с нами *собеседует*, является партнером, он *интерактивен*» [2]. Более того экран компьютера расширил свои возможности в передаче информации мы принимаем от него не только, визуальный образ, но и музыку, речь, схемы, печатный текст, таблицы, при этом одновременно совмещает статическую и динамическую информацию в одном или во многих «диалоговых окнах». Экран компьютера предоставляет двустороннюю связь в этом случае человек уже не просто реципиент который только принимает заранее приготовленную информацию а активно взаимодействующий с компьютером пользователь. Таким образом, экранные искусства постепенно усиливают свое влияния на пользователя, вовлекая его в виртуальный мир экрана не только благодаря реалистичности изображения, но и возможности взаимодействовать с представленными аудиовизуальными образами и изменять их.

Экранные искусства существенно повлияли на процесс виртуализации художественной культуры, развитие виртуального пространства стало более интенсивным. По мере эволюции и технологического совершенствования экранных устройств отображения масштаб соприкосновения с виртуальной реальностью расширился. Компьютерное искусство позволило не только воспринимать виртуальные объекты как реальные, но и участвовать в их создании и поведении, управлять протекающими в этой реальности процессами. Это делает погружение в мир виртуальной реальности активным, что, безусловно, усиливает интерес пользователя к миру виртуальной реальности» [4].

Экран создает совершенно особое пространство, «манящее своей таинственной иллюзорностью» [1]. Используя свет, экран воздействует на зрение человека, и зритель принимает световые изображения за настоящие существующие образы. Вспыхивающие яркие изображения в совмещении с объемным звуком способствуют забыть на мгновение о настоящем мире и окунуться в мир творческой фантазии, мир виртуальный. Экран телевизора или дисплей компьютера становятся как бы окном в другую реальность, другое пространство, осваивая которое человек обогащает свой виртуальный эстетический опыт. «Именно глядя на экран, – пишет Л. Манович, – плоскую прямоугольную поверхность, расположенную на некотором расстоянии от глаз, – пользователь испытывает иллюзию путешествия в виртуальном пространстве, иллюзию физического присутствия где-то еще...» [3]. «Мы взлетаем под облака и опускаемся на дно океана, видим картины, не доступные человеческому глазу, переживаем то, чего никогда не случилось в реальной жизни – так, как нам это показывают...», или так, как мы сами желаем видеть, если говорить об экране компьютерном [1].

Экранная культура обладает огромным художественным потенциалом. Как отмечает И.А. Негодаев, язык экранной культуры, даже если он используется в научных целях, в своем исходном «зерне» является языком глубоко чувственным и уже поэтому изначально художественным [4]. Экран, по мнению Л. Мановича, использовался для представления художественной информации в виртуальной форме еще задолго до изобретения современных технических средств – со времен появления станковой картины, которую автор называет «классическим экраном». «Визуальная культура современного периода, от живописи до кино, характеризуется интригующим феноменом: существованием иного виртуального пространства, другого трехмерного мира, заключенного в рамку и находящегося внутри нашего нормального пространства. Рамка разделяет два абсолютно различных пространства, которые каким-то образом сосуществуют» [3]. Этот феномен, согласно Л. Мановичу, и определяет экран, в самом общем смысле.

В XXI веке компьютерное искусство является самым распространенным видом экранной культуры. По своему содержанию экранная культура представляет собой совокупность творческого процесса при создании художественных произведений и ценностей и их распространение. Также художе-

ственная культура включает в себя разнообразные художественные произведения, в том числе и произведения компьютерного искусства и их осмысление, искусствоведы, кураторы выставок, обеспечивающие подготовку зрителей к восприятию произведений и их распространение.

