

системой, более высоким интеллектом, особенно невербальным, высоким уровнем креативных способностей, большим нейротизмом и предрасположенностью к депрессиям, интровертированностью, большей критичностью и склонностью к риску, смелостью в действиях, самодостаточностью и независимостью мышления, демократичностью, но не всегда низким уровнем агрессивности, сдвигом динамики суточной активности в сторону «совы», повышенной ранимостью и впечатлительностью, обостряет ощущение одиночества, усиливая любовь человека к своей жизни и активизируя страх ее потерять. Погружаясь в одиночество, человек боится не чего-то конкретного, что можно ликвидировать, скорее он ощущает страх одиночества, волнение и неуверенность в ситуации, и этого рационально преодолеть нельзя. Врожденная потребность в сохранении жизни толкает человека на поиски механизма психологической защиты психики от невыносимой тяжести «знания о собственном незнании». Активизировав поиск гарантий для сохранения жизни человека, гуманизм опять изменить свою внешность, заменив «парадоксальный гуманизм» гуманизмом, учитывающим этноментальные константы каждого этноса и филоменологические ценности.

Таким образом, перечисленные признаки можно рассматривать как разные характеристики единого процесса эволюции человека и гуманизма. Можно предположить, что человек в своем историческом развитии еще не достиг финиша, и его преобразование будет продолжаться.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Маритен Ж. Интегральный гуманизм // Маритен Ж. Философ в мире. – М., 1994. – С. 53.
2. Хайдеггер М. Письмо о гуманизме // Хайдеггер М. Время и бытие. – М., 1993. – С. 196.

3. Там же.
4. Humanist Manifesto. - Buffalo: Prometheus, 1980. – P. 16.
5. Corlis Lamont. The Philosophy of Humanism. - New York: Frederick Ungar, 1982. – P. 28.
6. Idid P 82
7. Victor J. Stenger. Not by desing. – Buffalo: Prometheus, 1988. – P. 188 – 189.
8. Edvin Artur Burt. Types of religions philosophy. - New York: Harper and brothers, 1939. – P. 353.
9. Clarens Darrow. The best of Humanism. – Buffalo: Prometheus books, 1973. - P. 154.
10. Corlis Lamont. The Philosophy of Humanism. - New York: Frederick Ungar, 1982. – P. 28.
11. Encyklopedia katolicka: B 12- th v. – Lublin, 1993. – T. vi: A - G. – S. 1311 - 1315.
12. Маритен Ж. Сумерки цивилизации // Работы Ж. Маритена по культурологии и истории мысли. – М., 1990. – С. 30 – 31, 36; Фромм Э. Иметь или быть. – М., 1876. – С. 176, 185, 190 – 194.
13. Печчеи А. Человеческие качества. – М., 1985. – С. 214.
14. Андрущенко В., Губернский Л., Зуев В. Проблема гуманизма в современной философии. – К.: Глобус, 1994. – 63 с..
15. Иванов В. Родное и Вселенское. – К.: София, 1999. – С. 88 - 91.
16. Холмогорова Н., Гаранян Е. Эмоциональные расстройства и современная культура /psylib. Org. ua./ books/_ holga 01. htm.

I. Dyachenko

TO A PROBLEM OF ESSENCE AND SUBSTANTIAL CHARACTERISTICS OF HUMANISM

Abstract: The article shows logical and historical analysis of existing approaches to the problem of the essence of humanity. A filomenological approach to the understanding of humanism, considers the latter as a form of human's love expression to his own life.

Keywords: humanism, person, value, humanism classification, filomenological approach.

УДК 004.38 : 7

Ерохин С.В.

ЦИФРОВОЕ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО: ВЕБИЗМ*

Аннотация: Статья посвящена вебизму – одному из направлений цифрового изобразительного искусства (ЦИЗО), в отечественной литературе часто обозначаемому термином «сетевое искусство». Рассматривается процесс формирования направления в мировом и отечественном изобразительном искусстве, а также место вебизма среди других направлений цифрового изобразительного искусства.

Ключевые слова: алгоритмическая эстетика, цифровое искусство, сетевое искусство, пикселизм.

