

## ИНТЕГРАЦИЯ ЦИФРОВОГО ИСКУССТВА В ТРАДИЦИОННУЮ ХУДОЖЕСТВЕННУЮ СРЕДУ

*Д. О. Шавлыгин, А. М. Обморокова*

Все виды искусств на протяжении истории имеют тенденцию эволюционировать относительно постоянно меняющейся картины мира человечества. Сегодняшний человек окружен сферой цифровых технологий. Также складываются возможности для их полноценного использования в процессе творчества. Благодаря этому, в современном искусстве складываются предпосылки к формированию нового большого стиля. В данной статье рассмотрен и проанализирован потенциал интеграции цифровых технологий в традиционную художественную среду. Упор в исследовании сделан именно на визуальные виды искусств, и, как следствие, задачей предстает показать формирование новой эпохи в искусстве, ознаменованной возникновением глобального стиля, который уместно назвать «цифровое искусство» («digital art»).

*Ключевые слова:* изобразительное искусство, художник, цифровое искусство, компьютерные технологии.

Творческий человек создает новые произведения благодаря впечатлениям, полученным в результате взаимодействия с окружающим его пространством. Современная цивилизация окружила себя множеством технических устройств и приспособлений, которые помогают повысить коммуникативность, сделать любую информацию более доступной, облегчить производство и разнообразить досуг. Благодаря постоянному поиску свежих творческих решений, художественная среда все больше пропитывается новыми технологиями и возможностями, которые предоставляет современная цифровая техника. Можно предположить, что этот процесс имеет связь с началом периода, когда в XV веке была изобретена и распространена печать. «...Соединение литературной традиции с дистрибутивной силой печатной технологии изменило всю европейскую цивилизацию» [3]. С того момента был ознаменован принципиальный переход от искусности, связанной с мастерством человека, с его умениями и способностями создавать продукт творчества, к технологии, как самостоятельной логике производства, отстраненной от индивида. Это было своеобразным предвестием машинного века, и с тех пор, с поколениями и развитием технологий, арсенал человека, а вместе с тем и художника, пополнялся новыми возможностями техногенного мира. Однако компьютерные технологии не сразу имели прямое отношение к миру культуры и искусства, как его составляющей. Но постепенно, на пересечении художественного творчества и технологических средств, зарождалось новое цифровое искусство.

На сегодняшний день, в то время пока идут многочисленные споры и дебаты по поводу культурной ценности современного искусства, протекающего в русле постмодернизма, творческая кухня современного художника продолжает беспрестанно пополняться новыми инструментами и небывалыми возможностями. Кибернетические технологии подобно лучам рентгена проникают повсюду, и в ультрамодные явления культуры, и в незыблемую цитадель академического искусства, формируя новые подходы к изобразительности. Постмодернизм в погоне за эпатажностью и желанием удивить зри-

теля чем-то небывалым, в итоге приобретает черты маньеризма грозящего вырождением. Классическая школа академизма выхолащивается в попытке оградить себя от «пагубных веяний». История ждет появления нового крупного стиля, для которого должны сложиться неизбежные предпосылки.

Швейцарский теоретик и историк искусства Генрих Вёльфлин еще в конце XIX века, анализируя базовые художественные стили, тесно связывал их возникновение с понятием «психология эпохи»: «Объяснить стиль означает не что иное, как включить его в общую историю эпохи и доказать, что его формы говорят на своем языке то же самое, что и остальные составляющие его времени» [1].

Также, следуя мысли Генриха Вёльфлина, можно предположить, что причиной возникновения нового стиля является «усталость» зрителей от прежних художественных форм: «Восприятие перестает реагировать на однообразное, слишком часто повторяемое раздражение. Сопереживание становится все менее интенсивным. Формы теряют свою способность впечатлять, поскольку им больше не сочувствуют, не сопереживают. Они отжили, износились, стали невыразительными. Этот упадок интенсивности восприятия можно назвать «переутомлением чувства формы» [1]. Глядя на культурологическую эволюцию современного человека, мы явно ощущаем базовую перенастройку восприятия окружающей действительности. Огромная скорость течения потока свежей информации сформировало у обывателя «клиповое мышление». Классические произведения, требующие глубокого чувствования и проникновенности восприятия, становятся менее актуальными. Несмотря на более поверхностное восприятие информации, появляется возможность многовекторного серфинга в информативном поле. Это дает возможность появления широкого и независимого угла понимания новой информации. Мы можем ощутить нарастающую интенсивность формирования новых виртуальных взаимосвязей, которые окутали биосферу, создав цифровое пространство.

Если переходить от изменения культурологических ценностей к изменениям в мире искусства, мы можем говорить о некой эволюции постмодер-

низма. «В рамках искусства постмодернизма полистилистика является одним из элементов нового единого художественного стиля — стиля искусства новой информационной эпохи. Во многом, именно благодаря такой полистилистике, происходит демассификация искусства, когда реципиент имеет возможность выбирать (часто в интерактивном режиме) не только источник художественной информации, но и наиболее адекватный для себя способ ее организации» [5].

