

**Выпускная итоговая работа
(творческий проект)
на тему:
«Фантастический жанр.
«Города Будущего»**



Выполнил учащийся детского
объединения "Изостудия "Цвета
радуги"
Высельский Антон Вячеславович,
15 лет
Педагог: Березина Анна Михайловна

*Если действительность богаче фантазии,
это уже фантастика.*

Борис Юзефович Крутиер

Выпускная итоговая работа (творческий проект) на тему "Фантастический жанр. "Города Будущего", состоит из трех работ формата А2.

Цель работы: написать серию рисунков, посвященных фантастическому жанру.

Задачи:

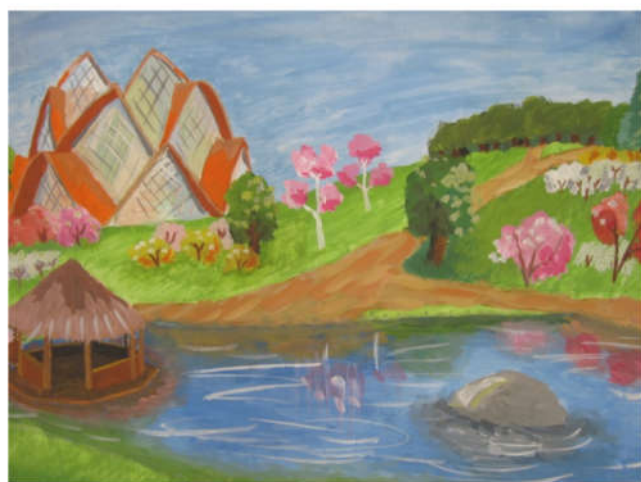
- расширить знания об истории появления и развития фантастической живописи;
- исследовать творчество современных художников- фантастов;
- написать три работы на тему "Города Будущего".
-

Живопись – вид изобразительного искусства, связанный с передачей зрительных образов посредством нанесения красок на жесткую и гибкую поверхность.

Мир живописи богат и сложен, его сокровища многих тысячелетий. Самые древнейшие произведения живописи обнаружены на стенах пещер.

Живопись отличается разнообразием жанров и видов. Одним из них является фантастический жанр. Во все времена человек любил пофантазировать. Согласно большинству источников, фантастика – это форма отображения мира, при которой на основе реальных представлений создается логически несовместимая с ними картина Вселенной.

В 1976 году появилось объединение художников, работающих в жанре фантастической живописи — "Интеркосмос", которое официально функционировало при союзе художников СССР. Большую роль в развитии фантастической живописи сыграла редакция журнала "Техника — молодёжи", проводивший конкурс "Мир завтрашнего дня". В феврале





1977 года был открыт конкурс "Время — Пространство — Человек".

Определенную роль в развитии советской фантастической живописи сыграло иллюстрирование фантастических книг и освоение космоса.

Художники —

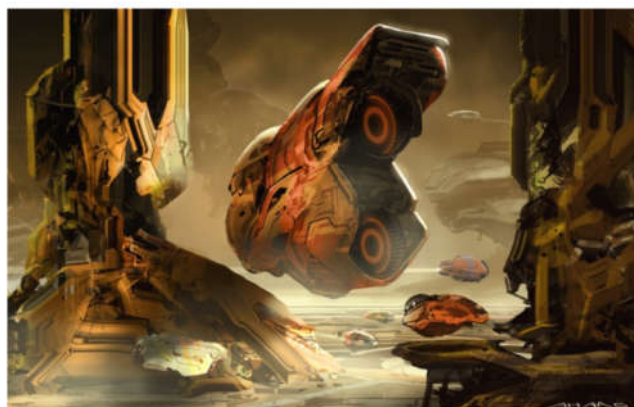
фантасты 20 века так же заинтересовались темой города будущего. Еще недавно люди жили в домах, не превышающих 2-3 этажа в высоту. Сейчас дома возводятся на 25 этажей и выше. Первыми свои варианты архитектуры будущего предлагали писатели — фантасты, иллюстрации которых дошли до нас в малых объемах.

У истоков советской кинофантастики и фантастической живописи стоял **Юрий Павлович Шве́ц (1902-1972)** - знаменитый художник, работавший в кино («Аршин-мал-алан», «Георгий Саакадзе», «Новый Гулливер», «Золотой ключик»). Одни картины он рисовал в качестве эскизов к фантастическим фильмам, другие



были самостоятельными работами на научно-фантастические сюжеты. Швецом были созданы картины "Космодром на Луне", "Текущий ремонт. Звездная служба". Жанр его картин называется научно-фантастическим. Работы выполнены темперой, акварелью, карандашом, каждая по-своему рассказывает сегодня о космических мечтах этого художника.

Г. Покровский - учёный-физик, генерал-майор инженерно-технической службы, заслуженный деятель науки РСФСР и художник-фантаст создал несколько картин на фантастические и космические сюжеты. Вклад в фантастическую живопись внес и космонавт А.Леонов.