Термин «вебизм» (англ. webism) был впервые предложен в 1997 году Роднэй Чхангом (Rodney Chang) для обозначения направления цифрового изобразительного искусства, произведения которого предназначены для существования преимущественно в виртуальном пространстве и в первый раз экспонируются в Интернет. Соответс-

* © Ерохин С.В.

твенно, художники, работающие в рамках данного направления, получили название вебисты.

В русском языке наиболее близким «вебизму» по значению является термин «сетевое искусство», а понятию «вебист» более всего соответствует термин «сетевой художник». В 2003 году на первой выставке вебистов (Франкфурт, Германия; Вена, Австрия; Будапешт, Венгрия) был принят Манифест Вебистов [36]. В нем, в частности отмечалось, что сетевых художников должна объединить миссия построения визуального web-искусства, продвижения мира и дружбы без границ и расширения глобального сознания. Одна из основателей направления немецкий цифровой художник Ингрид Камербек (Ingrid Kamerbeek) по этому поводу пишет: «Художники всех стран объединяются, становятся ближе друг другу, несмотря на то, что их разделяют океаны. Они могут творить вместе и делать мир немного более дружественным» [23].

Также в Манифесте указывалось, что вебизм как «объединение цифровых художников», призван содействовать развитию киберкультуры и цифрового искусства как продукту тех же технологий, которые делают Интернет основой такой культуры. Он должен не только обеспечить самоидентификацию этой новой формы цифрового искусства, но и продемонстрировать существование идентифицируемых персональных стилей цифровых художников, а также способствовать признанию тех художников, которые этого заслуживают, но остаются незамеченными традиционным рынком искусства и критиками.

В Манифесте перед вебистами были поставлены задачи: добиться признания цифровых произведений как полноправных произведений изобразительного искусства, а также признания цифрового произведения как подлинника, когда оно отображено в киберпространстве Интернет; продвигать идентичность нового творческого объединения как исторического художественного движения, существующего в рамках новой модальности – WWW (от англ. World Wide Web – сеть компьютерных информационных ресурсов, для обеспечения широкого доступа к которым используются три основных механизма: единая схема наименования для поиска ресурсов; протоколы для доступа к именованным ресурсам и язык разметки гипертекста), а также товарность ограниченных подписанных распечаток цифровых произведений.

В качестве механизмов решения указанных задач назывались: организация on-line выставок для демонстрации произведений вебизма, а также off-line выставок для популяризации данного направления; документирование деятельности вебистов как объединения с целью формирования нового направления в искусстве и возможности

анализа их деятельности со стороны искусствоведов и историков искусств в дальнейшем; создание условий для общения вебистов вне киберпространства; формирование этики вебизма и ее продвижение в среде цифровых художников и др.

Основным идеологом нового направления цифрового искусства по праву можно считать автора термина «вебизм» Р.Чханга – американского художника, писателя и психолога, разрабатывающего «инновационную теорию природы человека», в рамках которой искусство рассматривается «как катализатор умственной эволюции» [15]. Являясь одним из пионеров цифрового изобразительного искусства он в 1980-90-х гг. развивал концепцию пикселизма (pixelism) – имитации пиксельных изображений низкого разрешения (low resolution), выполняемые в технике традиционной масляной живописи на холсте, а в 1997 г. основал в сети Интернет «Истинно виртуальный музей сетевого искусства» (“Truly Virtual Web Art Museum”), в котором помимо персональных выставок художника, постоянно проводятся тематические выставки, а также экспонируются работы многочисленных цифровых художников из разных стран мира.

В России появление сетевого искусства относят к 1996 г. [8, 53]. Среди авторов, одними из первыми создавших свои сайты в сети и представивших там свои работы, Т. Могилевская называет А. Шульгина, Т. Деткину, В. Могилевского и др. Первой отечественной выставкой сетевого искусства была выставка “Hot pictures” («Свежие новости, или Эротические горячительные картинки»), осмысливающая «изменение функций и средств выражения фотографии с приходом в искусство новых технологий» [6, 21]. В это же время в Интернет были представлены электронные галереи «Море Хрона» А. Казанжия и «Сенсорные опыты в дигитальном пространстве» Р. Рубанского. Позднее А. Шульгиным совместно с А. Николаевым и Т. Деткиной был создан сайт “www-art center”, а В. Могилевским – электронный журнал “WEB Thief”, на страницах которого были представлены работы молодых художников-выпускников Художественной лаборатории новых медиа С. Ревизорова, М. Адрианова, А. Забаржука и др.

