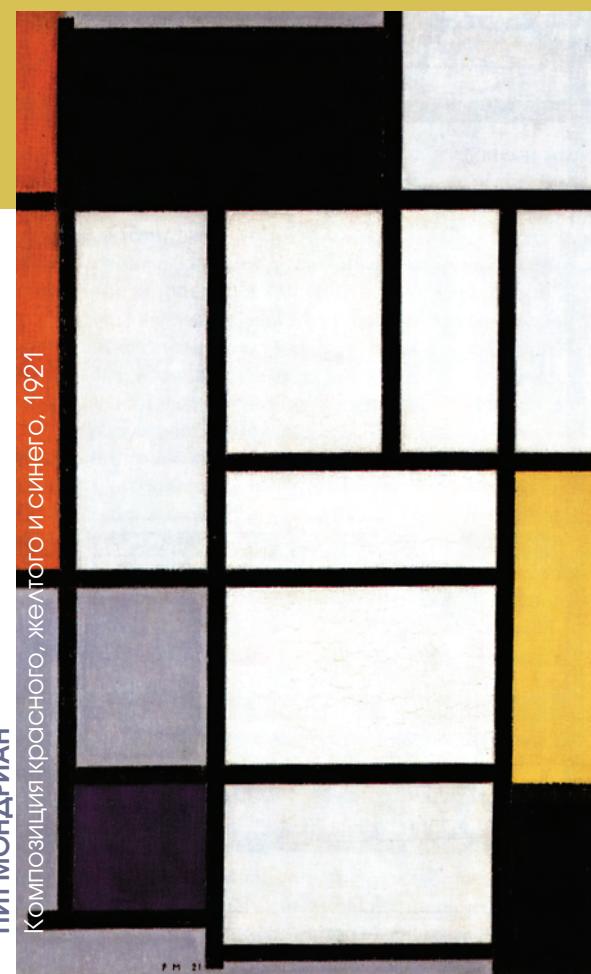


1

Николай Терпилов
ГРАФИКА ПРИБЛИЖЕНИЕ К «ЦИФРЕ»:
МИРАЖИ

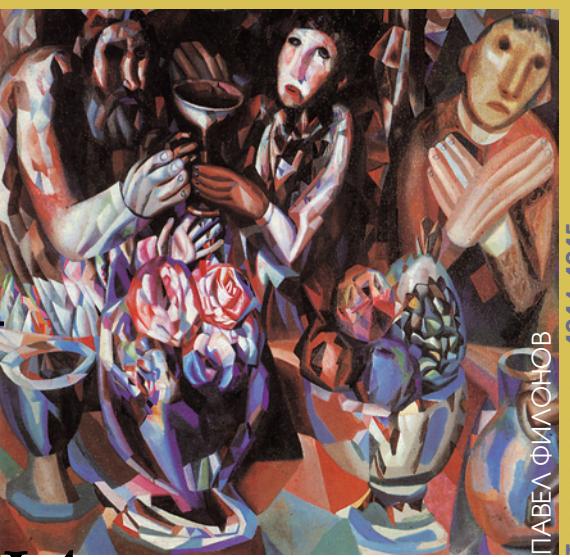
СТУПЕНИ



Строго формально стадиями на пути от станкового искусства к «электронной» графике можно считать работы нескольких художников. Это Филонов, Малевич, Мондриан, Уорхолл, Лихтенштейн.

Павел Филонов называл себя «мастером аналитического искусства» и стремился найти абстрактное выражение естественных процессов (электромагнитных, химических и т.д.). Он утверждал, что картина должна строиться из одной точки, как живой организм — как цветок, например. Филонов настаивал на субъективном характере формообразования, известно его правило: «делай форму любой формы, любой цвет — любым цветом».

