УПРАВЛЕНИЕ КУЛЬТУРЫ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ЕКАТЕРИНБУРГА

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«**ЕКАТЕРИНБУРГСКАЯ АКАДЕМИЯ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА» (институт) (МБОУ ВО ЕАСИ)**

Современное искусство: цифровой мир

Аннотированный библиографический список
к лекции в рамках лектория ЕАСИ по современному искусству

(по материалам электронного каталога ЕАСИ и научной электронной библиотеки eLIBRARY)

Екатеринбург
2017

УПРАВЛЕНИЕ КУЛЬТУРЫ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ЕКАТЕРИНБУРГА

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«**ЕКАТЕРИНБУРГСКАЯ АКАДЕМИЯ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА» (институт) (МБОУ ВО ЕАСИ)**

Современное искусство: цифровой мир

Аннотированный библиографический список
к лекции в рамках лектория ЕАСИ по современному искусству

(по материалам электронного каталога ЕАСИ и научной электронной библиотеки eLIBRARY)

Екатеринбург

2017

91.9:85
С56

С85 **Современное искусство: цифровой мир** [Текст] : аннотированный библиографический список к лекции в рамках лектория ЕАСИ по современному искусству (по материалам электронного каталога ЕАСИ и научной электронной библиотеки eLIBRARY) / сост. Э. Ф. Зинатулина ; ред. С. П. Кожинова. – Екатеринбург : МБОУ ВО ЕАСИ, 2017. – 26 с.

91.9:85
© МБОУ ВО ЕАСИ

Библиографический список

Книги

1. **Власова, Н. С.** Компьютерная графика. Основы Photoshop [Текст] : практикум / Н. С. Власова ; Упр. культуры Администрации г. Екатеринбурга, Екатеринбург. акад. соврем. искусства (ин-т). – Екатеринбург : Екатеринбург. акад. соврем. искусства, 2012. – 118, [1] с. : цв. ил.

Практикум содержит ряд лабораторных работ по изучению особенностей растровой графики, основных методов создания и редактирования растровых изображений, а также по их художественной обработке. Предназначен для студентов профиля подготовки «Прикладная информатика в социально-культурной сфере» направления подготовки 230700 «Прикладная информатика».

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

2. **Деникин, А. А.** Цифровая фотография и современное искусство [Электронный ресурс] : учебное пособие / А. А. Деникин. – Электрон. дан. – М. : Нестор-История, 2016. – 224 с. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_27237508_13313424.pdf.

Книга «Цифровая фотография и современное искусство» рассказывает о самых знаменитых и талантливых фотографах и художниках, об их необычных работах и творческих экспериментах с фото- и компьютерной техникой. Одно из самых заметных направлений в современном искусстве – цифровая фотография – рассматривается автором в социокультурном, философском, эстетическом, феноменологическом контекстах. Книга хорошо иллюстрирована и будет интересна широкому кругу любителей современного искусства, молодым художникам, всем, кто интересуется вопросами современной визуальной цифровой культуры.

3. **Домасев, М. В.** Цвет, управление цветом, цветовые расчеты и измерения [Текст] / М. В. Домасев, С. П. Гнатюк. – СПб. ; М. ; Нижний Новгород : Питер, 2009. – 217, [7] с. : фот. цв. – (Учебный курс).

Книга посвящена технологии цифрового репродуцирования цветного изображения и использованию систем управления цветом (Color Management System). Издание вводит в теорию цвета и цветовых систем, освещает методы инструментального измерения цвета. Большое внимание уделено системам управления цветом и профилированию цветовых устройств. Книга будет полезна всем специалистам, занимающимся обработкой цифровых изображений, фотографам, сотрудникам препресс-бюро, дизайн-студий и типографий.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

4. **Дуарте, Н.** Slide:ology. Искусство создания выдающихся презентаций = Slide:ology. The art and science of creating great presentations [Текст] / Н. Дуарте ; пер. с англ. Е. Смирновой. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2014. – 283, [5] с. : цв. ил.

Книга посвящена развитию навыка визуального мышления. В ней ярко и наглядно преподносятся четко сформулированные и, что самое важное, многократно проверенные в бизнес-процессах принципы выстраивания «умных» презентаций, с использованием как простых стикеров, так и самых современных компьютерных программ.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

5. **Дэбнер, Д.** Школа графического дизайна: принципы и практика графического дизайна [Текст] / Д. Дэбнер ; [пер. с англ. В. Е. Бельченко]. – М. : РИПОЛ классик, 2007. – 190, [2] с. : цв. ил.

Книга рассказывает об использовании компьютеров и программного обеспечения во всех областях дизайна. Книга полна практических рекомендаций для людей, изучающих дизайн, а также для практикующих профессионалов, работающих как с печатными изданиями, так и с цифровыми технологиями, – от газет, журналов и книг до упаковок, рекламы, корпоративного стиля и веб-дизайна. В этом интерактивном руководстве есть специально составленные упражнения, которые позволят отточить мастерство в дизайне.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

6. **Зеленцова, Е. В.** Творческие индустрии: теории и практики [Текст] / Е. Зеленцова, Н. Гладких. – М. : Классика-XXI, 2010. – 239, [1] с.

Книга рассказывает о феномене творческих индустрий, его роли в современном экономическом, социальном и культурном развитии; описывается как зарубежный, так и российский опыт. В издание включены многочисленные кейсы – примеры того, как культура и творчество содействовали развитию городов и проблемных территорий, серия мини-интервью российских экспертов, разделы Персоналии и Глоссарий. Книга адресована людям творческих профессий, студентам и преподавателям, представителям власти, политикам, консультантам, а также всем, кто размышляет о будущем России.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

7. **Зеньковский, В. А.** 3D-эффекты при создании презентаций, сайтов и рекламных видеороликов [Текст] / В. А. Зеньковский. – СПб. : БХВ-Петербург, 2011. – 508 с. : ил. + 1 электрон. опт. диск (DVD-ROM). – (Мастер).

Описаны приемы создания 3D-эффектов при подготовке презентаций, оформлении сайтов и интернет-магазинов, а также производстве рекламных видеороликов с использованием популярного у разработчиков программного обеспечения. Рассмотрены основы создания 3D-эффектов в программах Adobe Photoshop Extended и After Effects на примере версии CS5. Показано создание 3D-эффектов в презентациях PowerPoint 2003/2007/2010 при разработке сайта с помощью Photoshop Extended CS5 и Joomla!, при создании рекламных видеороликов с помощью After Effects CS5, Pinnacle Studio и Anime Studio Pro. Уделено внимание использованию 3D-изображений при оформлении интернет-магазинов, созданных с привлечением компонента VirtueMart, и применению программы Artisteer для создания

шаблона с 3D-эффектами для Joomla!. На прилагаемом DVD размещены видеоуроки по материалам глав и цветные иллюстрации из книги.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

8. **Информационные технологии** [Текст] : учебник / О. Л. Голицына [и др.]. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Форум ; [Б. м.] : Инфра-М, 2008. – 607, [1] с. : ил.