В июле 1997 г. состоялся первый российский фестиваль ресурсов по искусству и культуре в Интернет «Да-Да-Net-I», организованный московским Центром современного искусства Сороса. Кураторами фестиваля были О. Шишко и Т. Могилевская. В состав жюри входили А. Исаев, А. Шульгин, А. Митрофанова, П. Бонджованни, Ж. Морель, С. Вильсон и др. В 1998-1999 гг. прошли российский фестиваль информационных ресурсов по культуре «Да-Да-Net-II» и международный фестиваль сетевых арт-проектов “Trash-art”.

Указанные мероприятия явились не только

демонстрацией достижений российских сетевых художников, но и послужили толчком к *теоретическому осмыслению отечественной наукой феномена сетевого искусства и цифрового изобразительного искусства (ЦИЗО) в целом*, начавшемуся на Западе гораздо раньше (Барклай, Поппер, Франк, Чханг и др.).

Разрабатывая теоретическую основу вебизма Р. Чханг отмечает, что произведения вебистов с художественно-эстетической точки зрения, а также с точки зрения техники создания произведений практически не отличаются от других произведений цифрового изобразительного искусства. Основным их отличием является среда существования: они «предназначены для восприятия он-лайн...» и именно «эта функция... выделяет вебизм из более широкой категории "цифровое искусство"...» [16]. Однако, это не означает, что вебисты экспонируют свои произведения только в виртуальном пространстве. Часто проходят Off-line выставки. Так, например, персональная выставка Чханга в 1988 г. в Шанхайском музее искусства стала первой выставкой цифрового изобразительного искусства в Китае.

Тем не менее, основой вебизма является развитие и распространение компьютерных сетей и, главным образом, Интернет. Хорватский художник Кристина Маскарин (Kristina Maskarin) пишет: «Создание новых технологий решительно изменило условия и средства создания художественных произведений. Сегодня многие художники, и я в том числе, используют цифровые технологии и осваивают новые виртуальные пространства. В цифровой сфере постоянно формируются новые направления искусства: активизм (actictivism), вебарт (webart), сетевое он-лайн искусство... Некоторые мои работы являются частью совместных сетевых проектов с другими художниками. Сеть стала нашей основной средой... не только общения, но и создания художественных произведений» [25], а канадский художник Ансгард Томсон (Ansgard Thomson) отмечает: «Интересуясь современной техникой и философией искусства я передаю свое личное восприятие революции и эволюции искусства нового Тысячелетия в киберпространство... Я считаю себя сетевым художником... Большинство моих работ предназначено для существования в Интернет...» [34].

Таким образом, произведения вебизма отличаются не техника и технология создания, а характер существования и экспонирования произведений. Хотя, безусловно, среда существования (расположение на web-сайте) и характер визуализации (на мониторе персонального компьютера) предъявляют определенные требования к таким произведениям (размер изображения, разрешение, объем файла и т.д.). Поэтому упоминаемые

здесь отличия сетевого искусства, несмотря на кажущуюся незначительность, являются весьма существенными с точки зрения идеологической и, следовательно, – мировоззренческой.

В 1996 г. в «Коммерсантъ-Daily» был опубликован «текст» О. Лялиной и А. Шульгина, названный Т. Могилевской «художественным манифестом», в котором подчеркивалось, что основой сетевого искусства является «не репрезентация, а коммуникация» [5], а сетевым является художник, который «обеспечивает коммуникацию, обладает сетевым мышлением... и концентрирует свои силы на создании коммуникационных пространств, готовых к заселению и включению в креативное поле Сети» [8, 53]. При этом, как отмечает Т. Могилевская, сетевые художники стали носителями принципиально новой идеологии, основанной на формировании нового типа художественного мышления. На формирование и развитие «нового типа мышления» художника, обусловленного развитием новых цифровых и коммуникационных технологий указывают также немецкий художник Ханс-Дитер Гроссман (Hans-Dieter Grossman) [21], Р. Чханг [14] и др.

В чем же состоят основные особенности этого нового типа мышления сетевого художника и что послужило основой его формирования? Прежде всего, характер существования произведений сетевого искусства, предполагающий отказ от фетишизации.