Даже неискушенный зритель может увидеть некоторое сходство между абстрактными работами Филонова и некоторыми образцами компьютерной графики. Это сходство заключается в тотальной ритмизации поверхности картины и в методе «наложения изображений», то есть в повторении изображений со



сдвигом на плоскости. В остальном картины Филонова и произведения компьютерной графики диаметрально противоположны. Филоновский принцип «сделанности» предполагал, в частности, упорную, изощренную работу над каждым сантиметром картины. Главным в этой работе была «единица действия» — «единичное касание» холста, то мышечное ощущение, которое полностью отсутствует у компьютера. Великий швейцарский художник XX века Пауль Клее так говорил о творческом процессе: «...Вспыхивает некий огонь (внутри художника — Н.Т.), он связан с рукой. Бежит к картине и там взрывается вспышкой, замыка круг, откуда он пришел, возвращается обратно в глаз и далее (обратно к одному из источников движения, воли, идеи)». Для компьютера это невозможно. Компьютер мог бы рисовать, как человек, только в том случае, если бы он был системой, идентичной человеку, однако нужно ли создавать такую систему?

Малевич и Мондриан, которые работали одновременно с Филоновым в первой половине XX века, активно использовали вспомогательные приспособления. Супрематизм Малевича и неопластицизм Мондриана оперируют простыми геометрическими формами и пересекающимися горизонтальями и вертикалями, нарисованными с помощью линейки; однако и у Малевича, и у Мондриана расположение форм