Машина все больше и больше внедряется в область искусства. Однако, находясь в рамках своей парадигмы, Г. Вёльфлин не придавал ключевого значения влиянию технологии на искусство. Он не отрицал влияния технических условий на возникновение отдельных форм искусства. Действительно, природа материала, способ его обработки, конструкция не могут не влиять на архитектуру эпохи. Но, вопреки некоторым новым течениям, Вёльфлин также настаивал на том, что техника никогда не создавала нового стиля. «Когда речь идет об искусстве, то всегда первично определенное чувство формы. Формы, вызванные к жизни техникой, не должны противоречить этому чувству; они могут оказаться устойчивыми, если только подчинятся господствующему и независимому от техники вкусу» [1]. Как раз с этим высказыванием в данной статье принимается попытка вступить в дискуссию и выявить признаки возникновения нового стиля в тесном симбиозе работы художника и технологического пространства. Переформатирование человеческого мышления практически состоялось. Существуют даже определенные перегибы, создающие иллюзию полной зависимости современного человека от машины. Наше мышление — это уже мышление XXI века. Все это обуславливает формирование и развитие нового изобразительного видения, которое становится ключевым моментом в осознании того, что стиль эпохи технократический.

В поисках предпосылок и истоков будет целесообразно обратиться к концу XIX века. Эта эпоха обусловлена всеобщей индустриализацией и привнесением в человеческую культуру цепочки новых технических открытий, постепенно изменивших окружающее пространство. Эпоха технологических открытий в наше время нисколько не сбавляет своих оборотов, наоборот, интенсивность технической эволюции только нарастает. Поначалу машина пугала теоретиков искусства. «Машинное производство убьет искусство», — заявили в конце прошлого столетия английский искусствовед Джон Рёскин и его соотечественник, художник и социолог Уильям Моррис. Они стали спешно создавать кустарные отрасли художественной промышленности, пытаясь этим обезвредить «гибельное влияние машины» [2].

Как раз это отрицание конвейерности, давящей на художественный процесс и лишаящий его уникальности, дали возможность Джону Рёскину углубиться в осмысление этого процесса. «Однако, восставая против власти машин и господства машинной продукции, Рёскин не отрицал органической связи красоты и пользы. И в этом уже угадывалось начало новой эстетики машинной продукции и самих машин» [17]. Он поэтизировал труд ремесленника. Это сформировало эстетику дизайна. Художник одержал

верх над неукротимой мощью «машинного века». Возникло понимание, как управлять эстетическими процессами: машина является инструментом. Этот паритет очень важен для того, чтобы не упасть в пропасть тотальной безвкусицы.

Затем художники, несколько привыкнув к машине, перестали ее бояться, а в дальнейшем (в 20-х годах нашего столетия) стали ей поклоняться, превратив ее в некое божество, способное оплодотворить их творчество. Выдающийся архитектор и создатель новой архитектурной школы «Баухаус» (нем. Bauhaus) Вальтер Гропиус [5] ценил теоретические труды Д. Рёскина, что позволило ему и машину и конвейерность производства поставить на эстетические рельсы.

«Геометрия и боги восседают на одном троне — заявили жрецы новой религии — машинопочклонники. Ими создавались и осуществлялись проекты зданий, откуда человеческая душа была изгнана, и геометрия заняла ее место. Было создано множество сооружений, сильно напоминающих корабли и пароходы, железнодорожные вагоны и автобусы. С твердо стоящим домом обращались так, словно ему надо было двигаться на колесах или плавать» [2].

Крайние пути опасны. Мудрый творец, обладающий синтетическим мышлением, всегда найдет достойный компромисс, благодаря чему выиграет и приобретет качественно новые возможности для воплощения своего замысла.

Удачным воплощением органичного восприятия древних мистических глубин человечества, и фантастических замысловатых высот будущего, мастерски отразил в своих произведениях нидерландский график Мауриц Корнелис Эшер (1898—1972) [16]. Он использовал классический подход к технике создания своих работ, однако, смысл его произведений поистине авангарден. Этот художник умел заглянуть в будущее. Глядя на его работы, созданные в начале XX века, можно отследить метаморфозы человеческого сознания на многие годы вперед, связанные с влиянием технической революции (рис. 1).