В самом деле, именно для произведений сетевого искусства наиболее характерно свойственное цифровому изобразительному искусству в целом смещение от объектных форм к безобъектным (виртуальным). Как отмечает Р. Чханг, произведение ЦИЗО существует в бинарном коде и в этой форме «уже представляет собой произведение искусства» [14]. Более того, как отмечалось выше, представители вебизма не просто утверждают, что «изображение на мониторе является оригиналом произведения цифрового искусства», но и ставят перед собой задачу добиться признания «цифрового произведения как подлинника, когда оно отображено в киберпространстве Интернета» [36].

Рассматривая представление об оригинале произведения искусства как один из центральных фетишей классической культуры владеец одной из первых частных галерей в постсоветской России М. Гельман считает, что с развитием цифровых технологий оригиналы вообще исчезнут из нашей жизни, и это приведет к установлению принципиально новых типов взаимоотношений зрителя и художника, общества и искусства в целом. Он пишет: «Рынок тоталитарен в своем разделении произведения на копию и оригинал. Это как ноль и бесконечность, ничего и все. Новые технологии

эту проблему вообще снимают, требуя принципиально иной оценочной шкалы» [2].

П. Барклай отмечает, что любые «...попытки контролировать авторские права над работой, размещенной в Интернет, бесплодны. Как только изображение появляется на мониторе компьютера – оно уже в этом компьютере, даже если его разрешение ниже, чем у “подлинника”...». Исследователь пишет, что «Интернет реализует амбиции Fluxus, Mail Art и Dada по устранению денежной составляющей из искусства» и подчеркивает, что «цифровое искусство наиболее близко к идеалу искусства как искусства, а не готового продукта, реализующегося как товар» [12]. Указание на эту особенность цифрового изобразительного искусства прослеживается во многих работах отечественных и зарубежных авторов (см. напр.: [17; 19; 28; 35 и др.]). Думается, что удивительно, но ярко это положение можно проиллюстрировать «автобиографией» японского цифрового художника, работающего под псевдонимом «Nonbe»: «Вчера я родился. Сегодня я создаю свои работы на компьютере. Завтра я умру» [26].

Во-вторых, в пространстве Интернет практически отсутствует столь сильная в традиционном изобразительном искусстве институциональность. Здесь «...нет истории, нет устоявшейся системы ценностей, нет рутины. Соответственно, почти нет и критериев. Но есть уникальная возможность воспринимать искусство в незаконтекстуализованном, непосредственном виде...» [9]. Так, по наблюдениям Т. Могилевской, в России перемещение изобразительного искусства в виртуальное пространство в первую очередь позволило художникам освободиться от московских кураторов и более активно участвовать в международных проектах [7]. А вот суждение П. Барклай: «В сети сложно отличить известного художника от того, кто просто создал сайт для экспозиции своих работ. Все, кто имеют доступ к компьютеру, имеют равные возможности по охвату аудитории... Кроме того, мы можем видеть работу ранее, чем имеют ее критические оценки» [12].

Отсутствие истории, критериев и авторитетов приводит к тому, что в сети «художественное выражение более не связывается напрямую с профессиональной принадлежностью... Именно поэтому круг “творцов” смог расширяться, а художественное самовыражение в Интернете стало альтернативой институциональному искусству» [29]. Т. Могилевская отмечает, что на фестивале «Да-Да-Net-1» большинство участников представляли не художественный, а «научно-технический мир» [8, 54]. Более того, среди участников «сама такая профессия как художник, вызывала открытую иронию» [29, 18].

В самом деле, многие представители сете-

вого искусства не являются профессиональными художниками. Например, иранский художник Х. Ахамохаммади (H. Aghamohammadi) по образованию юрист, американский художник Дж. Макперсон (J. Macpherson) – инженер, болгарский художник С. Витанов (S. Vitanov) – программист. Также не имеют художественного образования большинство представителей аскитизма – цифровой «наскальной живописи» [31] – графического направления ЦИЗО, палитра которого состоит из буквенных, цифровых, служебных и др. компьютерных символов.

