

«Весенние тени» (1956), «На Витебской пристани», «Утро на Витьбе» (1958). В.К. Дзежиц член Союза художников СССР с 1946 г. [1].

Еще один представитель старшего поколения художников-педагогов ВХГПУ **Смерединский Владимир Алексеевич (1897–1984)** окончил отделение живописи Одесского художественного института (1930) и получил специальность «Художник станковой живописи». До поступления на работу в ВХГПУ имел стаж педагогической работы 18 лет. В училище преподавал специальные дисциплины с 1949 вплоть до выхода на пенсию в 1957 г. В.А. Смерединский был убежденным приверженцем аналитического и конструктивного рисования, что и старался привить на занятиях своим ученикам [2. С. 18]

В творчестве художник отдавал приоритет жанру портрета. Большинство персонажей его работ были членами семьи, родственниками или друзьями; художник, как правило, рисовал и писал тех, кого хорошо знал, любил и уважал («Портрет М.Н. Яковлевич» (1946), «Портрет А.Н. Солохо» (1950-е), «Ученица. Портрет дочери» (1958), «Портрет жены» (1964). В типаже, манере держаться, позах и костюмах моделей автору удалось передать ощущение времени, дух послевоенной эпохи. Но наиболее интересны автопортреты художника. В простых по композиционному решению работах, отмеченных в значительной мере фотографичностью, вместе с тем ощущается желание автора запечатлеть свое внутреннее состояние, выразить собственные переживания («Автопортрет» (1943), «Автопортрет» (1958)) [2. С. 23–28].

Значимое место в творчестве В.А. Смерединского занимает натюрморт. Особенно примечательны натюрморты с цветами, в которых сочность, звонкие живописные и световые акценты, динамичность мазка придают произведениям особую одухотворенность и выразительность [2. С. 29].

Своеобразной двойственностью отмечен жизненный путь **Ивана Георгиевича Корнеева**. Родился он в 1918 г. в д. Звенчатка Климовичского района Могилевской области. Еще до Великой Отечественной войны закончил Витебское художественное училище (1939) по специальности «Художник-учитель», а после войны географический факультет Московского государственного университета им. М.В. Ломоносова (1952). И.Г. Корнеев в 1952 г. работал в ВХГПУ завучем и преподавателем живописи и рисунка. Затем был принят в ВГПИ и работал деканом художественно-графического факультета (1963–1968). Примечательно, что позднее И.Г. Корнеев долгое время был деканом факультета педагогики и методики начального обучения (1968-1980). Кандидат географических наук, доцент [3. С. 7, 16].

К сожалению, о целом ряде художников-педагогов ВХГПУ сохранились лишь скудные документальные свидетельства и отрывочные воспоминания современников. Так о **Корсакове Александре Васильевиче** известно только то, что он окончил Ленинградский высший Художественно-технический институт. Имел большой стаж художественно-педагогической работы – 32 года. В ВХГПУ преподавал специальные дисциплины с 1949 по 1952 гг. [3. С. 16].

Заключение. После Великой Отечественной войны реалистические традиции Витебской художественной школы получили дальнейшее развитие. Этому способствовало то обстоятельство, что художники-педагоги Витебского художественно-графического педагогического училища опирались на принципы реализма.

1. Художники Советской Белоруссии; Союз художников БССР, издательство «Беларусь», Минск, 1976, С. 112
2. Подлипский, А.М. Художник Владимир Смерединский / Аркадий Подлипский, Михаил Цыбульский. – Витебск : Витеб. обд. тип., 2008. – 32 с., [8] л. фот. – (Серия “Жизнь замечательных людей Витебщины”)
3. Виноградов, В.Н., Жукова Е.Т. Витебское художественно-графическое педагогическое училище / В.Н. Виноградов, Е.Т. Жукова. – Витебск: Издательство УО “ВГУ им. П.М. Машерова”, 2005, -47 с.

ИНТЕГРАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ В СОВРЕМЕННОЕ ИСКУССТВО

*Т.А. Мануйко
Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова*

Цифровое (компьютерное) искусство значительно расширило традиционный набор инструментов художника в сторону прогрессивных информационных технологий. Компьютерная техника и цифровые технологии создания и обработки изображений уже давно

успешно используются в практике создания произведений изобразительного искусства, дополняя традиционное и проникая практически во все его жанры и направления [1].

Актуальность данной темы обусловлена интенсификацией использования электронных устройств обществом, а также активным интересом к компьютерной графике, которая многогранно и широко используется в цифровой живописи, бурно развивая и занимая прочные позиции в книжном и плакатном искусстве, в веб-сайтах, преобладавая в индустрии компьютерных игр и в современном кино, а также в любительском творчестве.

Целью данного исследования является анализ процесса интеграции компьютерной графики в современную живопись по мере развития оборудования и программного обеспечения, а также завоевания её ведущих позиций в художественной практике.

Материал и методы. Основным базовым материалом исследования являются труды в области цифрового искусства, а также художественные произведения CG-арта (Computer Graphics Art), размещенные на творческих порталах в Интернете и в электронных каталогах музеев и галерей. В процессе работы использовались хронологический и компаративный (сравнительно-исторический) методы исследования.

Результаты и их обсуждение. Достижения научно-технического прогресса в области информационных технологий расширили спектр возможностей современного искусства, где компьютерная графика заняла ведущие позиции в создании новых видов искусств и художественных явлений.

Всестороннее и широкое использование компьютерной графики наблюдается в цифровой живописи. Цифровая живопись представляет собой вид изобразительного искусства, которое создается преимущественно при помощи 2D-редакторов.

Процессы создания цифровых и традиционных живописных произведений, а также характер использования средств художественной выразительности и художественных приемов в традиционном и цифровом изобразительном искусстве не имеют принципиальных отличий. При помощи графических редакторов возможно имитировать традиционные техники и материалы. Таким образом, цифровая живопись является результатом развития и трансформации традиционных видов искусства в современной художественной среде.

В отечественной терминологии определение «цифровая живопись» появилось относительно недавно (около двух десятилетий). В английском языке деление на цифровую живопись и цифровое искусство практически не предусмотрено. Исследователь О. Исаева объясняет данный факт следующим образом: «Такая неточность связана с определенными причинами: типы жанров и сами формы цифровых искусств часто являются гибридными как в техническом, так и в методологическом отношении» [2].

Несмотря на то, что XX век стал свидетелем появления различных штаммов авангарда, компьютерное искусство в целом и цифровая живопись в частности проявили себя гораздо более революционно. Причина тому – наличие потенциала (по мере роста искусственного интеллекта) в достижении практически полной художественной независимости. В отличие от традиционной живописи, где техники и средства достигли совершенства ещё в XVIII веке, и с тех пор практически не добавилось ничего нового, современная компьютерная живопись постоянно развивается. Разрешение дисплеев растёт, качество цветопередачи повышается, мощность компьютеров увеличивается, обновляются и совершенствуются программы и устройства для работы с компьютерной графикой.

В середине 1960-х гг. многие художники заинтересовались использованием новых технологий в своей работе. Кристиан Пол в своей книге «Цифровое искусство» подтверждает данный факт: «Художники всегда среди первых реагировали на культурные и технологические прорывы своего времени, и экспериментировать с цифровым медиумом они начали за несколько десятилетий до официальной цифровой революции» [3]. До этого только инженеры и ученые могли создавать «произведения искусства» с помощью компьютера.

Первые выставки цифрового искусства состоялись в 1965 году в галереях Howard Wise в Нью-Йорке («Компьютерные снимки») и Technische Hochschule в Штутгарте, Германия («Generative Computergrafik»).