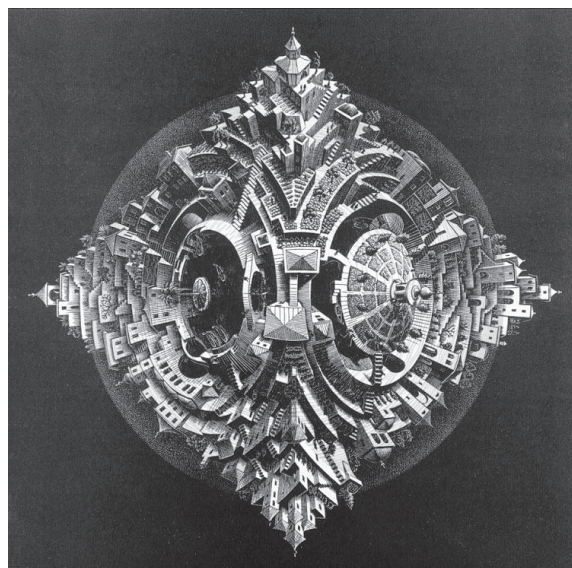


Рис. 1. Мауриц Эшер. Продольная ксилография  
«Четырехгранный астероид» (1954)

Для сюжетов произведений Эшера характерны остроумные осмысления логических и пластических парадоксов. Многие графические и концептуальные находки художника вошли в число символов XX века и впоследствии неоднократно воспроизводились или «цитировались» другими художниками. В процессе работы он черпал вдохновение из математических статей, где рассматривались способы проецирования трехмерных фигур на плоскость, логика трехмерного пространства и неевклидова геометрия. В то же самое время работы Эшера подчеркнута относятся к элитарному искусству. Это даже вызвало критику его творчества как непонятного рядовому зрителю. Но, тем не менее, его творчество рассматривалось в контексте достижений в области соотношения пространства и времени, а также их тождественности.

Итак, постепенно технологии просачиваются в искусство. Традиционное искусство благополучно впитывает новые художественные материалы. Меняется техническая основа произведения. Происходит революция аналогичная той, которую венецианцы произвели в эпоху Ренессанса, став использовать масляные краски для создания живописных полотен. Производные углеродных материалов меняют наш мир. Акриловые краски, полиэфирные смолы и другие синтезированные средства — еще только начало эволюции распространения новых художественных материалов. Синтетика — основа и дальнейший вектор преобразования окружающего пространства.

Настало время рассказать об инструментах современного художника. Конечно же, полноценным и основным инструментом изобразительного искусства становится компьютер. Драйвером к прогрессу служит нарастание новых возможностей цифрового оборудования и создание более совершенного программного обеспечения.

Различные виды изобразительного искусства, благодаря индивидуальной специфике, являются более или менее восприимчивыми к новым цифровым веяниям. Самыми мобильными и быстро эволюционирующими являются те виды искусства, которые при создании новых произведений тесно связаны с технологическими процессами.

Понятие «цифровое искусство» объединяет такие виды художественной деятельности, концептуальная и продуктивная база которых определяется компьютерной средой. Новый вид художественной деятельности активно обсуждается специалистами широкого спектра областей, относящихся как к культуре и искусству, так и к науке, технике. Появление цифровых искусств повлекло за собой появление новых художественных жанров и форм. Такие области как, например, трехмерная анимация, виртуальная действительность, интерактивные системы и интернет обнаружили небывало широкие творческие возможности. На уже устоявшиеся художественные формы — кино, двухмерную анимацию, видеоискусство, музыку — цифровые технологии также сильно повлияли, способствуя созданию новых жанровых подвидов.

Возникший благодаря техническому прогрессу вид прикладного искусства — дизайн, явился

катализатором, ускоряющим впитывание компьютерных технологий в изобразительное искусство. Дизайн преобразовал профессиональное видение художника благодаря использованию цифрового инструментария. В настоящее время практически все современные предметы человеческого обихода спроектированы и сконструированы благодаря цифровым технологиям. Пристально вглядываясь в классические и традиционные формы современного автомобиля марки «Мерседес», даже с некоторым удивлением находишь изгибы и линии, которые явно несут отпечаток компьютерной графики. Компьютерное проектирование сформировало обновленный пластический язык, возможности программы диктуют специфику художественной линии, вслед за этим меняются подходы к восприятию объемного изображения. Возможность создания виртуальных 3D моделей изменила специфику производства — отпадает важный этап ручного моделирования. Это глобальным образом сказывается на результатах итогового продукта, будь то графический лист или предмет пространства.

Компьютер, как инструмент, сформировал новый графический язык. И если художник пользуется компьютером в творческом процессе, его произведения, несомненно, стилистически выделяются среди произведений, основанных на традиционном «ручном» подходе.

В след за дизайном плавно эволюционируют и остальные виды изобразительного искусства. Сформировалось понятие «компьютерное искусство». Для более полного ознакомления мы рассмотрим несколько направлений цифрового творчества, связанных с изобразительным искусством.

Создание художественного цифрового изображения, имитирующего классический процесс работы художника над картиной, называется цифровой живописью (Computer Graphics Art). Для того, чтобы дать старт такому виду изобразительности, вначале необходимо было развить технологическую базу. С появлением компьютерных программ для работы с векторной и пиксельной графикой возникла возможность рисовать непосредственно на компьютере. Чем больше совершенствовались эти программы (такие как Painter, Photoshop, CorelDraw) и создавались новые (Art Rage, Artweaver, Microsoft Expression Graphic Designer и др.), тем больше возрастало и качество исполняемых художественных работ. Однако, для того, чтобы произвести качественно новое художественное произведение, разумеется, необходимо иметь профессиональное художественное образование и применять накопленные поколениями художников знания и опыт (перспектива, воздушная перспектива, цветовой круг, блики, рефлексы и т. д.). Использование фотографии в цифровой живописи дало возможность создавать коллажи качественно нового типа. Также само искусство художественной фотографии стало делиться непосредственно на классическое направление, которое художники называют «эмульсия» и фотоснимки отредактированные, переработанные, дофантазированные с помощью цифровых технологий.