Американский цифровой художник Э. Паулаускас-Поэлкер (E. Paulauskas-Poelker) пишет: «По специальности я антрополог... и не имею специального художественного образования... Мой опыт цифрового искусства – пример того, как компьютерная среда открывает возможности для творчества таким людям как я – тем, которые хотят работать с цветом, создавая художественные произведения, но не имеющим профессиональной подготовки...» [27].

Художник Я. Старенда (J. Starenda) сообщает: «Я всегда хотел заниматься визуальным искусством. В течение длительного периода времени я пытался рисовать, но безуспешно. Мой ум был полон идей, но мои руки не могли воплотить их на бумаге. Тогда я обратился к фотографии, которая позволяла мне работать с освещением и тенями, изменять их, делать многочисленные варианты и затем выбирать тот самый, окончательный вариант... Мои первые цифровые работы базировались на фотографиях. Позднее я понял, что компьютер и программное обеспечение дают мне неограниченную свободу экспрессии и эксперимента... С тех пор я использую свою камеру только для снимков семьи или на отдыхе... Цифровое же искусство дает мне уникальный шанс изучать бесконечные возможности человеческого ума, вооруженного машиной...» [32].

Использование технических средств и программного обеспечения не только позволяет приблизиться к творческой деятельности непрофессиональным художникам, но и часто позволяет значительно упростить работу художников профессиональных. Так, художник Т. Деткина отмечала, что «делать искусство в Интернет проще и быстрее» [7, 51], а куратор Ж. Фитц (G. Fitz) указывал, что предоставляемая цифровыми технологиями возможность использовать фильтры и цвета, а также с легкостью репозиционировать и комбинировать изображения «без трения» и «в отсутствии гравитации» в памяти компьютера дает художникам свободу, которую раньше невозможно было представить [30].

О свободе, которую дают художнику цифровые технологии пишет также австралийский

художник Л. Мартин (L. Martin): «Магия цифровой творчества и киберпространства определяют то, что теперь моя работа не ограничена стенами студии и галереи, не ограничена даже временем и пространством...» [24]. Более того, как отмечает Р. Чханг, само сетевое искусство «существует за пределами нашего представления о пространстве и времени» уже потому, что «оригинал цифрового произведения одновременно существует в окнах браузеров на мониторах, расположенных в различных частях Земного шара» [14].

В то же самое время, рост доступности художественного творчества в рамках сетевого искусства часто является одним из основных моментов критики цифрового искусства в целом. Создание цифровых работ кажется делом слишком легким, требующим минимального таланта и навыков. Так, профессиональный художник Ч. Ксури (C. Csuri) указывает на то, что «в сети очень много плохих работ..., а авторы часто ограничиваются спецэффектами, не уделяя внимания содержанию...» [18]. С ним соглашаются многие художники и специалисты (см. напр. [20]). В целом мы также согласны с этим наблюдением: в сети действительно «много плохих работ». Но разве их нет в традиционном (несетевом) искусстве?

Скорее всего, эта проблема в первую очередь обусловлена тем, что сетевое искусство «снимает оппозицию между официальным и неофициальным искусством, одновременно создавая новое поле маргинальности по отношению к художественным кругам...» [8, 54], которые «всегда с подозрением относились к чему-либо..., что угрожает их экспертизе» [22]. В этой связи достаточно вспомнить, например, критику в адрес абстракционизма: «Негативная роль абстракционизма проявилась и в том, что сняв фактически критерии художественного мастерства, он открыл путь в искусство людям, далеким от него» [10, 4].

Безусловно, Интернет предоставляет практически равные экспозиционные возможности как «хорошим», так и «плохим» работам, но, как справедливо отмечает П. Барклай, сетевое искусство «позволяет неизвестным пока талантам демонстрировать свои работы, но ровно столько, насколько зрителей заинтересует их творчество... и это положительное свойство цифрового искусства» [12]. Или, как пишет Д. Эбер: «к несчастью цифровое искусство изобилует такими [некачественными] работами, но к счастью настоящий художник может это преодолеть...» [20].

В том, что сетевое искусство позволяет непрофессиональным художникам приобщиться к творческой деятельности мы видим скорее положительные тенденции. И прежде всего потому, что такая деятельность является одним из наиболее эффективных способов развития творческих

способностей человека и с ростом ее доступности в обществе возникает устойчивая положительная связь по негэнтропии (см. [3; 4]).