Книга рассматривается как введение в проблематику автоматизированной обработки информации. Для заинтересованного читателя материал книги может стать отправной точкой и путеводителем в многообразии методов, средств и технологий обработки информации с использованием средств вычислительной техники.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

9. **Кириллова, Н. Б.** Медиакультура: от модерна к постмодерну [Текст] / Н. Б. Кириллова. – [2-е изд.]. – М. : Академический проект, 2006. – 447, [1] с. : ил. – (Технологии культуры) (Технологии).

Объектом исследования монографии стала медиакультура как особый тип культуры информационного общества, являющейся посредником между обществом и государством. Медиакультура – явление сложное, неоднозначное. Автор дает возможность убедиться в этом, рассматривая его в исторической репрезентации как знаковую систему, как феномен эпохи Модерна и в контексте мифотворчества XX века. Трансформация медиапространства и информационные «вызовы» постмодернистской цивилизации ставят человечество перед дилеммой поисков новой идентичности. Анализируя эти проблемы, автор выявляет потенциал медиакультуры России в эпоху постмодернизационной революции, подчеркивая особую роль медиаобразования как фактора социальной модернизации.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

10. **Кораблев, Д. В.** Фотосъемка [Текст] : новый универсальный самоучитель / Д. В. Кораблев. – 8-е изд. – СПб. : Корона-Век, 2011. – 288 с. : ил.

Книга посвящена теории и практике фотосъемки. Автор раскрывает секреты фотоискусства, которые мало зависят от цены на фотоаппарат. Он на примерах демонстрирует, как работают законы композиции и освещенности, как влияет на результат работы фотографа умение учитывать психологию восприятия зрителем изображения вообще и поз и жестов в частности, как работает знаковая система снимка. Это практическое пособие адресовано как любителям, так и фотографам-профессионалам.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

11. **Крапивенко, А. В.** Технологии мультимедиа и восприятие ощущений [Текст] : учебное пособие / А. В. Крапивенко. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 271, [1] с. : ил.

В книге рассмотрены различные аспекты воздействия технологий мультимедиа на восприятие информации органами чувств человека. На основе физиологических, психологических, культурных, физических и информационных

концепций объяснены эффекты восприятия, описаны различные способы компьютерного воздействия на ощущения пользователя, даны практические рекомендации для разработчиков систем виртуальной реальности, мультимедиа-приложений и соответствующего периферийного оборудования.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

12. **Миронов, Д. Ф.** Компьютерная графика в дизайне [Текст] : учебник / Д. Ф. Миронов. – СПб. : БХВ-Петербург, 2008. – 538 с. : рис., табл. – (Учебная литература для вузов).

Рассмотрены фундаментальные понятия и концепции компьютерной графики, информационные модели цвета, модели векторного и пиксельного изображений и приемы работы с ними. Основное преимущество учебника в том, что изложение материала не привязано к конкретным программным продуктам. Подробное описание практических методов векторной и пиксельной графики дополнено многочисленными примерами и иллюстрациями, приведен словарь основных терминов компьютерной графики.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

13. **Новые аудиовизуальные технологии** [Текст] : учебное пособие / М-во культуры и массов. коммуникаций Рос. Федерации [и др.] ; О. В. Грановская [и др.] ; отв. ред. К. Э. Разлогов. – М. : Едиториал УРСС, 2005. – 482, [6] с. – (Academia XXI : учебники и учебные пособия по культуре и искусству).

Настоящее учебное пособие – первое систематическое изложение основ экранной культуры – принципиально новой парадигмы коммуникации между людьми, стремительно и интенсивно развивающейся с конца XIX в. Помимо культурологических курсов пособие может быть использовано при подготовке кадров для кино, телевидения, видео-культуры и творческого использования возможностей компьютерной техники и интернета: дизайнеров сайтов, режиссеров, художников, операторов, сценаристов, разработчиков программ и др.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

14. **Овчинникова, Р. Ю.** Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования [Текст] : учеб. пособие / Р. Ю. Овчинникова ; ред. Л. М. Дмитриева. – М. : ЮНИТИ, 2010. – 239, [1] с. – (Азбука рекламы).

Автор данного пособия строит свою концепцию на основе социокультурного подхода к осмыслению роли дизайна в визуальной рекламе. Учебное пособие дает целостное представление о дизайн-проектировании рекламы. В доступной и наглядной форме излагаются основные аспекты создания визуальной рекламы. Раскрываются приемы и принципы ее образной выразительности, особенности мышления графического дизайнера, этапы проектирования рекламной дизайн-графики, а также методы и критерии оценки оптимальности проектного решения

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

15. **Погорелый, С. Е.** Секреты компьютерного дизайна [Текст] / С. Е. Погорелый. – М. : Эксмо, 2010. – 304 с. : цв. ил. + 1 эл. опт. диск (DVD-ROM).

Автор, известный специалист в области фотомонтажа и компьютерного дизайна, в легкой и доступной форме знакомит читателя с историей появления и становления фотомонтажа как искусства в мире и в нашей стране. На собственных примерах рассказывает обо всех тонкостях создания необычных работ, от замысла до воплощения.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

16. **Риверз, Ш.** Mag-art. Лучший дизайн журналов [Текст] : [кн. на англ. яз.] / Ш. Риверз. – [М.] : РИП-холдинг, [2006]. – 160 с. : цв. ил.

Mag-Art – инновационный проект, содержащий коллекцию уникальных работ дизайнеров со всего мира. В издании не только анализируется творческий потенциал работ, но и приводятся практические сведения по производству журналов. Хороший дизайн превращает журнал из простого источника информации в объект коллекционирования. В книге приведены примеры различных стилей оформления журналов; использования стандартных и новых форматов; применения разнообразных материалов для обложки и упаковки издания. Mag-Art полезен тем, кто наслаждается творчеством, не боится экспериментировать и использует новейшие технологии, чтобы сделать свои работы неординарными.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

17. **Родькин, П. Е.** Футуризм и современное визуальное искусство [Текст] / П. Е. Родькин. – М. : Совпадение, 2006. – 254, [2] с. : ил.

Автор книги – искусствовед, дизайнер – рассматривает культурное и художественное значение русского футуризма для современного визуального искусства – современной типографики и графического дизайна. Книга адресована дизайнерам, культурологам и всем, кто интересуется историей футуризма.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

18. **Розенсон, И. А.** Основы теории дизайна [Текст] : учебник / И. А. Розенсон. – СПб. : Питер, 2010. – 218, [1] с.

В учебнике освещаются теоретические вопросы дизайна. Особый акцент ставится на подготовке сознания студентов к творчеству в электронной среде. Книга помогает познать логику развития профессии, почувствовать сложность отношений дизайнера с обществом и миром, понять причинно-следственную связь принятия тех или иных дизайнерских решений.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

19. **Рэнд, П.** Дизайн: форма и хаос = Design form and chaos [Текст] / П. Рэнд ; [пер. с англ. И. Форонова]. – М. : Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2013. – 237, [1] с. : ил., цв. ил., факс.