В отличие от традиционной живописи в цифровой живописи возникает необычный и принципи-



ально новый инструментарий, который дает возможность создавать современные алгоритмы ведения хода работы над художественным произведением с бесконечными вариантами различных опций и корректировок. Главное вовремя остановиться и понять, какой вариант редакции больше всего отвечает требованиям художественной эстетики.

Работы двух независимых художников из мадридской арт-студии «NastPlas», Natalia Molinos (Наталья Молинос) и Drfranken (Fran P. Learte) (Доктор Франкен) являются ярким примером современной цифровой живописи. Поклонники творчества дуэта называют их «цифровыми алхимиками». Работы художников завораживают своей таинственностью, которой пропитан каждый штрих и каждая деталь произведения, но одновременно пугают некоторой мрачностью образов (рис. 2).



Рис. 2. Цифровая живопись от NastPlas. DigitalartandIllustration. «Vaucanson» (2014)

Форма изобразительного искусства, когда используются различные символы, которые может воспроизводить клавиатура компьютера, называется *ASCII графика* (от англ. *ASCII artwork*). С помощью печатных символов создаются различные замысловатые графические листы, которые иногда обладают художественным лаконизмом и им не чужда эстетика символизма. Появляется творческая возможность использовать текст как формально красивое графическое пятно. Эти направления цифрового искусства больше напоминают занятое времяпровождение, тренируя фантазию человека. Интересно, что зарождение этого вида творчества началось еще в XIX веке, когда люди стали активно пользоваться печатными машинками и даже соревновались друг с другом красотой компоновки напечатанного текста.

*Демосцена* — вид цифрового искусства берущего свои истоки в рекламе. По сути — это создание привлекательного образа изображаемого объекта, желание преподнести «товар лицом». Самое главное оставить у зрителя неизгладимое впечатление. Прежде всего, это относится к продуктам виртуального производства: компьютерным программам, играм, а также технологическим новинкам. Демосцена — это соединение программирования и искусства, задача которого гиперболизировать и удивить зрителя, скрывая реальные возможности изображаемого объекта.

Трёхмерная графика (3D (от англ. *3 Dimensions* — «3 измерения») *Graphics* — три измерения изображения) — раздел компьютерной графики, совокупности приемов и инструментов (как программных, так и аппаратных), предназначенных для изображения объёмных объектов [14]. Этот вид компьютерной графики вобрал в себя много характерных черт из векторной, а также из растровой компьютерной графики. Трёхмерная компьютерная графика позволяет создать объёмные сцены в трёхмерном пространстве с постановкой освещения. При этом модель может, как соответствовать объектам из реального мира (автомобили, здания, ураган, астероид), так и быть полностью абстрактной (проекция четырёхмерного фрактала) [14]. 3D-моделирование — создание объёмной трёхмерной модели объекта. С помощью трёхмерной графики можно и создать точную копию уже существующего предмета, и разработать новое видение не существовавшего объекта. Для декоративно-прикладного искусства трёхмерная компьютерная графика предоставляет возможность моделирования будущих изделий с передачей фактуры и текстуры материалов, из которых эти изделия будут выполнены [14]. Трёхмерное моделирование дает возможность оценить и исправить, при надобности, макет изделия до его воплощения в материале, что может быть невозможным после начала работы (например, ювелирные изделия, декоративное литье из металла и др.).

*3D анимация.* Одно из главных призваний трёхмерной графики — придание движения (анимации) трёхмерной модели, либо имитация движения среди трёхмерных объектов. Универсальные пакеты трёхмерной графики обладают весьма богатыми возможностями по созданию анимации. Существуют специальные программы, созданные сугубо для создания анимации и имеющие в своем арсенале ограниченный набор инструментов моделирования (Autodesk Motion Builder, PMG Messiah Studio). В последнее время трёхмерная анимация раскрывает для себя новые изобразительные горизонты благодаря тому, что на различных торжественных мероприятиях используется такой зрелищный эффект как видеопроекция на рельефный объект или 3D сцену, создающая иллюзию его трансформации (3d-mapping) [6]. Он же 3D видео-мэппинг, он же «маппинг». Наиболее популярный вид «маппинга» — проекция на здание. Благодаря такой замысловатой подсветке архитектурное сооружение меняется на глазах у зрителя. Создается эффект отсутствия объективной физики. Здание как будто бы оживает, архитектурные конструкции приходят в движение, кроме этого

## Искусствоведение и культурология

проецируется информация, отражающая характер и предназначение лазерного шоу.