Более того, по наблюдению В. Могилевского, в рамках сетевого искусства «самые интересные вещи делаются непрофессиональными художниками..., людьми, не принадлежащими миру искусства и не отравленными идеями, которые занимали художественный мир в 80-х годах» [7, 49]. По мнению Т. Могилевской, констатацией этого факта В. Могилевский поставил «вопрос о несовместимости понятия “профессиональный художник” с теми, кто делает художественные проекты в Интернете» [8, 54].

Мы не стали бы ставить вопрос настолько жестко: «интересные вещи» могут быть сделаны как профессиональными, так и непрофессиональными художниками, а сетевое искусство просто предоставляет равные возможности и тем и другим. Как писал индийский художник В. Бхай (V. Bhai), «...дух искусства важнее, чем его физическая форма», а Интернет является более мощной, демократичной и универсальной платформой для всего искусства, не только для цифрового [13].

И, наконец, в-третьих, с развитием Интернет появилась новая форма создания цифровых произведений, изначально предполагающая сотворчество нескольких авторов. Два или более цифровых художника могут создавать работу, в том числе в режиме реального времени, а затем экспонировать его как совместное (групповое) произведение. Интересно, что Т. Могилевская уже обращала внимание на то, что большинство сетевых художников объединяет «интерес к коллективным формам творчества и авторства» [8, 53].

Таким образом, вебизм, или сетевое искусство, представляет собой направление цифрового изобразительного искусства, не только в наиболее полной мере вобравшее в себя все технические и технологические возможности цифрового искусства, но и в наиболее полной мере отражающей основные тенденции современного искусства и культуры, и прежде всего: виртуализацию (информатизацию), углубление массового характера потребления и создания, повышение мобильности, интерактивность.

Именно в этом состоит ценность работ сетевого искусства как произведений искусства: ведь подлинными произведениями искусства являются те, которые «целиком и полностью, безоговорочно и без малейшей надменности и сомнений отдаются на волю исторического содержания своей эпохи» [1]. В этой связи Ямайский художник Ф. Стил (F. Steele) пишет: «...цифровое/компьютерное/сетевое искусство есть реалии сегодняшнего дня, независимо от того, нравится оно кому-либо, принимает он его или нет. Ван Гог и Модильяни...

не перестали создавать свои работы с использованием выбранных ими средств... несмотря на то, что многие не принимали... их...» [33].

Как отмечает Н.А. Яковлева, «иногда смена материала знаменует рубеж эпох в истории искусства и свидетельствует о потрясении основ мировидения, миропереживания, мировоззрения, о коренных изменениях в системе художественного мышления» [11, 30]. Очевидно, переход к принципиально новому, «невещественному материалу» сетевого и цифрового искусства, знаменует именно такой качественный переход смены эпох в изобразительном искусстве.

Но это не значит, что существование нецифровых форм изобразительного искусства подходит к концу. Рассматривая процесс становления и развития ЦИЗО П. Барклай пишет: «...никто не говорит, что традиционное искусство должно прекратить свое существование... новые возможности следует рассматривать в комплексе с теми, которые художники имеют всегда» [12]. Мы полностью согласны с ее мнением и уверены, что развитие и распространение цифровых технологий в изобразительном искусстве позволит ему выйти на качественно новый уровень.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