В книге автор рассказывает о положении современного дизайна, рассуждает о специфике творческой деятельности и той профессиональной страсти, благодаря которой рождается хороший дизайн. Свои тезисы автор иллюстрирует собственными работами, а также произведениями художников и дизайнеров, творчеством которых восхищается. Кроме того, Рэнд рассматривает такие темы

как: ценностные основы эстетических суждений, значение мышления в создании дизайна, взаимоотношения дизайнера и клиента, роль и место маркетинговых исследований, использование компьютерных технологий, работа с типографикой и особенности книжного оформления.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

20. **Технологии** в фокусе искусства: очарование и вызов = Art of focus for technologies: charm and challenge [Текст] : спец. проект Урал. Междунар. выставки и форума промышленности и инноваций Иннопром-2011 / Мин-во культуры Рос. Федерации, Урал. филиал Гос. центра соврем. искусства ; куратор К. Федорова. – Екатеринбург : [б. и.], 2011. – 79, [1] с. : цв. ил.

В книге представлены материалы специального проекта Уральской международной выставки и форума промышленности и инноваций Иннопром-2011, которая проходила в Екатеринбурге.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

21. **Тимофеев, С. М.** 3ds Max 2011 [Текст] : [наиболее полное руководство] / С. М. Тимофеев. – СПб. : БХВ-Петербург, 2010. – 495 с. : ил. + 1 эл. опт. диск (CD-ROM). – (В подлиннике).

Руководство по созданию трехмерных объектов при помощи популярного графического редактора 3ds Max 2011 позволит каждому, кто занимается трехмерной графикой, воплотить свои идеи в качественных 3D-проектах. Рассматривается моделирование с помощью геометрических объектов и сплайнов, применение материалов, обработка сложных текстур, визуализация и анимация объектов, создание трехмерных сцен, использование эффектов, рендеринг и визуализация изображений с приложением mental ray, технология использования множества эффектов, а также способы межфайловой интеграции проектов.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

22. **Фельке-Моррис, Т.** Большая книга веб-дизайна = Web development & design foundation with HTML 5 [Текст] : [пер. с англ.] / Т. Фельке-Моррис. – М. : Эксмо, 2012. – 605, [2] с. : ил. – (Мировой компьютерный бестселлер).

В издании рассматривается современный мир Всемирной паутины, раскрываются приемы подготовки успешных и доступных веб-сайтов, описывается верстка на языке HTML5 с использованием всех новых элементов стандарта, также приводятся каскадные таблицы стилей (CSS).

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

23. **Шлыкова, О. В.** Культура мультимедиа [Текст] : учебное пособие / О. В. Шлыкова ; Моск. гос. ун-т культуры и искусства. – М. : ФАИР-ПРЕСС, 2004. – 415, [1] с.

В учебном пособии рассматриваются социокультурные аспекты развития мультимедиа, дается общее представление о мультимедийных продуктах и средствах их разработки, о применении мультимедийных технологий в различных областях деятельности, особенно в области образования и культуры. Пособие дополняют ссылки на адреса российских Интернет-ресурсов, словарь используемых

терминов, темы рефератов и курсовых работ. Издание адресовано студентам гуманитарных вузов, а также всем тем, кто интересуется данной проблематикой.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

24. **Щепетков, Н. И.** Световой дизайн города [Текст] : учебное пособие / Н. И. Щепетков. – М. : Архитектура-С, 2006. – 319, [1] с. : ил.

В книге изложены основы теории светового дизайна города как нового, творчески перспективного направления профессиональной деятельности. Предложена методология архитектурно-дизайнерского проектирования при решении светопланировочных и образно-художественных задач с целью формирования комфортной, экологичной и эстетически полноценной визуальной среды ночного города, рассмотрены исторический и современный опыт светового урбанизма и архитектурного освещения, специфика зрительного восприятия и принципы построения светового образа городских объектов.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

25. **Эйри, Д.** Логотип и фирменный стиль = Logo design love: a Guide to Creating Iconic Brand Identities [Текст] : руководство дизайнера / Д. Эйри ; [пер. с англ. В. Шрага]. – СПб. : Питер, 2013. – 202, [1] с. : ил.

Данная книга – полноценное руководство для дизайнеров (и их клиентов), которые хотят решить такую задачу как разработка корпоративного стиля. Автор не просто рассказывает о технологии разработки логотипа и фирменного стиля, но и использует в своей книге работы известных дизайнеров, которые объясняют, как важно продумывать систему графической идентификации бренда, как создавать уникальные, знаковые логотипы, как взаимодействовать с клиентами.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

26. **Adobe Photoshop CS4** [Текст] : официальный учебный курс / [пер. с англ. и ред. Ф. М. Елистратова]. – М. : Эксмо ; [Б. м.] : TeachVideo, 2009. – 463, [1] с. : цв. ил. + 1 эл. опт. диск (CD-ROM). – (Официальный учебный курс).

Официальный учебный курс по программе Adobe Photoshop CS4, входящий в знаменитую серию «Classroom in a Book». Книга предназначена как начинающим, так и опытным пользователям, желающим получить от Adobe Photoshop CS4 максимум возможного. Серии простых, прекрасно подобранных пошаговых инструкций позволят на практике освоить все инструменты Adobe Photoshop CS4.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

Статьи

1. **Алгазина, Н. В.** Конвергенция современных технологий и искусства в создании художественных инсталляций [Электронный ресурс] / Н. В. Алгазина // Инновации в науке. – 2016. – № 57-1. – С. 80-88. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_26143843_14922921.pdf.

Статья посвящена проблемам создания экспозиционных пространств, тенденциям их развития в условиях конвергенции технологий и современных форм изобразительного искусства. Рассмотрены вопросы проектирования новых форм выражения в экспозиционном дизайне, опираясь на культурные традиции и новаторские приемы. Приводится анализ инновационных решений интерактивных художественных инсталляций, основанных на мультимедийной платформе. Затрагивается проблема выработки цифрового изобразительного языка при создании инсталляций, который смог бы отвечать сегодняшним требованиям человечества. Приведены примеры дизайн-проектов из фондов кафедры Дизайна, рисунка и живописи ОГИС.

2. **Алексеев, А. В.** Информационные технологии в современном искусстве: влияние и взаимодействие [Электронный ресурс] / А. В. Алексеев // Актуальные проблемы авиации и космонавтики. – 2016. – Т. 2. – № 12. – С. 719-720. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_28146536_61672494.pdf.

В статье рассматриваются вопросы и различные аспекты взаимодействия и влияния новых информационных технологий на современное искусство.

3. **Бердичевский, Е. Г.** Эстетика фракталов в искусстве и дизайне [Электронный ресурс] / Е. Г. Бердичевский // Труды Академии технической эстетики и дизайна. – 2016. – № 2. – С. 18-21. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_28790719_98013894.pdf.

Исследование посвящено малоизученному, но перспективному виду компьютерной графики – фрактальной графике. Актуальность работы обусловлена возможностью генерировать плоскими и трехмерными фракталами нестандартные образы, композиции, концепции. Сформулировано различие между природными и рукотворными фракталами. Акцент сделан на цифровые стохастические фракталы, получаемые по несложным алгоритмам. Рассмотрены фракталы как форма минималистского геометрического искусства и как инструмент прикладного дизайна. Установлены характерные признаки фрактального искусства, тяготеющего к авангарду. Проанализирована структура фрактальных композиций, определены программные продукты для генерации плоских и трехмерных фракталов. Приведены примеры использования фрактальных изображений в прикладном дизайне. Сделан вывод о перспективности фракталов в теории и практике дизайна.