Также в качестве наглядного примера возможностей трехмерной графики и использования её в творчестве современных художников целесообразно будет взглянуть на несколько работ, созданных при помощи данного раздела компьютерной графики.

Например, современный компьютерный иллюстратор из Мексики El Grand Chamaco (Эль гранд чамако) создает постеры и иллюстрации при помощи трехмерной компьютерной графики (рис. 3).



Рис. 3. El Grand Chamaco. Постер. 3D графика.  
«Chilanga Banda» (2011)

*Цифровая архитектура.* Архитектурное проектирование в наше время практически целиком зависит от инструментария профессиональных компьютерных программ, что, несомненно, влияет как на внешний облик, так и на внутренние характеристики проектируемых объектов. Даже неискушенный зритель легко сможет отличить, какое здание спроектировано архаичным методом, а какое было создано благодаря компьютеру.

В 2008 году среди профессионалов компьютерной графики был проведен международный конкурс NVArt Challenge на тему «Художественное пространство: Архитектура и ландшафт». В конкурсе приняли участие множество художников и архитекторов со всего мира, а в жюри вошли специалисты из компаний Ubisoft, Midway Games, NVIDIA, DreamWorks и Музея искусств Сан-Хосе». Материалы данного конкурса могут служить ярким примером полета современной архитектурной мысли. «В современной архитектуре под воздействием компьютерных технологий появляется новое направление отличное от традиционного реального проектирования и строительства» [13]. Это так называемая виртуальная цифровая архитектура. Глядя на эти работы, задумываешься о том, что со временем цифровые технологии будут позволять пользовате-

лям компьютеров все сильнее углубляться в виртуальное архитектурное пространство. Эта архитектура будет подчиняться совершенно другим законам моделирования и восприятия, каждый архитектор будет способен сделать свой выбор при выстраивании и воплощении авторской концепции, не ограничивая себя строительными возможностями только сегодняшнего дня. «Избавившись от многих болезней реального строительства, таких как долгострой, финансовые ограничения, диктатура заказчика, объемы миллиардных инвестиций, непригодность участка, тяжелые природно-климатические условия и т. д. архитекторы-фантасты смогут в полной мере раскрыть свой творческий потенциал в новом глобальном архитектурном пространстве» [13]. Из представленных работ хорошо видно, как далеко может шагнуть человеческое воображение в создании абсолютно новых форм архитектурных сооружений. Такие архитектурно-художественные экскурсии очень полезны, так как позволяют существенно раздвинуть горизонты будущего и спрогнозировать линию развития современной проектной и изобразительной деятельности (рис. 4, 5).

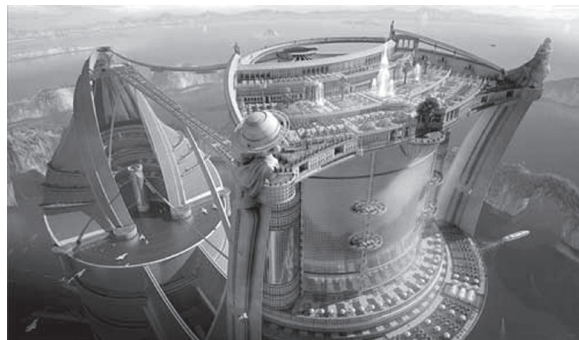


Рис. 4. Марек Сташек. Польша  
«Комплекс в центре вселенной»  
Первое место.

Конкурс цифрового искусства NVArt Challenge



Рис. 5. Эндрю Бартон. Великобритания.  
«Мега деревня 2108»  
Третье место.

Конкурс цифрового искусства NVArt Challenge

«Цифровые технологии возникли как инфраструктура киберпространства, как новая область коммуникации, социализации, организации, но вместе с тем информатизации и творчества» [4]. Уже сейчас цифровые технологии включаются во все стадии проектирования: от предпроектной до стадии реализации проекта. На начальной стадии



компьютерное моделирование используется при анализе и изучении сложных систем (компьютерный эксперимент прогнозирования (имитация процесса)). На проектной стадии применяются специальные компьютерные программы для моделирования формы, производящие оценку и расчет различных необходимых и важных показателей, такие как нагрузки, инсоляции, теплотеря, а также специальные «программы для оптимизации структур (минимизирование стресса, сведение к минимуму деформации, обеспечение максимальной стабильности и т. д.)» [12]. На стадии реализации используются 3D-принтеры, лазерные фрезеры и другие способы высокоточного изготовления сложных конструкций.

Майкл Хансмайер — архитектор и программист, приглашенный профессор Юго-восточного университета в г. Нанкине (Китай) который исследует возможности использования алгоритмов и вычислений для создания архитектурной формы. Проекты, представленные им, прогнозируют будущее архитектуры, в которой «исключительное заменяет стандартное» [17] (рис. 6).