- Адорно, Т. Эстетическая теория / Т. Адорно. – М.: Республика, 2001. – 528 с.
- Гельман, М. О цифровом искусстве [Электронный ресурс] / М. Гельман // Режим доступа : <http://www.guelman.ru/artists/mg/original> , свободный. - Загл. с экрана.
- Ерохин, С.В. Государственное регулирование общественного воспроизводства с позиций синергетического и информационного подходов / С.В. Ерохин. – Дедовск: Филиал РГСУ в г. Дедовске, 2008. – 14 с.
- Ерохин, С.В. Государственное регулирование системы общественного воспроизводства как основа устойчивого социально-экономического развития / С.В. Ерохин // Концептуальные вопросы устойчивого развития: Материалы V Всероссийской Интернет-конференции по проблемам экономики и эволюционной экономики (Екатеринбург, 18 апреля – 15 мая 2006г.) – Екатеринбург: МИАБ, Изд-во Урал. ун-та, 2006. - С. 77-85.
- Лялина, О. Сети для художника / О. Лялина, А. Шульгин // Коммерсантъ-Daily. – 1996. - 27 сентября.
- Могилевская, Т. Немного об истории и перспективах развития медиа-искусства в Москве / Т. Могилевская, О. Шишко // NewMediaTopia/NewMediaLogia : каталог Художественной лаборатории новых медиа. – Москва: Центр современного искусства Сороса, 1996.
- Могилевская, Т. Русские художники в Интернете / Т. Могилевская // Художественный журнал. – 1996. - № 10. – С. 48-52.
- Могилевская, Т. Сетевое искусство – динамика в России / Т. Могилевская // Художественный журнал. – 2000. - № 28/29. – С. 53-57.
- Шульгин, А. Проекты в Интернете / А. Шульгин // Художественный журнал – 1996. - № 10. – С. 40.
- Эстетика: Словарь / Под общ. ред. А.А. Беляева и др. – М.: Политиздат, 1989. – 447 с.
- Яковлева, Н.А. Сотворческое восприятие произведения искусства / Н.А. Яковлева // Анализ и интерпретация произведения искусства / Н.А. Яковлева, Е.Б. Мозговая, Т.П. Чаговец и др.; Под ред. Н.А. Яковлевой. – М.: Высшая школа, 2005. – 551 с.
- Barclay, P. Computer Art: A Contradiction in Terms? [Electronic resource] / P. Barclay. // Access: http://www.nyartsmagazine.com/index.php?option=com_content&task=view&id=2471&Itemid=25 , free. – Title from screen.
- Bhai, V. Artist's Statement for the Internet Exhibition [Electronic resource] / V. Bhai. – 2007. // Access: <http://www.lastplace.com/EXHIBITS/Kochar2007/artistsinfo.htm> , free. – Title from screen.
- Chang, R. Definition & Description of Ceberart Or The Virtual Art of Webism [Electronic resource] / R. Chang // Access: <http://www.lastplace.com/page48.htm> , free. – Title from screen.
- Chang, R. Mental evolution and art / R. Chang – NY: Exposition Press, 1990.
- Chang, R. Mouse Mightier than the Brush [Electronic resource] / R. Chang. – 2004. // Access: <http://www.lastplace.com/Journal/mightymouse.htm> , free. – Title from screen.
- Computers and Art / Ed. by S. Mealing. – Exeter: Intellect Books, 1997.
- Csuri, C. Artists' Attitudes Towards Computer Art / C. Csuri // Access: <http://www.r107.freemove.co.uk/essay/attitude.html> , free. - Title from screen.
- Deken, J. Computer Images: The State Of The Art / J. Deken. – London: Thames Hudson Ltd., 1983.
- Eber, D.E. The Student's construction of artistic truth in digital images / D.E. Eber // Digital Creativity Journal. – 2000. – Vol. 11. – №1. – P. 1-16.
- Grossman, H.-D. Artist's Statement for Internet Exhibition "Between Abstraction and Surrealism" [Electronic resource] / H.-D. Grossman. – 2002. // Access: <http://www.lastplace.com/Gallery2/Grossmann/statement.htm> , free. – Title from screen.
- Johnson, P. A Global Canvas: The Museum Book of Digital Fine Art / P. Johnson. - NY: Hayden Books, 1996. – 208 p.
- Kemberbeek, I. Artist's Statement for the Internet Exhibition "The Earthberth Series" [Electronic resource] / I. Kemberbeek. – 2002. // Access: <http://www.lastplace.com/EXHIBITS2/EarthberthSeries/statement.htm> , free. – Title from screen.
- Martin, L. Artist's Statement for the Internet Exhibition "Horizon 2001" [Electronic resource] / L. Martin. – 2001. // Access: <http://www.lastplace.com/EXHIBITS/VIPsuite/LindaMartin/statement.htm> , free. – Title from screen.
- Maskarin, K. Artist's Statement the Internet Exhibition [Electronic resource] / K. Maskarin. – 2004. // Access: <http://www.rabinfo.net/atelierK/contact.html> , free. – Title from screen.
- Nonbe. Artist's Biography for The Internet Computer Graphics Exhibition "Fusion" [Electronic resource] / Nonbe. – 2002. // Access: <http://www.lastplace.com/Gallery2/Nonbe/biography.htm> , free. – Title from