ПАВЕЛ ФИЛОНОВ



2

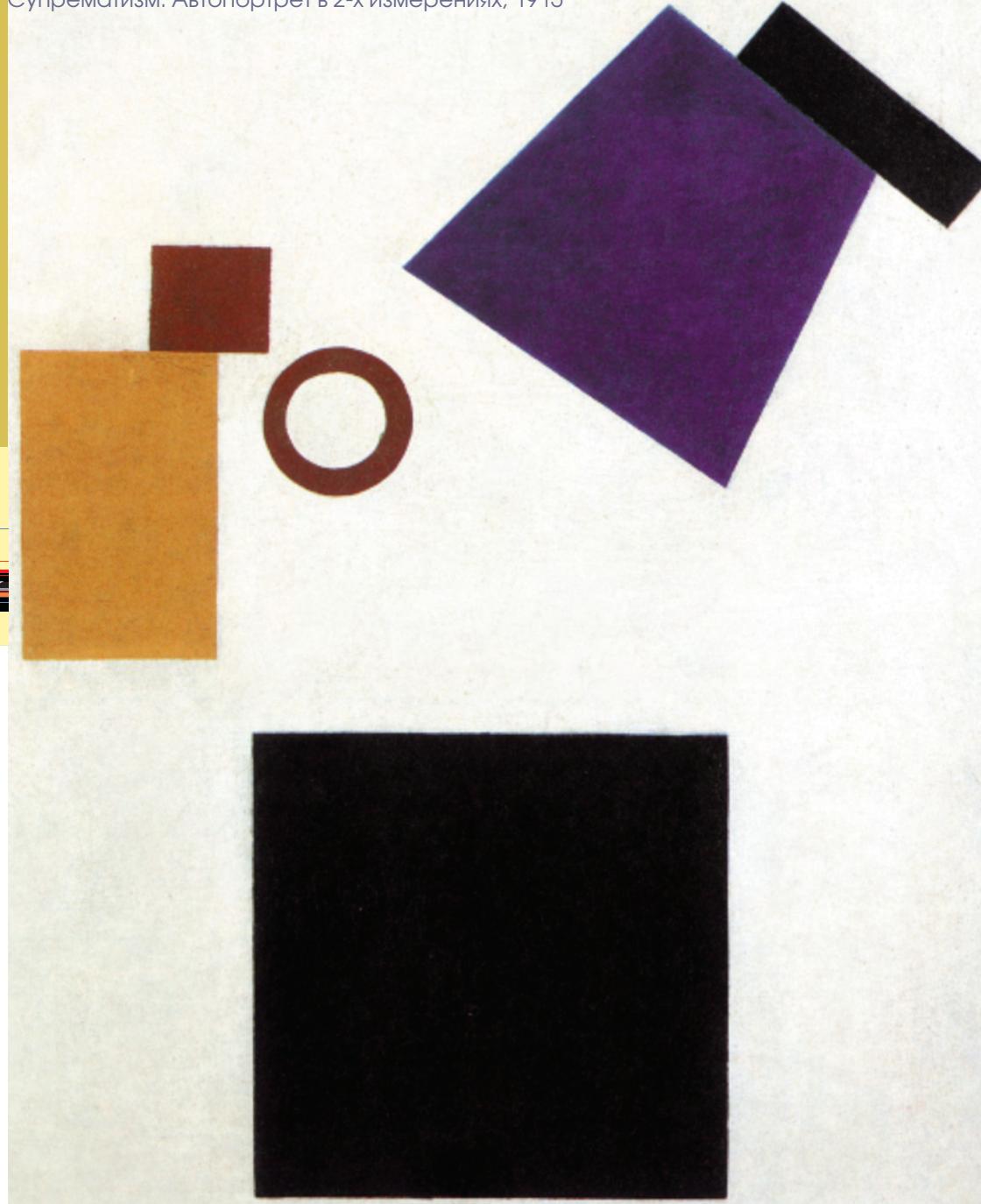
art-electronics/октябрь/2000/1

ПАУЛЬ КЛЕЕ

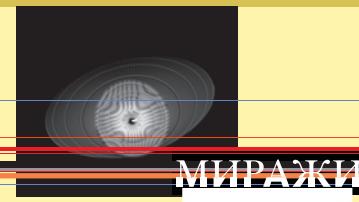


КАЗИМИР МАЛЕВИЧ

Супрематизм: Автопортрет в 2-х измерениях, 1915



МИРАЖИ



3

и их пропорции достигают такого совершенства, которое может видеть и контролировать только глаз великого художника.

Следующая стадия на пути к цифровой графике — творчество Энди Уорхолла и Роя Лихтенштейна. Они в еще большей степени «механизировали» творческий процесс, но контролирующий этот процесс глаз художника не давал их искусству перейти в «машинерию».

Энди Уорхол знаменит тем, что начал использовать технику шелкографии в станковом искусстве. Сама форма на основе шелковой сетки создавалась фотоспособом. С помощью

ЭНДИ УОРХОЛ
Мерилин, 1967

фотоформы Уорхолл наносил изображение на живописный фон, написанный обычным способом — кистью и красками, однако он никогда не делал это механистически. Яркий пример — знаменитый портрет Мерилин Монро, на котором изображение кинозвезды повторено множество раз. Художник пользуется одной и той же фотоформой, но мы не найдем на холсте двух абсолютно одинаковых изображений. Уорхолл мастерски рассчитывает, где и как нанести краску на холст через шелковую сетку фотоформы, он создает тончайшую нюансировку «пробелов», а ритм этих «пробелов» опять-таки контролирует глаз художника.

Рой Лихтенштейн использовал форму раstra. Он шел в ближайший книжный магазин и просматривал лежащие на прилавках комиксы. Понравившиеся рисунки из комиксов он вырезал и уносил к себе в мастерскую. Там он их перерисовывал карандашом на бумагу большего формата, рисовал круги увеличенного раstra и с готового рисунка изготавливал трафарет. Таким образом, художник брал чужой готовый материал, «рукотворно» его увеличивал (конечно, в чем-то уточняя) и механическим путем, методом трафаретной печати, заканчивал работу. Имитация растройской печати совершенно неожиданно вносит в работу человеческую теплоту. А пластика рисунка заставляет вспомнить японское искусство.

Однако, я думаю, — компьютерная графика никогда не станет самостоятельным искусством, подобным станковому. Впрочем, в наше время станковым искусством может быть объявлен и чистый лист бумаги.

ЭНДИ УОРХОЛ
Мик Джаггер, 1975РОЙ ЛИХТЕНШТЕЙН
Мечта

4