

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.

Закключение. 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.: Алетейя, 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-

коллаборации, эффективно решая поставленные задачи. Бесспорно, вопросы медиаискусства являются актуальным проблемным полем современной эстетики и искусствоведения.

Цель – изучение специфики арт-коллаборации как наиболее актуального и эффективного вида сотрудничества в искусстве и дизайне.

Материал и методы. Материалом для изучения выступили художественные произведения, созданные с применением цифровых компьютерных технологий, а также задания по дисциплине дизайн-проектирование на 4 курсе, на которых отрабатывались принципы арт-коллабораций. В качестве методов исследования использовались общенаучные методы.

Результаты и их обсуждение. Коллаборации как вид сотрудничества, совместной деятельности двух и более человек или организаций для достижения определенных совместно поставленных целей, известен уже давно. Однако в сверхскоростном современном мире, ориентированном на максимальный результат, такой вид деятельности занял важное место и прочно закрепился в искусстве. Во-первых, это связано с тем, что многие новые медиа-проекты нуждаются в широком спектре технологических и художественных навыков. Во-вторых, причина сотрудничества может быть более идеологическая, чем практическая. Таким образом, мультимедийные художники бросают вызов художнику как одинокому гению.

Дизайнеры и художники, работающие с «новыми технологиями», имеют поддержку со стороны крупных компаний, культурных фондов и государственных структур. Мотивация заключается в том, что медиахудожники выполняют важную социальную функцию, «очеловечивая и одушевляя» через свое творчество технологические новшества, адаптируя их в культуру через искусство. Благодаря тому, что взаимоотношения между бизнесом и искусством в последнее время претерпели значительные изменения, появились новые форматы коллабораций и новые потребности в сфере культуры, такие проекты стали возможны. Для создания успешной арт-коллаборации культурные бренды должны понимать, что они способны дать арт-сообществу с точки зрения технологий и экспертизы, а также как сделать искусство частью своей бизнес-стратегии и основой коммуникаций с внешней аудиторией. Возможность обмениваться знаниями, умениями и другими ресурсами, которыми обладает каждый из участников коллаборации, позволяет повысить качественный уровень продукта творчества, привлечь больше внимание со стороны общественности и увеличивает шансы продаж на рынке искусства. Арт-коллаборации могут подчеркнуть творческий характер бренда и обеспечить клиентам новые впечатления. А это именно то, чего хочет современный потребитель, которому недостаточно получить просто хороший продукт или сервис [1].

Также инициативы в сфере искусства помогают бренду установить эмоциональную связь и построить разговор со своей аудиторией на темы, которые ей интересны. В проектах, где компания предоставляет для произведения искусства программное обеспечение или материал, арт-объект становится своего рода метафорой технологии, показывая то, как она работает в необычной ситуации.

Кроме того, решения для культурной сферы могут стать основой бизнеса, и в последнее время на международном уровне появилось немало количество технологических стартапов, которые создают сервисы для музеев, галерей и арт-мероприятий.

Как можно заметить, в сотрудничестве с искусством бренды не ограничиваются простым спонсорством. Компании инициируют произведения искусства и целые выставки, создают культурные пространства на своей территории, а также материалы на арт-темы. Это могут быть как мобильные приложения с новостями об искусстве, образовательные видео и целые путеводители. Если раньше бренды предпочитали играть роль так называемых менторов в искусстве через спонсорство и премии, а также коллабораторов, которые привлекают художников к совместной работе над дизайном или рекламой, то сегодня они всё чаще выбирают путь создателей впечатлений и производителей контента.

В учебном процессе обучение эффективному творческому сотрудничеству происходит в рамках дизайн-проектирования. Задания основаны на системном подходе и включают изучение информации и применении полученных сведений из различных дисциплин: проектирование, эргономика, психофизиология, маркетинг, эстетика [2].

В рамках основной темы каждый студент (или группа из двух-трех студентов) получает узкоспециализированное задание, над которым он работает. Таким образом, каждый занимается исследованием или проектированием своей части учебного проекта. Задачей преподавателя

в таком виде обучения является организация эффективного взаимодействия студентов между собой в ходе обсуждения идей, этапов и содержания работы, промежуточных результатов, коррекции действий участников для получения лучшего результата. В ходе реализации учебного проекта студенты учатся самостоятельному формулированию художественно-проектной задачи, планированию и проведению целенаправленной работы по ее реализации, оцениванию собственных дизайнерских действий и действий своих коллег, объективному взгляду на результат собственной деятельности и поиск оптимальных путей устранения недостатков с целью оптимизации результата. Такой вид учебной деятельности стимулирует творческую активность у студентов, учит ответственности и командной работе.

Заключение. Арт-коллаборации являются многогранным и сложным явлением в современном мире, которое можно рассматривать с позиции творческого обогащения и развития, а можно сделать акцент на утрате ценности художника как отдельной творческой единицы. В образовательном процессе творческое сотрудничество является популярной практикой, результатом которой являются проекты, выполненные на высоком уровне.

1. Раш М. Новые медиа в искусстве. – М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. – 256 с.
2. Шимко В.Т. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Основы теории. Средовой подход/ В. Т. Шимко – М.: Архитектура-С, 2009. – 408 с.

ВИТЕБСКАЯ ШКОЛА АКВАРЕЛИ

*А.В. Медвецкий
Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова*

Рассматривая шестидесятилетнюю историю художественно-графического факультета Витебского государственного университета имени П.М. Машерова можно отчетливо проследить становление и развитие уникальной авторской методики обучения акварельной живописи, фундаментальные основы которой заложил заслуженный деятель искусств Беларуси И.М. Столяров. Его многочисленные ученики составили ядро коллектива мастеров акварели на Витебщине.

Целью данной статьи стал анализ развития Витебской школы акварели в контексте белорусского искусства.

Материал и методы. В статье проанализирован ряд работ художников акварелистов и рассмотрены архивные и литературные источники по истории развития акварельной школы Витебска. Используются методы искусствоведческого, компаративного и формально-стилистического анализов.

Результаты и их обсуждение. Особенно активизировался процесс «акварелизации» художественной жизни в Витебске во второй половине 1980-х – 1990-е годы, что закономерно привело к образованию в 1994г. оригинального творческого объединения под названием «Витебская Акварель», в состав которого вошли члены БСХ Н. Драненко, Ф. Гумен, Н. Гугнин, В. Иванов, А. Карпан, О. Костогрыз, М. Левкович, В. Лукьянов, В. Ляхович, В. Напреенко, Н. Образов, Е. Пономаренко, В. Шаппо, А. Шиёнок, И. Шкуратов, Г. Шутов и другие. С этого времени шире и системней развернулась выставочная деятельность витебских акварелистов, перешагнув границы области, а позднее и республики.

Среди жанров, к которым чаще всего прибегают витебские акварелисты, первое место принадлежит пейзажу. Многообразие белорусской природы, неисчерпаемость окружающего мира и состояний времён года отражают неудержимую широту жанра, который позволяет своим поклонникам находить свое неповторимое видение окружающего мира – лирико-поэтическое, романтическое, эпическое, философское. Интересно развивается в акварельной живописи натюрморт и портрет.

В рамках статьи не представляется возможным проследить творческую эволюцию всех представителей витебской школы акварели. Однако необходимо остановиться на наиболее значимых художниках-педагогах.

В основе творческого поиска И. Столярова, почти тридцать лет преподававшего акварельную живопись на художественно-графическом факультете лежит натурно-реалистическое