- screen.
27. Paulauskas-Poelker, E. Artist's Statement for a Digital Fine Arts Internet Exhibition "Free on the Outside" [Electronic resource] / E. Paulauskas-Poelker. – 2000. // Access: <http://www.lastplace.com/EXHIBITS/Spotlight/Elenyte/statement.htm>, free. – Title from screen.
 28. Popper F. Art Of The Electronic Age / F. Popper. – London: Thames and Hudson, 1993.
 29. Ravant, C. The Intimate In Public, SIKSI / C. Ravant, T. Moguilevskaia // The Nordic Art Review. – Vol. XIII. – 1998. - № 3-4. – P. 18-19.
 30. Rush, M. New Media in Late Twentieth Century Art / Michael Rush. - London: Thames & Hudson, 1999.
 31. Sketch Rimanez. ASCII-art: наскальная живопись цифрового искусства / Sketch Rimanez // Хакер. - # 070. - с. 070-094-4.
 32. Starenda, J. Artist's Statement [Electronic resource] / J. Starenda. – 2001. // Access: <http://www.viprofix.com/jstar.htm>, free. – Title from screen.
 33. Steele, F. Artist's Statement for Internet exhibition [Electronic resource] / F. Steele. – 2002. // Access: <http://www.lastplace.com/EXHIBITS/VIPsuite/FSteele/statement.htm>, free. – Title from screen.
 34. Thomson, A. Artist's Statement for The Internet Retrospective exhibition [Electronic resource] / A. Thomson. – 2008. // Access: <http://www.lastplace.com/EXHIBITS/AnsgardThomson/statement.htm>, free. – Title from screen.
 35. Visions Of The Future / Ed. by C. Pickover. – Kent: Whitstable Litho Ltd., 1992.
 36. Webists' Manifesto [Electronic resource] // Access: <http://www.lastplace.com/webism.htm>, free. – Title from screen.

S. Erokhin

DIGITAL FINE ARTS: WEBISM

Abstract: The article is dedicated to Webism – one of the directions of the digital fine arts (DIFA), often named as "net art" in the domestic works. The process of forming of this direction of fine arts in Russia and in the world as well as the place of webism amongst the other directions of digital fine arts are considered.

Key words: algorithmic aesthetics, digital art, Internet Art, pixelism.

УДК 004.38 : 7

Ерохин С.В.

ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СРЕДСТВ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ВЫРАЗИТЕЛЬНОСТИ И ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ПРИЕМОВ В ЦИФРОВОМ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМ ИСКУССТВЕ*

Аннотация: В статье рассматриваются особенности использования различных средств художественной выразительности, а также художественных приемов в цифровом изобразительном искусстве (ЦИЗО). Делается вывод о том, что ЦИЗО лежит в общем русле развития ИЗО в рамках распространения постмодернизма и пост-постмодернизма, а цифровые художники имеют возможность использования практически всех средств художественной выразительности и художественных приемов традиционного (нецифрового) изобразительного искусства.

Ключевые слова: алгоритмическая эстетика, цифровое искусство, аскитизм, постмодернизм.

Так же как в традиционном (нецифровом), в цифровом изобразительном искусстве (ЦИЗО) художественная тема и сюжет художественного произведения раскрываются прежде всего с помощью композиции, работа над которой предполагает использование специальных средств и приемов (определение формата изображения,

распределение основных масс, линий и цветовых пятен, порождающих ритм и движение, передачу пространства и т.д.) [1; 6] и рисунка, в основе которого лежит работа линий, а основным назначением является выразительная передача формы и конструкции фигур и предметов.

В рамках цифровой графики художник имеет возможность использовать все художественные средства, характерные для графики традиционной. Способы исполнения произведений цифровой и традиционной график также практически совпадают: как и в традиционной в цифровой графике широко используются линейно-контурная, контрастно-силуэтная, живописно-тональная и смешанная техники.

Наиболее ярким примером цифровой графики может служить аскитизм - направление ЦИЗО, палитра которого состоит из буквенных, цифровых, служебных и др. компьютерных символов ASCII (American Standard Code for Information Interchange – Американская стандартная система кодировки для информационного обмена).

Если попытаться сгруппировать все работы

* © Ерохин С.В.