

Т. В. Бачурина

Научный руководитель: Е. М. Бабосов

*Белорусский государственный университет культуры и искусств,
Республика Беларусь, г. Минск*

ФЕНОМЕН КОМПЬЮТЕРНОГО ИСКУССТВА

Новые компьютерные технологии определили целый ряд существенных изменений в современном цифровом искусстве и позволили ему выйти в совершенно новую виртуальную реальность электронного типа; обусловили дальнейшую массификацию искусства; открыли принципиально новые возможности по использованию в процессе создания художественных произведений интерактивного режима и привели к повышению мобильности цифрового искусства, которая находит проявление как в расширении экспозиционных возможностей, так и в росте скорости реакции цифрового искусства на происходящие в мире события.

Под компьютерным искусством понимаются такие виды художественной деятельности, концептуальная и продуктивная база которых определяется цифровой средой. Оно активно обсуждается специалистами широкого спектра областей, относящихся как к искусству и культуре, так и к науке и технике.

В настоящий момент в данной сфере исследований отсутствует единая концепция, позволяющая непротиворечиво трактовать как сам феномен цифрового компьютерного искусства и его отдельные формы и направления, так и различные феномены, тесно связанные с использованием цифровых технологий в современном искусстве. Кроме того, отсутствуют как четко разработанная система классификации форм и направлений цифрового искусства, так и структура системы цифрового искусства в зависимости от способа использования цифровых технологий в процессе создания художественных произведений. Глубокого осмысления требует также изменение характера творческого мышления современных художников, обусловленное распространением цифровых технологий в искусстве.

В зависимости от способа использования цифровых технологий в процессе создания художественных произведений и основной среды их существования в системе искусства условно можно выделить:

- традиционное искусство, в рамках которого цифровые технологии не используются;
- псевдоцифровое искусство, в рамках которого произведения создают с помощью традиционных материалов, но основной средой существования таких произведений является компьютерная виртуальная среда;
- цифровое искусство, в рамках которого художественные произведения создают с использованием только цифровых технологий;
- традиционно-цифровое искусство, в рамках которого используются как традиционные, так и цифровые технологии, но завершающий этап работы над художественным произведением осуществляется с помощью традиционных техник.

Произведением цифрового компьютерного искусства является файл (файлы) данных в цифровом формате на машиночитаемом носителе. Произведение цифрового искусства обладает основными свойствами: безобъектностью; программной и аппаратной зависимостью; доступностью для редактирования; устойчивостью к копированию; множественностью оригинала [1]. Безобъектный (невещественный) характер существования оригиналов произведений цифрового любительского искусства определяет еще одно его важное свойство – делизируемость, делизируемостью (от англ. delete – изымать, удалять) то есть возможностью полного удаления данных о художественном произведении.

Если произведение удовлетворяет требованиям, предъявляемым со стороны программно-аппаратного комплекса, то его легко можно редактировать не только автору, но и любому пользователю, знакомому с компьютерной графикой. Это предоставляет принципиально новые возможности для использования в цифровом искусстве интерактивного режима, обеспечивающего привлечение других пользователей для сотворчества.

Появляются различные модели имитации материалов, приемов и техник традиционной графики: карандашом, углем, пастелью, тушью, чернилами; и живописи: акварелью, гуашью, темперой, маслом,

акрилом. Широко распространена компьютерная имитация отдельных направлений изобразительного искусства (импрессионизма, пуантилизма, кубизма и др.) и персональных стилей художников.

Анализ цифрового любительского искусства как информационной системы позволяет не только вскрыть особенности информационных процессов, характерных для различных видов, жанров, форм и направлений искусства, но и сделать вывод о преимуществах использования в искусстве цифровых технологий, которые позволяют не только в значительной степени облегчить процесс записи и воспроизведения художественной информации, но и обеспечить сохранность ценной информации при многократном копировании и тиражировании.

Мы пришли к выводу, что цифровые компьютерные технологии присутствуют практически во всех сферах деятельности человека. Компьютерное искусство – открытая система, поэтому развивается в контексте всего искусства и активно взаимодействует с аналоговым, оказывая на него существенное влияние. При этом характер этих изменений полностью согласуется с изменениями современного общества, во многом обусловленными распространением цифровых компьютерных технологий.

Список литературы

1. *Ерохин С. В.* Цифровое компьютерное искусство. – СПб., 2011.
2. *Искусство Нового времени: Опыт культурологического анализа* / отв. ред. О. Л. Кривцун. – СПб, 2000.