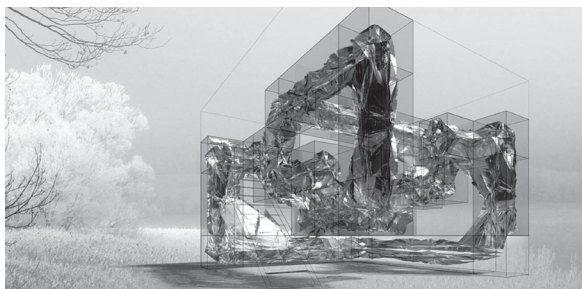


Рис. 6. Майкл Хансмайер. Цифровая архитектура. «Pavilion 1» (2006)

Новую волну в эволюцию цифрового искусства внесла оцифровка объектов. Оцифровать можно буквально все, что имеет физические параметры, в том числе произведения искусства. Создаются многочисленные виртуальные архивы оцифрованной информации. Развитие различных технических приспособлений, основанных на электронной технике (таких как 3D принтеры) позволит в дальнейшем получить точную копию Венеры Милосской в домашних условиях. Традиционная скульптура обогатится новыми творческими алгоритмами для создания произведений. «Умная техника» уже достаточно умело копирует, тиражирует скульптурные произведения, однако в дальнейшем скульптуру можно будет моделировать виртуально и технически воплощать благодаря автоматизированному оборудованию. Творческий инструментарий современных скульпторов и архитекторов, несомненно, будет пополняться и пополняется уже на сегодняшний день, такого рода устройствами.

Совершенно новые горизонты открывает для художника создание виртуальной реальности, где произведения искусства полностью затягивает зрителя и уносит в мир индивидуальной фантазии. Стереоскинемафотография является отправной точкой, где зритель чуть-чуть соприкасается с возможностями новой реальности. Можно предположить,

что художественная выставка будущего — это перемещение зрителя из объективной реальности в реальность виртуальную, где синтез искусств несет в себе поистине фантастический потенциал. Главное не спутать виртуальное и объективное пространство. Совершенствование возможностей интерфейса компьютера к этому обязательно приведет.

Проанализировав в данной статье возможности цифрового искусства и его интеграцию в художественную среду, мы можем сказать о признаках формирования нового стиля, который принес нам век прогресса. В данный момент мы являемся наблюдателями этих видоизменений. Несомненно, актуальность этого процесса требует глубокого искусствоведческого анализа для формирования теоретической базы искусства будущих поколений.

Автоматизированное производство освободит массу времени у человечества, что приведет к всплеску творческого интереса обывателей. И здесь нужно помнить, что компьютер это всего лишь инструмент, а истинное произведение вынашивается и рождается в душе художника. Именно благодаря разумному видоизменению традиционного искусства, цифровое искусство станет органичным витком развития художественной истории.

### Литература

1. Борисовский, Г. Б. Парфенон и конвейер / Г. Б. Борисовский. — М. : Молодая гвардия, 1971. — 176 с.
2. Вёльфлин, Г. Ренессанс и барокко / Генрих Вёльфлин ; пер. с нем. Е. Г. Лундберга. — СПб. : Азбука-классика, 2004. — 288 с. : ил.
3. Галкин, Д. В. Техно-художественные гибриды или искусство, политика и цифровые технологии в культурной динамике второй половины XX века [Электронный ресурс] / Д. В. Галкин // Гуманитарная информатика : междисциплинарный сб. ст. — 2013. — № 4. — URL: [http://huminf.tsu.ru/jurnal/vol4/gdv\\_gibridy/](http://huminf.tsu.ru/jurnal/vol4/gdv_gibridy/) (дата обращения: 10.02.2015).
4. Глусберг, Х. От киберкультуры к изображению архитектуры [Электронный ресурс] / Хорхе Глусберг // Архитектура и строительство Москвы. — 2002. — № 2—3. — URL: [http://asm.rusk.ru/02/asm2\\_3/asm3\\_13.htm](http://asm.rusk.ru/02/asm2_3/asm3_13.htm) (дата обращения: 25.01.2015).
5. Голованова, М. В. Функционализм как базовый принцип формообразования в дизайне светильников начала XX века: Общество. Среда. Развитие / М. В. Голованова // Мир художественной культуры. — 2013. — № 1. — С. 166—171.
6. Голографические инсталляции и 3D-анимация [Электронный ресурс]. — URL: <http://promo-promin.com/home/> (дата обращения: 13.02.2015).
7. Деникин, А. А. Мультимедиа и искусство: от мифов к реалиям [Электронный ресурс] А. А. Деникин // Художественная культура : электр. рец. науч. журнал. — 2013. — № 6. — URL: <http://sias.ru/magazine/vypusk-6-2013/yazyki/843.html#16> (дата обращения: 8.02.2015).
8. El Grand Chamaco. Illustration and art direction : официальный сайт [Электронный ресурс]. — URL: <http://www.grandchamaco.com/B-I-O> (дата обращения: 13.02.2015).
9. Ерохин С. В. Цифровое компьютерное искусство / С. В. Ерохин. М. : Алетейя, 2011. — 188 с.
10. Ерохин С. В. Цифровые технологии, как основа формирования искусства постмодернизма и трансдисциплинарной области научного искусства / С. В. Ерохин // Грамота. — 2012. — № 10 (24) : в 2 ч. — Ч. I. — С. 85—88.