4. **Бунтасанакул, С.** Интерактивная документалистика: новые возможности цифровой среды и особенности деятельности режиссера [Электронный ресурс] / С.

Бунтасанакул // Историческая и социально-образовательная мысль. – 2014. – № 3 (25). – С. 257-260. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_21687362_82788216.pdf.

В статье анализируются уникальные свойства интерактивного документального фильма, создаваемого на основе Web и использующего возможности новых медиа. Основное внимание уделено интерактивности и мультимедийности цифровой среды. Опираясь на мировую практику интерактивной документалистики и опыт кафедры интерактивного искусства СПБГУКиТ в разработке цифровых нарративов, автор анализирует специфику деятельности режиссера в создании интерактивных документальных фильмов.

5. **Вайберг, Б.** Пост-интернет как пост-аппарат [Электронный ресурс] / Б. Вайберг // Studia Culturae. – 2015. – № 23. – С. 141-154. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_24190177_46477029.pdf.

Статья предлагает альтернативное прочтение искусства направления «Пост-Интернет» как явления, более близкого к фотографии, чем к «Нет-арту» поздних 1990-х. Фотографические практики играют важную роль во многих произведениях «Пост-Интернет» и могут сказать больше о современном состоянии фотографии, чем сама фотография. Художник, о котором идет речь в статье, обращается к теме цифровой фотографии как объекта, документальной роли фотографии в связи с арт-практиками за пределами фотографии, и влиянии Интернета на вернакулярную фотографию. В статье делается попытка переосмыслить понимание камеры как аппарата посредством рассмотрения двух современных произведений, не относящихся к искусству «Пост-Интернета», как его обычно понимают, а также посредством обращения к фактографическому движению советского искусства и к теоретическим работам Вилема Флюссера.

6. **Галкин, Д. В.** От вдохновения машинами к искусственной жизни: этапы развития технологического искусства [Электронный ресурс] / Д. В. Галкин // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. – 2013. – № 1 (9). – С. 44-51. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_18919982_42115456.pdf.

В статье анализируется развитие технологического искусства в XX в., рассматриваются этапы его становления от раннего технологического искусства до гибридного искусства XXI в. в контексте собственной концепции техно-художественной гибридизации. Обсуждаются эстетические особенности художественных форм на пересечении искусства и технологий, а также творчество ярких представителей этой эстетики.

7. **Горбачева, А. Г.** Массовое искусство и цифровая революция [Электронный ресурс] / А. Г. Горбачева // Человек.RU. – 2017. – № 12. – С. 115-126. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_27810517_62890603.pdf.

В статье показывается связь между феноменом массовизации искусства и влиянием на него цифровых и инфокоммуникационных технологий. Автор приходит к выводу, что в силу массовизации искусства и внедрением в художественную практику современных технологий происходит трансформация фигуры автора-художника и

отказ от идеалов и образцов, во имя которых создавалось классическое искусство. Вместо автора и лица в искусстве всё больше присутствует мем, ник, а вместо провозглашения идеалов добра и красоты массовое искусство всё больше ставит задачи, направленные на развлечение зрителя, превращая его в потребителя.

8. **Горбунова, И. Б.** Музыкально-компьютерные технологии в формировании комплексной модели семантического пространства музыки [Электронный ресурс] / И. Б. Горбунова // Математический вестник педвузов и университетов Волго-Вятского региона. – 2016. – № 18. – С. 331-343. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_26182007_70059182.pdf.

В статье рассматривается применение музыкально-компьютерных технологий (МКТ) в формировании комплексной модели семантического пространства музыки. Анализируются механизмы формирования виртуальной реальности, посвящённые отдельным составляющим такого пространства. Отмечается необходимость развития самих МКТ в условиях преобразования форм накопления и методов передачи знаний о музыке, музыкальных науках в эпоху развития цифровых технологий с целью объединения существующих подходов в новое органическое единство.

9. **Горбунова, И. Б.** «Эстетика: информационный подход» Ю. Рагса: актуальное значение и перспективы [Электронный ресурс] / И. Б. Горбунова // Теория и практика общественного развития. – 2015. – № 2. – С. 86-90. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_22997844_18284737.pdf.

Процесс становления и развития информационных технологий в музыке во второй половине XX – начале XXI вв. существенно расширил содержание понятия «эстетика», обогатив его творческий элемент. Пример тесного взаимодействия экспериментально-исследовательской и художественно-творческой практики представляет собой сфера музыкально-компьютерных технологий в различных ее проявлениях. В статье приведен ряд исследовательских и творческих экспериментов, моделирующих различные аспекты закономерностей музыкальной системы и иллюстрирующих новые формы бытования музыки.

10. **Григорьев, А. Д.** Развитие концепций цифрового искусства [Электронный ресурс] / А. Д. Григорьев, Т. Ю. Захарченко // Вестник Оренбургского государственного университета. – 2015. – № 5 (180). – С. 11-17. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_24987017_74471566.pdf.

Дизайн является основным проводником такого современного вида искусства как «DigitalArt» или «Цифровое искусство». Истоки искусства «DigitalArt» лежат в модернистском художественном течении дадаизм. Дадаисты стремились выйти за пределы сложившегося понимания мира посредством фонетических, грамматических и семантических механизмов человеческой речи. Цифровое искусство может быть определено как искусство, которое исследует компьютерные, инженерные технологии и закодированное в цифре информационное содержание, как инструмент и материал для творчества. Цифровой контент определяется как информационный

материал, способный стать проводником основной идеи, действовать для передачи сообщения или основного посыла.

11. **Грунчева, Е. В.** Эволюция экранного искусства: от немого кино к 3D-видеомэппингу [Электронный ресурс] / Е. В. Грунчева // Вестник культуры и искусств. – 2016. – № 3 (47). – С. 20-25. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_26738014_40468881.pdf.

Рассматривается эволюция экранного искусства, а также появление и внедрение экранной технологии – 3D-видеомэппинга с целью разнообразия средств художественной выразительности различных мероприятий и спектаклей. Мировой опыт свидетельствует о практической значимости вышеназванной технологии экранного искусства. В качестве подтверждения представлен краткий обзор нескольких масштабных событий, выделены основные характеристики, по которым можно оценить каждое из них. Исследуются возможности включения технологий 3D-видеомэппинга в практическую деятельность, в частности в массовые мультимедийные и музыкальные шоу, дизайнерские решения, театральные постановки, хореографические этюды, рекламу и др.

12. **Деникин, А. А.** Постцифровая эстетика в арт-практиках цифрового искусства [Текст] / А. А. Деникин // Обсерватория культуры. – 2017. – Т. 14. – № 1. – С. 36-45.

В статье анализируется концепт пост-цифровой эстетики на примере ряда современных художественных практик, демонстрирующих отход от технопозитивизма 1990-х гг. в сторону неоматериальных тенденций в искусстве. Рассматриваются работы нового поколения художников, выросших в условиях «тотальной цифровизации» и обратившихся к постцифровым арт-практикам, чтобы представить современный мир как гибридный, в котором цифровое и реальное равноправны. Продемонстрированы выразительные возможности ряда постцифровых произведений, выявлены особенности неоматериальных стратегий в цифровом искусстве, обсуждается интерес художников к эстетизации процессов взаимодействия. Доказывается, что постцифровая эстетика не означает конца эстетики цифровой, а является ее продолжением и представлением в новых условиях.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

13. **Джансеитов, Б. Б.** Интонационная природа электронного музыкального творчества [Электронный ресурс] / Б. Б. Джансеитов // Наука и мир. – 2015. – Т. 2. – № 2 (18). – С. 110-112. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_22965875_39436166.pdf.