Каждый вид искусства обладает своей спецификой, ставит собственные задачи и создает для их решения свои средства и приемы. Каждое искусство имеет свой собственный язык и определенное своеобразие художественных возможностей. Возможности современных компьютерных технологий и графических программ позволяет художнику создавать цифровую живопись. Цифровая живопись предлагает художнику более широкий арсенал творческих возможностей: от создания абстрактных композиций до создания сложных жанровых произведений, присущих традиционной графике и живописи, с использованием двухмерной и трехмерной компьютерной графики. Цифровая живопись — создание электронных изображений, осуществляемое не путем рендеринга компьютерных моделей, а за счет использования человеком компьютерных имитаций традиционных инструментов художника. Растровая графика – наиболее понятная и доступная художнику технология – компьютерная интерпретация рисования и живописи. Методы работы в растровой графике максимально близки к классическим. Компьютерная живопись по своему содержанию и форме, задачам и методам имеет много общего с искусством живописи. Живопись и графика в отличие от других видов изобразительного искусства (например, скульптуры, произведения которой создаются реальными объемами) имеют в своем распоряжении плоскость (холст, бумагу, стену). Многие поколения художников вырабатывали способы, приемы, позволяющие живописцу и графику на этой плоскости создавать изображение, кажущееся реальным, с развитием графических программ все данные способы воспроизводятся компьютером, а рабочую плоскость для компьютерной графики заменил монитор компьютера, но законченный результат работы выводится на бумагу, а с использованием дополнительных технологий – на холст. Так, на двухмерной плоскости создается иллюзия трехмерного изображения, и это один из присущих живописному и графическому искусству признаков, нужно заметить, что компьютерная графика предоставляет более широкий спектр возможностей, чем традиционная

графика: при помощи 3D графики можно создавать реальные трехмерные объекты. Существует еще целый ряд общих для компьютерной графики и живописи признаков. Растровая и фрактальная графика позволяет создавать имитацию живописи, однако, несмотря на значительное сходство, истинные компьютерные произведения нельзя создать с помощью красок. Более того, компьютерная графика достигает бесконечного цветового решения многослойности и иллюзорного нематериального колорита достаточно простыми техническими средствами. В компьютерной живописи, также как и в традиционной, цвет является основным изобразительным средством, и именно при помощи цвета достигается художественное изображение предметного мира. Цвет как один из самых существенных признаков окружающей нас среды положен в основу искусства живописи. Многочисленные сочетания цвета, его тончайшие изменения, его эмоциональное воздействие и является важнейшим средством для живописца. Колористические возможности компьютерной живописи – разнообразны и позволяют решать очень широкие задачи. Именно поэтому для специалистов в области компьютерных искусств вывод экранного изображения на принтеры, слайды плоттеры и фотографии выглядит как возврат в прошлое по сравнению с компьютерным изображением

Художественные произведения, созданные средствами компьютерной графики и выведенные с помощью принтеров или плоттеров на материальный носитель, теряют эффектность и художественную выразительность виртуального образа. Взять в сравнение кинокадр, при создании кадра режиссер создает культурно-психологическую атмосферу, то есть ту знаково-символическую среду, в которой живет актерский образ, основным средством художественной выразительности являются звуки, шумы, ритмы, характер освещения, а переведенный кинокадр в фотографию теряет эмоционально – эстетическое, воздействие на зрителя. Таким образом, рассмотрев специфику экранных искусств, мы пришли к выводу, что одно и то же изображение на мониторе и на листе бумаги обладает разным по мощности эмоциональным воздействием, поэтому будущее компьютерного изобразительного искусства видится в больших плоских настенных экранах со сменяющимися кадрами компьютерной живописи и графики.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Кириллова Н.Б.* Медиакультура: от модерна к постмодерну. М., 2006.
2. *Лотман Ю., Цивьян Ю.* Диалог с экраном. Таллин, 1994.
3. *Манович, Л.* Археология компьютерного экрана: экран и тело // Виртуальные реальности :труды лаборатории виртуалистики. М., 1998. URL: <http://www.mediaartlab.ru/db/tekst.html?id=46>.
4. *Негодаев И.А.* Информатизация культуры: монография. Ростов-на-Дону, 2003.

REFERENCES

1. *Kirillova N.B.* Mediakultura: from modern to postmodern. M., 2006.
2. *Lotman Y. Tsivyan Y.* Dialog screen. Tallinn, 1994.
3. *Manovich L.* Archaeology on the screen of the computer: the screen and the body // Virtual reality: Virtualistics laboratory works. M., 1998. URL: <http://www.mediaartlab.ru/db/tekst.html?id=46>.
4. *Negodaev I.A.* Informatization of culture: monograph. Rostov-on-Don, 2003

25 февраля 2014 г.