11. Ерохин С. В. Эстетика цифрового изобразительного искусства / С. В. Ерохин. — М. : Алетей, 2011. — 538 с.

12. Кривопалова, А. В. Основные положения цифровой архитектуры [Электронный ресурс] / А. В. Кривопалова // Архитектон: известия вузов. — 2013. — № 42. — URL: [http://archvuz.ru/2013\\_22/1](http://archvuz.ru/2013_22/1) (дата обращения: 13.02.2015).

13. Скижали-Вейс А. В. Цифровая архитектура общества будущего [Электронный ресурс] / А. В. Скижали-Вейс // Международная архитектура. Архитектурная фантастика. — 2009. — URL: <http://www.archinfo.ru/publications/item/660/?language=rus> (дата обращения: 5.02.2015).

14. Трехмерная графика. [Электронный ресурс]. — URL: [http://esate.ru/article/cg/trekhmernaya\\_grafika](http://esate.ru/article/cg/trekhmernaya_grafika) (дата обращения: 12.02.2015).

15. Холмянский, Л. М. Дизайн: книга для учащихся / Л. М. Холмянский, А. С. Щипанов. — М. : Просвещение, 1985. — 240 с., ил.

16. M. C. Esher : официальный сайт [Электронный ресурс]. — URL: <http://www.mcescher.com> (дата обращения: 12.02.2015).

17. Michael Hansmeyer — Computational Architecture : официальный сайт [Электронный ресурс]. — URL: <http://www.michael-hansmeyer.com> (дата обращения: 5.02.2015).

18. NastPlas. Digital art and Illustration : официальный сайт [Электронный ресурс]. — URL: <http://www.nastplas.com> (дата обращения: 10.02.2015).

*Поступила в редакцию 14 августа 2015 г.*

**ШАВЛЫГИН Дмитрий Олегович**, доцент, Институт архитектуры и дизайна, Сибирский федеральный университет, г. Красноярск. E-mail: [shavlygin@mail.ru](mailto:shavlygin@mail.ru)

**ОБМОРОКОВА Анастасия Михайловна**, ассистент, Институт архитектуры и дизайна, Сибирский федеральный университет, г. Красноярск. E-mail: [jolly\\_rogue@mail.ru](mailto:jolly_rogue@mail.ru)

*Bulletin of the South Ural State University  
Series «Social Sciences and the Humanities»  
2015, vol. 15, no. 4, pp. 100—107*

DOI: 10.14529/hum150414

## INTEGRATION OF DIGITAL ART INTO TRADITIONAL ART ENVIRONMENT

**D. O. Shavlygin**, *Siberian Federal University, Krasnoyarsk, Russian Federation*,  
[shavlygin@mail.ru](mailto:shavlygin@mail.ru)

**A. M. Obmorokova**, *Siberian Federal University, Krasnoyarsk, Russian Federation*,  
[jolly\\_rogue@mail.ru](mailto:jolly_rogue@mail.ru)

The way of art's development evolves according to changing picture of the world of humanity. Modern human is surrounded by the sphere of digital technologies. The development of technology expands the horizons of knowledge. The machine becomes an integral part of everyday life. Computer has already become an integral part of fine arts. Into contemporary art appear the prerequisites for the formation of a new Grand style. In this scientific paper was considered and analyzed potential of integration of digital art into traditional art environment. The problem is to show the formation of a new epoch in art that is will be called "digital art".

*Keywords: art, artist, digital art, computer technology.*

### References

1. Borisovskii G. B., 1971. Parfenon i konveier [The Parthenon and the conveyor]. — Moskva: Molodaya gvardiya. (in Russ.)

2. Vel'flin Genrikh, 2004. Renessans i barokko [Renaissance and Baroque] // Per. s nem. E. G. Lundberga. — Sankt-Petersburg.: Azbuka-klassika. (in Russ.)

3. Galkin D. V., 2013. Tekhno-khudozhestvennye gibridy ili iskusstvo, politika i tsifrovye tekhnologii v kul'turnoi dinamike vtoroi poloviny XX veka [Elektronnyi resurs], [Techno-art hybrids or art, politics and digital technology in the cultural dynamics in the second half of the XX century] [Electronic resource], Gumanitarnaya informatika. Mezhdistsiplinarnyi sbornik statei. URL: [http://huminf.tsu.ru/jurnal/vol4/gdv\\_gibridy/](http://huminf.tsu.ru/jurnal/vol4/gdv_gibridy/) (data obrashcheniya: 10.02.2015) (in Russ.)

