

ждена победа» [2, с. 44]. У статуи Афины работы Фидия слишком большая голова, короткие ноги и длинные руки. Это искажение пропорции рассчитано на ракурсное восприятие снизу вверх.

Итак, ракурс обусловлен точкой зрения на натуру, а также положением натуры в пространстве. Правила и приемы передачи ракурса необходимо закреплять на практике, так как в процессе рисования с натуры усваиваются многие закономерности правдивого изображения предметов окружающего мира. Применение ракурса вырабатывает умение студента смело и выразительно решать сложные пластические задачи. Работа студентов над передачей сложного объема фигуры человека в сильном сокращении расширит и обогатит опыт молодого художника и подготовит его к более трудным задачам рисунка на старших курсах.

Библиографический список

1. *Авсиян О.* Ракурс в рисунке и композиции / О. Авсиян // Юный художник. 1991. № 4.
2. *Виппер Б.* Искусство Древней Греции / Б.Виппер. Москва: Наука, 1972.
3. *Ефремова Т.Ф.* Новый толково-словообразовательный словарь русского языка. Москва: Дрофа, Русский язык, 2000.

Т.С.Нагорнова

NET-ART: ИСКУССТВО В ОКНЕ БРАУЗЕРА

XXI век ознаменовал собой приход новой эры – эры информационного прогресса. Развитие информационных и компьютерных технологий во второй половине XX века обусловило их проникновение в мир культурного производства и оказало огромное влияние на художественные и культурные практики. Открылась новая страница в истории искусства и культуры. Технологии проникают в мир искусства, и, наоборот, искусство все более интегрируется в сферу технологий.

Эти тенденции стимулируют расширение многообразия художественных форм и культурных практик, таких как медиа-арт (media art), цифровое искусство (digital art), стиль хай-тек («hight-tech»), электронная музыка, компьютерная графика и анимация, Net-арт и т.д. [1] Так что такое современное искусство? Куда оно движется?

Хотелось бы подробнее остановиться на Internet-Art'e. Net-art (или «сетевое искусство») – арт-проект, в котором Интернет является обязательным условием для восприятия произведения, выражения идей художника, или участия (в интерактивных проектах) [5]. Но не стоит его путать с «art on the net». Искусство в сети («art on the net») это лишь документация, которая не создана специально для сети [9].

При создании Internet-Art'a автор, художник, создает только главную идею, с помощью которой пользователь может воплощать собственные фантазии и замыслы. То есть на первый план выходит не демонстрация уже готового произведения, а взаимодействие, художественное общение. Из этого вытекает парадоксальный вывод: самого произведения как материального объекта фактически не существует. На первый план выходит не демонстрация уже готового произведения, а взаимодействие, художественное общение.

Сайты художников Net-art'a похожи на неограниченную игровую площадку, где посетители могут бесконечно фантазировать. Некоторые из таких порталов построены на относительно простых идеях, например, рисовании. К примеру, ресурс <http://sketch.odopod.com> предлагает создавать собственные эскизы с помощью «цветного мела».

Если обратиться к истории, то можно выделить, по крайней мере, три основных этапа развития Internet-art'a, возникшего в 1980-е — 1990-е г. Для первого этапа характерно создание художниками Сети картинок из букв и значков, имеющих на клавиатуре компьютера. При создании своих работ авторы обращались к поп-арту, минимализму, основам графического дизайна и даже настенным граффити [4, с.41].

По мнению американской исследовательницы Рашель Грин, автора книги «Интернет-искусство», Net-art позиционировался на данном этапе как «маргинальная, альтернативная, оппозиционная художественная практика анархического толка — вне социальных и половых различий, нравственных норм и т.п.» [4, с.41]. Internet-art мыслился как «пространство созерцания и игры» [4, с.41], форма проведения досуга.

Второй этап (1990-е гг.) начался, когда в Интернет пришли художники андеграунда и просто все желающие показать нечто из своего творчества. Для данного периода характерно появление электронных галерей, салонов, киноте-

атров, которые внесли в Сеть продукцию внешнего мира, не органичную Сети, использовали ее как посредника [3].

Следующий, третий этап (первое десятилетие XXI в.), состоял в освоении специальными сетевыми художниками собственно выразительных возможностей Сети, как некоего электронного энвайронмента или виртуальной реальности, внутри которых необходимо творить так, как невозможно работать в реальном мире. Появилась первая сетевая литература, построенная на принципах гипертекста, особые визуальные зоны Net-art'a, активно вовлекающие в их организацию реципиентов, сидящих перед своими компьютерами [6, с.446]. Начались опыты по созданию веб-сайтов, синтезирующих некоторые стилистические приемы фотографии, анимации, видео-арта (особенно востребованными оказались видеоскетчи Роберта Уилсона и Билла Виолы) [4, с.45]. Рашель Грин выделяет шесть главных терминов Internet-art'a – E-mail, веб-сайт, компьютерная графика, аудио, видео, анимация. Данный период характеризуется созданием многообразных компьютерных инсталляций на основе наработок гиперреализма [4, с.46].

Компьютерные игры также представляют собой один из начальных этапов и аспектов Net-art'a. Их особенностью является отказ от психологизма в пользу приключений, сказочности: герои перемещаются в пространстве в поисках сокровищ, для борьбы с врагами, ради спасения друга или возлюбленной и т.п.