Статья посвящена проблеме феномена цифровой музыки, ее анализу как объекту музыкального искусства, понятию цифровой музыки и обусловившему его культурно-социальному контексту (цифровое инфо-пространство, его особенности и причины возникновения), способам создания и формам существования музыкального произведения в рамках цифровой музыки.

14. **Дубина, Н.** Производство фотокниг: от дизайна до печати [Текст] / Н. Дубина // КомпьюАрт. – 2017. – № 2. – С. 20-26.

Фотокнига – это печатное издание, каждая страница которого представляет собой отпечаток, соединяющий обработанные фотографии, комментарии к ним и художественные элементы. Страницы фотокниги связаны общей темой или дизайном. Чаще всего фотокниги изготавливают очень ограниченным тиражом.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

15. **Дубина, Н.** iPad как инструмент художника [Текст] / Н. Дубина // КомпьюАрт. – 2012. – № 7. – С. 54-59.

Планшеты прочно вошли в нашу жизнь, и уже никого не удивляет, если половина пассажиров в вагоне метро читает или смотрит фильмы с экрана планшета по пути на работу. А после того, как Джордж Коломбо нарисовал обложку для «New Yorker» (номер с ней вышел 1 июня 2009 года) на iPhone с помощью приложения Brushes, стало понятно, что планшеты просто созданы для того, чтобы использовать их в качестве цифровых мольбертов, этюдников и скетчбуков. Статья рассказывает о том, что предлагают фирмы – производители программного обеспечения для рисования на iPad.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

16. **Ерохин, С. В.** Международная выставка «Научное искусство 2: Non & Digital» [Электронный ресурс] / С. В. Ерохин // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – 2013. – № 1-2. – С. 78-82. – Режим доступа: http://scjournal.ru/articles/issn_1997-292X_2013_1-2_18.pdf.

Статья посвящена анализу результатов работы международной выставки «Научное искусство 2: Non&Digital», состоявшейся 22-26 сентября в рамках совместного проекта Московского государственного университета имени М. В. Ломоносова и Центрального дома художника по созданию в Российской Федерации трансдисциплинарной платформы научного искусства. Существенное внимание уделено художественно-эстетическому анализу представленных на выставке работ российских и зарубежных художников и художественных групп.

17. **Ерохин, С. В.** Цифровые технологии как основа формирования искусства постмодернизма и трансдисциплинарной области научного искусства [Электронный ресурс] / С. В. Ерохин // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – 2012. – № 10-1. – С. 85-88. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_17892791_58864114.pdf.

Статья посвящена анализу роли цифровых технологий в формировании искусства постпостмодернизма и трансдисциплинарной области научного искусства. Раскрыт потенциал цифровых компьютерных технологий как основы для формирования нового «большого» стиля в искусстве. Показано, что цифровое искусство и научное искусство в целом могут позволить пост-культуре избежать пессимистического сценария развития цивилизации и обеспечить качественный скачок на новый уровень развития человечества.

18. **Завьялов, А. С.** Генезис цифрового искусства: технологическое и кибернетическое искусство [Электронный ресурс] / А. С. Завьялов // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Философские науки. – 2015. – № 4. – С. 129-134. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_25246515_89323708.pdf.

В статье рассматриваются два этапа развития техно-художественной гибридизации, предопределивших появление цифрового искусства. Опираясь на гипотезу о проходившем на протяжении XX вв. взаимопроникновении техники и искусства, автор определяет значимые события для становления цифрового искусства. Затрагивается проблема последствий техно-художественного взаимодействия до середины XX вв., а также в фокусе внимания автора оказывается последующий период, особенность которого определяется появлением кибернетики и компьютерных технологий. В заключение указываются трудности принятия компьютера как творческого инструмента, преодоление которых вызовет к жизни новое художественное течение – цифровое искусство.

19. **Завьялов, А. С.** Произведение цифрового искусства и общество [Электронный ресурс] / А. С. Завьялов // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Философские науки. – 2014. – № 3. – С. 28-33. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_22470208_80102059.pdf.

В статье рассматривается произведение цифрового искусства в социальном контексте. Автор формулирует определение термина «произведение цифрового искусства» и выявляет свойства такого произведения, опираясь на работы исследователей данной области с последующим анализом изменений современной социокультурной реальности, обусловленных особенностями произведения цифрового искусства. Актуальность исследования определяется тем, что в связи с достижениями цифровой техники вновь появившиеся и уже существующие направления искусства претерпели важные изменения. Анализ особенностей произведений цифрового искусства позволил автору сделать вывод о значимости проникновения цифровых технологий в искусство как для культуры, так и для общества в целом.

20. **Завьялов, А. С.** Социальная характеристика Web 2.0 и цифровые художественные объекты [Электронный ресурс] / А. С. Завьялов // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Философские науки. – 2016. – № 3. – С. 47-53. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_27238871_74319131.pdf.

В статье рассматриваются ключевые социальные характеристики Интернета «второго поколения», а также наполняющие его цифровые объекты, способные приобрести статус художественной работы. Исследуя особенности Web 2.0, автор упоминает такие его качества, как активная роль пользователя в создании собственного контента и расцвет любительства, свободное от классических институтов дистрибуции распространение творческих работ, превалирование коммуникативной составляющей над информационной; рассматриваются примеры самоорганизации в сети. Говоря о цифровых объектах,

автор определяет и описывает три класса: программы как результат программирования, файлы как результат работы программ и файлы оцифровки – цифровизации.

21. **Завьялов, А. С.** Цифровое искусство в контексте художественных парадигм [Электронный ресурс] / А. С. Завьялов // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Философские науки. – 2015. – № 2. – С. 32-37. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_23752023_63746163.pdf.

В статье рассматривается преемственность цифрового искусства в единой логике исторического развития понятия искусства. Применяя парадигмальный подход к исследованию искусства и принимая за основу классификацию В.Е. Рубцовой, автор делает попытку градации изучаемого процесса развития искусства на периоды, обладающие определёнными характеристиками. Демонстрируется прямая наследственность между последним по времени возникновения историческим этапом и цифровым искусством. В заключение делается вывод о важной роли цифрового искусства как продолжателе развития культурных тенденций, берущих своё начало на заре эпохи технической воспроизводимости объектов культуры.

22. **Заплатникова, В. А.** Особенности описания и классификации цифровых артефактов в историографическом изложении [Электронный ресурс] / В. А. Заплатникова, В. В. Балалов, С. К. Ткалич // Инновационные технологии в науке и образовании. – 2016. – № 2 (6). – С. 59-62. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_26245165_22988259.pdf.

В статье рассматривается подход к разработке структуры классификации артефактов цифрового искусства. Исследованы особенности демонстрации цифровых артефактов. Разработана структура классификации для дальнейшего историографического изложения. Такая структура выступает базой исследования артефактов цифровых искусств, аналогов которой нет в России. Структура разработана с целью включения российского дизайн-сообщества в международную сферу цифровых искусств.