4. Glusberg Khorke, 2002. Ot kiberkul'tury k izobrazheniyu arkhitektury [Elektronnyi resurs] [From cyberculture to the image of Architecture] [electronic resource]. Arkhitektura i stroitel'stvo URL: [http://asm.rusk.ru/02/asm2\\_3/asm3\\_13.htm](http://asm.rusk.ru/02/asm2_3/asm3_13.htm) (data obrashcheniya: 25.01.2015) (in Russ.)

5. Golovanova M. V., 2013. Funktsionalizm kak bazovyi printsip formoobrazovaniya v dizaine svetil'nikov nachala XX veka [Functionalism as a basic principle of fixtures forming in the design the beginning of the XX century]. Obshchestvo. Sreda. Razvitiye. Mir khudozhestvennoi kul'tury, no 1, pp. 166—171 (in Russ.)

6. Golograficheskie installyatsii i 3D-animatsiya [Elektronnyi resurs] [Holographic installations and 3D-animation] [Electronic resource]. rezhim dostupa: <http://promo-promin.com/home/>, svobodnyi. — Zagl. s ekrana. (data obrashcheniya: 13.02.2015) (in Russ.)

7. Denikin A. A., 2013. Mul'timedia i iskusstvo: ot mifov k realiyam [Elektronnyi resurs] [Multimedia and art: from myths to realities] [Electronic resource]. Khudozhestvennaya kul'tura — elektr. rets. nauch. zhurnal. no. 6 URL: <http://sias.ru/magazine/vypusk-6-2013/yazyki/843.html#16> (data obrashcheniya: 8.02.2015) (in Russ.)
8. El Grand Chamaco. Illustration and art direction. Ofitsial'nyi sait [Elektronnyi resurs], rezhim dostupa: <http://www.grandchamaco.com/B-I-O,svobodnyi>. — Zagl. s ekrana (data obrashcheniya: 13.02.2015) (in Eng.)
9. Erokhin S. V., 2011. Tsifrovoe komp'yuternoe iskusstvo [The digital of computer's art]. Aleteiya. (in Russ.)
10. Erokhin S. V., 2012. Tsifrovye tekhnologii, kak osnova formirovaniya iskusstva postmodernizma i transdistsiplinarnoi oblasti nauchnogo iskusstva [Digital technology as a basis for the formation of postmodernism and interdisciplinary fields of scientific art], Tambov: Gramota, no 10 (24): v 2-kh ch. Ch. I. S. pp. 85-88. ISSN 1997-292Kh. (in Russ.)
11. Erokhin S. V., 2011. Estetika tsifrovogo izobrazitel'nogo iskusstva [The aesthetics of digital fine art], Aleteiya. (in Russ.)
12. Krivopalova A. V., 2013. Osnovnye polozheniya tsifrovoi arkhitektury [Elektronnyi resurs], [The main provisions of digital architecture] [Electronic resource] Arkhitekton: izvestiya vuzov. no 42; URL: [http://archvuz.ru/2013\\_22/1](http://archvuz.ru/2013_22/1) (data obrashcheniya: 13.02.2015) (in Russ.)
13. Skizhali-Veis A. V., 2009. Tsifrovaya arkhitektura obshchestva budushchego [Elektronnyi resurs], [Digital architecture of society of the future] [Electronic resource], Mezhdunarodnaya arkhitektura. Arkhitekturnaya fantastika. URL: <http://www.archinfo.ru/publications/item/660/?language=rus> (data obrashcheniya: 5.02.2015) (in Russ.)
14. Trekhmernaya grafika [Elektronnyi resurs], [Three-dimensional graphics] [Electronic resource], rezhim dostupa: [http://esate.ru/article/cg/trekhmernaya\\_grafika/](http://esate.ru/article/cg/trekhmernaya_grafika/), — svobodnyi. — Zagl. s ekrana (data obrashcheniya: 12.02.2015) (in Russ.)
15. Kholmyanskii L. M., Shchipanov A. S., 1985. Dizain: kniga dlya uchashchikhsya [Design: A Book for students] — Moskva: Prosveshchenie. (in Russ.)
16. M. C. Esher // Ofitsial'nyi sait [Elektronnyi resurs], Official website [Electronic resource], rezhim dostupa: <http://www.mcescher.com/>, svobodnyi. — Zagl. s ekrana (data obrashcheniya: 12.02.2015) (in Eng.)
17. Michael Hansmeyer — Computational Architecture, Ofitsial'nyi sait [Elektronnyi resurs], Official website [electronic resource], rezhim dostupa: <http://www.michael-hansmeyer.com/>, svobodnyi. — Zagl. s ekrana (data obrashcheniya: 5.02.2015) (in Eng.)
18. NastPlas. Digital art and Illustration // Ofitsial'nyi sait [Elektronnyi resurs], Official website [Electronic resource], rezhim dostupa: <http://www.nastplas.com/>, svobodnyi. — Zagl. s ekrana (data obrashcheniya: 10.02.2015) (in Eng.)

*Received August 14, 2015*