По мере развития технологий и компьютерного программного обеспечения возможности для цифрового искусства расширялись. В 1970-ых годах были разработаны компьютеры Apple II, которые позволили впервые отображать цветную графику на экране ПК. Появление струйного

принтера в 1976 году облегчило мастерам процесс создания графических отпечатков своих произведений. Позже компания Adobe, созданная в 1982 году, предложила пользователю векторную программу рисования Illustrator и программу растровой графики Photoshop. Это по-прежнему одни из самых популярных программ в мире, используемые новым поколением художников – CG-художников (CG – сокр. от «computer graphics»).

Появление Всемирной паутины в начале 90-ых способствовало тому, что авторы CG-арта получили возможность представлять свои творения в онлайн-галереях и самостоятельно публиковать в сети, загружая работы в личный блог или на веб-сайт. Когда художественные движения прошлого часто рождались из-за географической близости и социального взаимодействия, художники времен Интернета могли объединяться в творческие союзы, пересекавшие континенты. В настоящее время в пространстве глобальной сети наблюдается интернациональный характер цифровой живописи. Кроме того, сегодня можно утверждать, что цифровое искусство стало доступно для непрофессионалов, любителей компьютерной иллюстрации и постобработки фотографий в графических редакторах.

К числу известных мировых CG-художников можно отнести пионера цифрового искусства Лоренса Гартеля, японского иллюстратора Ютака Кагая, чешско-турецкого мастера Мурата Сайгинера, американскую художницу Марго Лавджой, которая является автором цифрового течения «Искусство в электронном веке», Марту Дахлиг и Марека Окон (Польша), Даниеля Конвэйя (Великобритания), Линду Бергквист (Швеция), Криса де Лара (Канада), Наталию Молинос, Доктора Франкена и др. Работы двух последних авторов из мадридской арт-студии «Nast Plas» являются ярким примером современной цифровой живописи. Поклонники их творчества называют художников «цифровыми алхимиками». Работы «Nast Plas» завораживают своей таинственностью, которой пропитан каждый штрих и каждая деталь произведения, но одновременно пугают некоторой мрачностью образов.

В России и Беларуси компьютерная графика начала получать свое развитие в конце 1990-х годов, когда произошел мощный скачок в области разработки и доступности компьютерного оборудования и программного обеспечения (графических редакторов). Многие белорусские цифровые художники работают на зарубежные компании в составе больших гейм-девов (компания, занимающаяся разработкой компьютерных игр), некоторые создают образцы компьютерной графики для отечественных заказчиков. Среди белорусских cg-художников можно выделить А. Бондарика, Ю. Молчанову, Н. Синицу, В. Котяшову, А. Павлова, А. Кота, Р. Гуро, А. Подгорного, А. Усикова, Н. Макееву и др.

Заключение. В настоящее время в пространстве глобальной сети цифровое искусство превалирует над традиционными видами изобразительного искусства. Безусловно, компьютерная живопись предусматривает свое пространство и назначение. Для художника-живописца цифровая революция значительно расширила традиционный набор инструментов в сторону прогрессивных электронных технологий, позволяя воплощать любые идеи, создавать новые формы и образы.

1. Ерохин, С.В. Цифровое искусство / С.В.Ерохин. – СПб.: Алетей, 2011. – 188 с.
2. Исаева, О.А. Цифровая живопись как актуальное направление отечественного искусства / О.А. Исаева // Вестник Санкт-Петербургского государственного университета культуры, 2017. – С. 173.
3. Пол, К. Цифровое искусство / К.Пол – Ад Маргинем Пресс; Москва, 2017. – С. 210.

АРТ-КОЛЛАБОРАЦИИ КАК АКТУАЛЬНЫЙ ВИД СОТРУДНИЧЕСТВА В СОВРЕМЕННОМ ИСКУССТВЕ И ДИЗАЙНЕ

*М.А. Мартынова
Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова*

Стремительный прогресс в науке и технике оказывает колоссальное воздействие на все виды деятельности человека, в частности на художественную культуру. Трансформируются традиционные средства художественного выражения, зарождаются новые виды искусств на современной технической основе. Художники, дизайнеры, ученые и инженеры образуют арт-