23. **Исаева, О. А.** Цифровая живопись как актуальное направление отечественного искусства [Электронный ресурс] / О. А. Исаева // Вестник Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств. – 2017. – № 1 (30). – С. 173-176. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_28771510_60512063.pdf.

В статье рассматриваются такие актуальные феномены как цифровая живопись и цифровое искусство в целом, выявляются характерные черты отечественной цифровой живописи, рассматривается творчество отдельных художников. Исследуются особенности российских цифровых художественных практик, в первую очередь, изобразительность и иллюстративность.

24. **Карлова, А. И.** Музейная консервация цифрового искусства: от объекта к процессу [Электронный ресурс] / А. И. Карлова // Идеи и идеалы. – 2016. – Т. 1. – № 1 (27). – С. 98-108. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_25672489_72356698.pdf.

В статье ставится актуальная для отечественной и мировой музейной практики проблема сохранения цифрового искусства в музее, обусловленная отсутствием единых норм и стратегий в области консервации цифрового искусства. Рассматриваются основные существующие стратегии его музеефикации, которые могут быть условно определены как традиционная музейная консервация, миграция, эмуляция и реинтерпретация. Выявляются их достоинства и недостатки в контексте современной музейной теории, а также на основе анализа опыта их применения в отношении конкретных цифровых художественных работ.

25. **Кисеева, Е. В.** Музыка в цифровом перфомансе [Электронный ресурс] / Е. В. Кисеева // Современные проблемы науки и образования. – 2013. – № 6. – С. 1051. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_21163488_41177499.pdf.

В статье рассмотрена американская ветвь музыкально-хореографического театра 1960–2000-х гг., представленная совместными работами хореографов М. Каннингема, Л. Чайлдс, Б. Т. Джонса, К. Карлсон и композиторов Дж. Кейджа, Г. Брайерса, Р. Обри, Дж. Тейлора и других. В творчестве авторов компьютер стал важным инструментом для создания и функционирования перфоматива действия. В статье рассмотрены особенности функционирования музыки в цифровом перфомансе. Обозначены модификации ключевых категорий искусства. Выявлены тенденции, характеризующие диалог музыки и хореографии в синтетических спектаклях. Названы характерные приемы, усиливающие выразительные свойства произведения. Проанализированы основополагающие принципы формообразования музыкальной композиции спектакля.

26. **Кисеева, Е. В.** О некоторых способах создания звуковой среды в музыкально-хореографическом перфомансе [Электронный ресурс] / Е. В. Кисеева // Проблемы музыкальной науки. – 2015. – № 1 (18). – С. 32-37. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_23499823_34900185.pdf.

Статья посвящена принципам работы со звуком в музыкально-хореографических постановках танца постмодерн второй половины XX – начала XXI вв. В центре внимания автора находится проблема создания звуковой среды в кибернетическом, цифровом и интерактивном перфомансах. В исследовании прослеживается линия развития музыкально-хореографического перфоманса, намечаются принципы анализа его музыкальной составляющей, характеризуются технологии создания звука. В качестве объекта исследования выступают постановки Merce Cunningham Dance Company, Optic, Palindrome Dance Company, Troika Ranch Dance Company с электронной, электроакустической и интерактивной музыкой.

27. **Кулешов, В. В.** Роль автора в цифровом искусстве [Электронный ресурс] / В. В. Кулешов // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. – 2015. – № 3. – С. 349-358. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_24310029_86158273.pdf.

«Цифровое искусство» – термин, который используется уже достаточно широко, но пока, скорее, относится к вере человека в возможности искусственного

интеллекта, чем к его текущим достижениям. При этом само понятие «искусство» продолжает вызывать дискуссии, и это усложняет определение роли и значения компьютера и человека в создании художественного произведения.

28. **Кульбижеков, В. Н.** Виртуальное искусство [Электронный ресурс] / В. Н. Кульбижеков // Евразийское научное объединение. – 2016. – № 9 (21). – С. 13-16. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_27178624_66273019.pdf.

В статье автор касается «теории струн» американских ученых. Согласно этой теории, наша Вселенная является производной виртуальной реальностью по отношению к высшей реальности. В концепции А. А. Яшина виртуальная реальность сопряжена с математическими конструктами. В оценке Н. Б. Маньковской виртуальное искусство выходит за рамки постмодернистского дискурса и квалифицируется как постпостмодернизм. В статье подчеркивается, что виртуальная реальность как новое измерение культуры предъявляет особые требования к произведениям искусства. В исследовании виртуальной реальности ведущее значение принадлежит цифровым технологиям.

29. **Левин, Г. О.** Виртуальное пространство и современные технологии в проектировании [Электронный ресурс] / Г. О. Левин // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. – 2013. – № 2. – С. 220-224. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_19832752_27331979.pdf.

В статье рассматривается влияние информационных технологий на формирование феномена «цифрового искусства» и возможности проектирования в виртуальном пространстве.

30. **Мартынов, В. В.** Современные концепции влияния инновационных технологий на искусство печатной графики [Электронный ресурс] / В. В. Мартынов // Мир науки, культуры, образования. – 2014. – № 6 (49). – С. 442-445. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_23006170_33925149.pdf.

В работе анализируются особенности искусства печатной графики, эволюция развития по историческим периодам (XIV-XXI в.), развитие техник печатной графики и эволюция пластических задач. Рассматриваются инновационные технологии 3D-сканирования, инвертирования в 2D, технологии цифровой печати 2D и 3D, а также проблемы презентации, экспозиции и инсталляции, вопросы интерактивной рефлексии в интернет-пространстве и интегрированности в медийное пространство. Обнаруживается прямая связь между искусством печатной графики, техникой и стилистикой. Цифровые технологии печати стали неотъемлемой частью истории искусства печатной графики. Автор статьи обращает внимание на изменение равновесия между ремесленным ручным трудом и интеллектуальной составляющей в современном искусстве, а также на то, что новые технологии породили новую визуальную культуру и вопросы художественной и творческой идентификации.

31. **Михайлов, М. В.** История становления цифровой иллюстрации в рамках искусства в целом и в рамках цифрового искусства в частности [Электронный ресурс] /

М. В. Михайлов, А. М. Спиридонова // В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии. – 2015. – № 48. – С. 97-107. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_23456708_15145394.pdf.

Статья посвящена истории формирования цифрового искусства и цифровой иллюстрации и предназначена для студентов, обучающихся на художественных специальностях. Также в ней даны определения основных понятий цифрового искусства, без конкретизации которых читатели могли бы неверно определить область, о которой ведется повествование. Грамотное использование данного материала позволит повысить эффективность обучения, обеспечит поддержку всех видов познавательной деятельности учащегося, приобретения знаний, умений и навыков.

32. **Музыченко, М. Я.** Информационные технологии и проблемы художественного творчества [Электронный ресурс] / М. Я. Музыченко, Е. В. Кораблева // Методические вопросы преподавания инфокоммуникаций в высшей школе. – 2016. – Т. 5. – № 4. – С. 22-25. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_26682478_20697610.pdf.