Музей современного искусства в Нью-Йорке включил названия 14 компьютерных игр в число произведений, которые будут выставляться в залах архитектуры и дизайна: Pac-Man (1980), Tetris (1894), Another World (1991), Myst (1993), SimCity 2000 (1994), vib-ribbon (1999), The Sims (2000), Katamari Damacy (2004), EVE Online (2003), Dwarf Fortress (2006), fLOw (2007), Passage (2008), Canabalt (2009). В будущем к ним прибавятся другие компьютерные игры, самая «молодая» из которых – Minecraft, выпущенная в 2011 году [7].

Искусствоведы рассматривают их как «выдающиеся примеры интерактивного дизайна». Отбирая компьютерные игры, музейные сотрудники опирались не только на их визуальную привлекательность, но и на другие критерии: от простоты кода до дизайна пользовательского интерфейса. Их решения также опирались на мнения сторонних экспертов, ученых, историков, критиков. Как отмечает Паола Антонелли, главный куратор отдела архитектуры и дизайна му-

зая, данная выставка послужит началом «новой категории произведений искусства в коллекции музея» [7].

Особый интерес вызывает русский Net-art. Его задача — не репрезентация, а коммуникация. Своеобразной арт-единицей его является электронное послание. О. Лялина, А. Шульгин считают, что суть Net-art'a сводится к созданию коммуникационных и креативных пространств в сети, предоставляющих полную свободу сетевого бытия всем желающим [4, с. 44].

Особенности русского Internet-art'a – «нарративность, восходящая к традиционному литературоцентризму русской художественной культуры, романтический характер повествования, отчетливое социальное послание, протестный пафос» [4, с. 44].

Бурное развитие сетевого искусства в последние годы актуализировало, помимо всего прочего, проблему контекста современного искусства. Рожденное новой коммуникационной технологией – Интернетом, сетевое искусство существует в двух контекстах одновременно: контексте сети, представляющем пластичную интерактивную гипер-структуру, постоянно меняющуюся эстетику, а так же в устоявшемся контексте современного искусства [2]. Первые художественные сетевые проекты принадлежали исключительно к первому контексту и располагались независимо от арт-институций.

В последнее время сетевое искусство благодаря усилиям критиков и кураторов все более становится частью институализированного художественного мира и арт-рынка. Сетевые проекты участвуют в престижных выставках, в многочисленных фестивалях современного искусства.

Можно ли считать Internet-art'a полноценным видом искусства? Очень интересно на эту тему сказал Роберт Адриан (Robert Adrian): «Понятие NetArt в отличие от историко-искусствоведческих конструкций, известных как «измы», имеет более важное значение, чем это может выглядеть на первый взгляд, потому что это искусство подвергает сомнению концепцию создания произведения искусства как индивидуальной деятельности» [2].

На сегодня основными характеристиками сетевого творчества являются неутилитарность, прямой контакт между художником и реципиентом, интерактивность, свобода бытия в киберпространстве, практически ничем не ограниченная коммуникативность. Самого произведения как материального объекта не существует. Действо происходит в окне вашего браузера.

Библиографический список

1. *Галкин Д.В.* Техно-художественные гибриды, или произведение искусства в эпоху его компьютерного производства [Электронный ресурс] /Д.В. Галкин// Открытый междисциплинарный электронный журнал Гуманитарная информатика. Выпуск 4. Режим доступа: <http://huminf.tsu.ru/e-jurnal/magazine/4/gal.htm>.
2. *Интернет и перспективы сетевого искусства* [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.studatf.com/394-200905.html>.
3. *Лялина О.* Сети для художника / *О. Лялина, А. Шульгин* Газета Коммерсантъ, №162 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.kommersant.ru/doc/240253?isSearch=True>.
4. *Маньковская Н.Б.* Современное искусство как феномен техногенной цивилизации / Н.Б. Маньковская, В.В. Бычков Москва: ВГИК, 2011.
5. *Нет-арт* [Электронный ресурс]// wikipedia: свободная энциклопедия. Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Нет-арт>.
6. *Разлогов К.Э.* Новые аудиовизуальные технологии. / К.Э. Разлогов. Москва: Рос. институт культурологии, 2005.
7. *Сразу 14 компьютерных игр* признаны произведениями современного искусства [Электронный ресурс]// Официальный сайт Автономной некоммерческой организации ТВ-Новости, Режим доступа: <http://russian.rt.com/Culture/1607>.
8. *Шишко О.* Da-da-net [Электронный ресурс] /О. Шишко// Интернет журнал Интернет-Zhurnal.Ru., 1998. №1. Режимдоступа: http://www.zhurnal.ru/7/da_da_net.html.

В.В.Науман

АРХИТЕКТУРНАЯ БИОНИКА: НОВОЕ МЫШЛЕНИЕ В ДИЗАЙНЕ

Рудольф Штайнер, выражая мнение современных дизайнеров об архитектуре, пишет, что духовный аспект создания бионических форм связан с попыткой осознать предназначение человека. В соответствии с этим архитектура трактуется как «место», где раскрывается смысл человеческого бытия».

Во все времена архитекторы продолжают поиск новых, более совершенных архитектурных решений. Процесс приводит к возникновению неестествен-