Статья посвящена анализу некоторых эстетических проблем, возникающих в результате формирования дигитального искусства, основанного на использовании средств информационных технологий. Создаваемая при этом виртуальная реальность принципиально отличается от реальности, создаваемой ресурсами традиционного искусства, поэтому для изучения произведений цифрового искусства необходимо расширение эстетического поля и выработка соответствующего категориального аппарата.

33. **Николаева, Е. В.** Интерференции визуального и кинестетического в постнеклассическом искусстве [Текст] / Е. В. Николаева // Обсерватория культуры. – 2016. – Т. 13. – № 4. – С. 399-409.

В статье с культурологических позиций рассматривается история лабиринтов и зеркальных комнат и анализируются медиаперфомансы Ф. Декуфле, Ч. Сандисона, театра «Cloud Gate» и др., кинофильмы, сюжетно или композиционно связанные с лабиринтом («Куб», «Бегущий в лабиринте» и др.) и арт-инсталляции с зеркальными комнатами Л. Самараса, Я. Кусамы, Т. Франка, С. Сала и др.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

34. **Николаева, Е. В.** Фрактальная реальность бесконечности: цифровые образы на компьютерном экране [Электронный ресурс] / Е. В. Николаева // Наука телевидения. – 2013. – № 10. – С. 225-232. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_28914599_30519387.pdf.

Автор анализирует фрактальное искусство, основанное на фрактальной геометрии (описании бесконечных самоподобных структур). Воспроизводство самоподобной фрактальной формы принципиально незавершимо. Цифровому фрактальному искусству, создаваемому с помощью специальных компьютерных алгоритмов, присуща художественная образность особого типа, в которой оказывается возможным построение сложно организованных, вложенных «бесконечных» пространств. Исключительно свойство фрактального искусства -

визуализация и сенсуализация бесконечности как механизма и результата конструирования художественно опосредованной реальности.

35. **Николаева, Е. В.** Фрактальные образы города в художественных проектах новых медиа [Электронный ресурс] / Е. В. Николаева // Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 7: Философия. Социология и социальные технологии. – 2014. – № 3. – С. 99-106. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_22822395_65451791.pdf.

В статье рассматриваются образы города, созданные в рамках художественных проектов новых медиа. Образы города, городской культуры и городской ментальности, представленные в указанных проектах, анализируются с позиций фрактальной семиотики, выявляется присущая им топологическая и концептуальная фрактальность. Делается вывод, что образ города в проектах новых медиа оказывается не столько фрактальным паттерном реального, пусть даже анонимного города, сколько концептуальным фракталом Города как онтологической категории.

36. **Николаева, Е. В.** Фрактальные рефлексии в кинетическом искусстве (культурологический анализ) [Электронный ресурс] / Е. В. Николаева // Вестник Костромского государственного университета. – 2013. – Т. 19. – № 4. – С. 202-205. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_20340631_95345590.pdf.

В статье анализируется кинетическое искусство в рамках парадигмы цифровой культуры с позиций теории фрактальной геометрии. Кинетические инсталляции, в том числе «зеркальные комнаты», рассматриваются как пространства фрактальной визуальной и философской рефлексии вложенности и повторяемости онтологических структур и смыслов космического бытия и самого человека в его телесной данности.

37. **Николаева, Е. В.** Цифровое фрактальное искусство: манифестации философских и художественных смыслов [Электронный ресурс] / Е. В. Николаева // Мир науки, культуры, образования. – 2014. – № 2 (45). – С. 325-328. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_21507191_32296426.pdf.

В работе цифровое фрактальное искусство рассматривается как своего рода художественно-философская манифестация цифровой эпохи. Автор кратко прослеживает этапы становления фрактал-арта как самостоятельного жанра цифрового искусства и анализирует с культурологических позиций специфику цифрового фрактального искусства как философско-эстетического инструмента концептуализации действительности.

38. **Осипова, Н. О.** Постмодернистский синдром: культурный шок или «долгое прощание»? [Электронный ресурс] / Н. О. Осипова, В. Т. Юнгблюд // Вестник Вятского государственного университета. – 2014. – № 9. – С. 11-15. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_22917546_19748666.pdf.

В статье рассматриваются дискуссионные вопросы, связанные с характеристикой эпохи постпостмодернизма. На фоне провозглашения «смерти»

постмодернизма многочисленные теории, обзор которых предлагают авторы, свидетельствуют о новых доминантах культуры (альтермодерн, перформатизм, автомодернизм, диджимодернизм и др.). В теории альтермодернизма, в частности, речь идет о мире кросскультурных взаимоотношений, тогда как диджимодернизм предлагает альтернативу в виде оцифрованной реальности текстов культуры. Все они опираются на влияние цифровой революции, изменений в медийной среде, интерактивных форм искусства, сетевой трансформации художественного мира, ситуацию гиперпотребления.

39. **Селюжицкая, К. А.** Фрактал – искусство? [Электронный ресурс] / К. А. Селюжицкая // Молодежный вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры. – 2017. – № 1 (7). – С. 155-158. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_28914320_12527902.pdf.

В работе рассматривается понятие фрактала с точки зрения точных наук (математика, физика, информатика, медицина, биология) и гуманитарных (культурология, философия, искусствоведение). Исследовано отражение фрактала в современном цифровом искусстве с применением формально-стилистического анализа к фрактальным картинам.

40. **Сербин, В. А.** Glitch Art: критические практики цифровой культуры [Электронный ресурс] / В. А. Сербин // Гуманитарная информатика. – 2015. – № 9. – С. 88-98. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_25644712_70891396.pdf.

Статья посвящена рассмотрению такого явления современной культуры, как glitch art – формы цифрового искусства, использующего ошибку как свой центральный объект. В первой части статьи обсуждаются критические возможности объектов glitch art в рамках теории. Во второй части приводятся примеры таких художественных объектов. Ключевые слова: glitch art, цифровая культура, критическая теория.

41. **Сурков, А. В.** Искусство фотографии. Амбивалентность цифровой фиксации [Электронный ресурс] / А. В. Сурков // Известия Уральского федерального университета. Серия 1: Проблемы образования, науки и культуры. – 2015. – Т. 141. – № 3. – С. 135-140. – Режим доступа: http://elar.urfu.ru/bitstream/10995/34931/1/iurp-2015-141-17.pdf.

Статья посвящена проблеме восприятия режимов визуальности в контексте современного искусства. Объектом исследования выбрана цифровая фотография как средство фиксации, обладающее выдающимися выразительными особенностями.

42. **Сурков, А. В.** Критерии эстетического качества в искусстве: современная фотография [Электронный ресурс] / А. В. Сурков // Известия Уральского федерального университета. Серия 1: Проблемы образования, науки и культуры. – 2016. – Т. 150. – № 2. – С. 144-150. – Режим доступа: http://elar.urfu.ru/bitstream/10995/39809/1/iurp-2016-150-18.pdf.

Статья посвящена проблеме определения качества в контексте современного искусства. Рассматриваются преимущественно примеры визуально ориентированных медиа. Актуальность работы обусловлена распространением

цифровых технологий отображения. Объектом исследования выбрана фотография как жанр современного искусства, требующий специфической системы оценки эстетического качества. Цель статьи - определить эстетические критерии качества в фотографии как виде современного искусства.

43. **Тамулевич, С. В.** Цифровой коллаж в пространстве постмодернизма: истоки и типология [Электронный ресурс] / С. В. Тамулевич // Новые идеи нового века : материалы Междунар. науч. конф. ФАД ТОГУ. – Хабаровск, 2014. – Т. 1. – С. 369-376. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_21479112_77527139.pdf.

Рассматриваются источники возникновения цифрового коллажа, место цифрового коллажа в истории развития коллажа и фотомонтажа. Цифровой коллаж рассматривается в пространстве постмодернизма. Предложена классификация цифрового коллажа: на основе различных творческих подходов, на базе цифровых технологий соединения фрагментов, на основе различных источников изображения. Рассматривается клипарт как источник коллажа, с точки зрения авторского права. Делаются выводы о развитии и востребованности технологии цифрового коллажа как ведущей в области графического дизайна и прикладной графики.

44. **Троянова, А. А.** Цифровая живопись. Когда холсты превращаются в пиксели [Электронный ресурс] / А. А. Троянова // Молодежный научно-технический вестник. – 2014. – № 1. – С. 43-50. – Режим доступа: http://sntbul.bmstu.ru/doc/696127.html.

В статье проводится сравнительный анализ двух конкурирующих между собой видов искусства: традиционной живописи и цифровой, а также рассказывается об их положительных и отрицательных сторонах. Производится оценка мнений публики о цифровой живописи, как новом явлении современного искусства. Главным для автора статьи остается вопрос о соотнесенности компьютерной и традиционной живописи, а именно: принимать ли ее за искусство и можно ли цифровых художников считать художниками. Ответ дается с учетом разных позиций и точек зрения на базе анализа источников и, в том числе, основываясь на собственных суждениях автора.

45. **Чжан, Ж.** Изображение в цифровую эпоху [Электронный ресурс] / Ж. Чжан // Вестник гуманитарного образования. – 2015. – № 2. – С. 66-69. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_26552255_50908639.pdf.

В статье рассматриваются вопросы взаимодействия искусства цифровой фотографии и искусства живописи, их влияния друг на друга, раскрываются их суть и различия. При этом различия и требования, предъявляемые к ним, рассмотрены с точки зрения как Запада, так и Востока. Показаны исторические моменты развития искусства сохранения изображения с классических времен до наших дней. Подняты вопросы эстетического восприятия художников и задачи, стоящие перед ними в цифровую эпоху.

46. **Шавлыгин, Д. О.** Интеграция цифрового искусства в традиционную художественную среду [Электронный ресурс] / Д. О. Шавлыгин, А. М. Обморокова // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Социально-

гуманитарные науки. – 2015. – Т. 15. – № 4. – С. 100-107. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_24309887_96897408.pdf.

Все виды искусств имеют тенденцию эволюционировать относительно меняющейся картины мира. Сегодня человек окружен сферой цифровых технологий. Также складываются возможности для их полноценного использования в процессе творчества. Благодаря этому в современном искусстве складываются предпосылки к формированию нового стиля. В данной статьей рассмотрен и проанализирован потенциал интеграции цифровых технологий в традиционную художественную среду. Упор в исследовании сделан на визуальные виды искусств, и, как следствие, задачей предстает показать формирование новой эпохи в искусстве, ознаменованной возникновением глобального стиля, который называется «цифровое искусство» («digital art»).

47. **Шапинская, Е. Н.** Произведение искусства в эпоху его цифровой воспроизводимости [Электронный ресурс] / Е. Н. Шапинская // Человек. Культура. Образование. – 2015. – № 2. – С. 161-179. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_24717442_62036416.pdf.

В статье рассматривается влияние на произведения искусства современных процессов в культуре, связанных с информатизацией и дигитализацией. Автор анализирует концепцию ауратичности искусства и влияния на него массового воспроизводства, выдвинутую В. Беньямином, и развивает идеи немецкого ученого применительно к цифровому способу тиражирования, доминирующему в наши дни. На примере оцифровки произведений классической музыки исследуются положительные и отрицательные стороны этого процесса.

48. **Шахов, Д.** В лесах фрактальной графики [Текст] / Д. Шахов // КомпьюАрт. – 2012. – № 12. – С. 46-49.

Фракталы привлекают внимание, завораживают, гипнотизируют. Однако многие считают, что такие изображения – просто узоры, которые хороши лишь на экране монитора или в качестве прикладных вспомогательных средств для оформления различной полиграфической продукции. При этом мало кто догадывается, что простота эта только кажущаяся. На самом деле фрактальная графика довольно сложна и является результатом слияния математики и искусства. Сегодня фракталы – один из самых перспективных, быстро развивающихся видов компьютерной графики.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

49. **Шляхтина, С.** Новый подход к фотоискусству с Corel Painter [Текст] / С. Шляхтина // КомпьюАрт. – 2014. – № 4. – С. 62-64.

Фотоискусство, которое на заре своего развития было всего лишь «техническим» средством фиксации изображений, превратилось ныне в обширную, чуть ли не безграничную область творчества. И это вполне закономерно, поскольку в арсенале современных фотографов и фотохудожников сегодня представлены самые разнообразные программные средства, начиная от утилит для улучшения и коррекции изображений и заканчивая солидными графическим пакетами. Несомненно,

на одно из первых мест среди таких графических пакетов по праву претендует пакет Corel Painter, представляющий собой решение для профессиональной компьютерной живописи.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

50. **Шляхтина, С.** Традиционная живопись в Corel Painter [Текст] / С. Шляхтина // КомпьюАрт. – 2015. – № 1. – С. 56-59.

Одно из самых популярных решений среди художников – пакет Corel Painter – сегодня стал стандартом де-факто в сфере профессиональной компьютерной живописи. И это вполне закономерно, поскольку данный продукт не имеет себе равных в плане имитации традиционных изобразительных техник и стилей, натуральных инструментов и природных материалов. Приложение Corel Painter позволяет имитировать практически все известные техники рисования, такие как акварель, аэрография, масляная и акриловая живопись, гуашь, пастель и пр.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

51. **Шляхтина, С.** Corel Painter для концепт-художников и иллюстраторов [Текст] / С. Шляхтина // КомпьюАрт. – 2014. – № 6. – С. 55-58.

Завоевавший широкое признание в качестве программного решения для цифровой живописи и не имеющий себе равных в плане великолепной имитации натуральных инструментов и материалов пакет Corel Painter сегодня считается самым известным решением такого плана. И по праву – ведь он позволяет создавать настоящие шедевры изобразительного искусства, а потому используется немалым числом художников, пишущих в стиле традиционной живописи.

Место хранения: БИЦ ЕАСИ.

52. **Ямщикова, М. А.** Применение новейших цифровых технологий в современном искусстве [Электронный ресурс] / М. А. Ямщикова // Развитие современной науки: теоретические и прикладные аспекты : сб. ст. студентов, магистрантов, аспирантов, молодых ученых и преподавателей / под общ. ред. Т. М. Сигитова. – Пермь, 2017. – С. 65-66. – Режим доступа: http://elibrary.ru/download/elibrary_28143490_37109811.pdf.

В работе рассматривается причина появления цифровых технологий, их взаимодействие с современным искусством. Раскрываются новейшие тенденции медиа-искусства и их влияние на художника и зрителя.