В своей исследовательской части творческого проекта я хочу остановиться и на современных художниках 21 века.

Одним представителем данной живописи является художник **Arthur Haas (Артур Гааза)**. Родился он в Лейдене в 1969 году, рисовать начал в 1994 году. В начале своего творческого пути он писал акрилом и маслом

на холсте, гуашью создавая странные и фантастические миры, с присутствием микро-органических форм воссоздавая их в больших масштабах. Позже художник освоил Photoshop, цифровую живопись и компьютерную анимацию. На сегодняшний день он пишет как в традиционной манере, так и в цифровой, создавая все более проработанные и прорисованные космические и фэнтезийные ландшафты. Arthur Naas живет и работает в Амстердаме, Нидерланды.

Также я хочу познакомить вас с работами художника **Вадима Кашина**, нашего соотечественника из Москвы. Знакомство Вадима с компьютерной графикой произошло ещё в школе, когда он случайно наткнулся в одном игровом журнале на работы Виктора Антонова, концепт-художника компании Valve. Тогда он не понимал, зачем делать зарисовки для какой-то игры или фильма, когда фильм нужно снимать, а игру – программировать, и художник тут вроде бы не при чем. Прошло много лет и Вадим теперь сам рисует концепты для игр и фильмов, а его работы публикуют в журналах.

Brandon Liao - американский художник, проживающий в Калифорнии, где с успехом закончил Art Center College of Design в области Entertainment Design. С тех пор успел поработать фрилансером на нескольких проектах и в данный момент осел в студии Riot Games, ответственной за создание LoL, где работает в качестве ассистирующего концепт артиста.

Информации о Liao не так уж много, по той причине, что он относительно недавно начал свою карьеру. Тем не менее, его личные работы уже очень известны в сообществе. Брэндон сумел развить свой собственный стиль, благодаря которому, его трудно спутать с иными художниками.



Kekai Kotaki Американский художник, родился и вырос на Большом острове, на Гавайях. В 2000 году Kekai Kotaki перебирается в Сиэтл, город в штате Вашингтон, чтобы продолжить обучение в Художественном институте Сиэтла и развивать свой талант художника. В 2002 году он успешно заканчивает институт и получает ученую степень в области анимации и дизайна. Перед тем как присоединиться к команде художников компании «ArenaNet» Kekai Kotaki работал фрилансером и рисовал графику и арты на тему сноубординга для одной из компаний. В «ArenaNet»



Kekai Kotaki приступил к работе над новой игрой, которая тогда создавалась - это была игра Guild Wars.

Фантастическая живопись сегодня у многих ассоциируется с иллюстрациями к фантастическим произведениям. Как правило, литературная основа у таких произведений действительно присутствует, однако "фантастическое" вовсе не обязательно требует наличия какого-либо сюжета "за кадром" и плеяды сказочных героев. Для того, чтобы создать особый мир, может быть достаточно *одного пейзажа*.

Каким бы ни был сюжет "фантастических" картин", художников этого направления объединяет вера в то, что их воображение, внутренний мир по важнее или, по крайней мере, интереснее чем внешний, реальный. Казалось бы, плоды воображения для каждого человека весьма субъективны; однако, как утверждают психологи, воображение и "внутренние" миры разных людей во многом схожи. Именно поэтому фантастическая живопись представляет для нас интерес в том случае, если предстают перед нами в реальном облики, когда вымысел похож на правду.

Вот и я попытался написать фантастический жанр.

Что такое город будущего, и каким он должен быть? Над этими вопросами задумываются и писатели-фантасты, и дизайнеры, и инженеры. При этом нередко ответы на эти вопросы они ищут в тесном взаимодействии друг с другом.

Как результат — намеченные принципиальные моменты, которые становятся неотъемлемой частью любого современного проекта города будущего. Это забота об экологии и простоте передвижения, экономия пространства и стремление к вертикальной застройке.

Я предлагаю познакомиться с 3 проектами городов будущего. Некоторые может быть уже находятся в стадии разработки, а другие — уже строятся, чтобы через несколько лет дарить комфорт своим жителям и поражать воображение своих гостей.

Первый рисунок — "Экопарк" - чистый экологический город будущего, город без машин. На нем изображено здание в форме лотоса, которое очень красиво смотрится возле водоема. Оно очень воздушное и легкое. Это зона отдыха. Здесь людям будет легко дышаться и кругом много зелени. Этот город соединил в себе несколько современных проектов, которые осуществляются на самом деле.

Построить город, в котором можно будет обходиться без автомобилей, взялось правительство Китая, одобрив проект населенного пункта Great City. «Великий город» строится с нуля невдалеке от Чэнду. Город будет рассчитан на 80 тысяч жителей, и любые передвижения по нему можно будет совершать пешком или на велосипеде без каких-либо сложностей.

Если китайский Great City — это город без машин, то Масдар в ОАЭ — город без машин и без небоскребов. Масдар уже сегодня строится с нуля в центре пустыни недалеко от Абу-Даби. Главной особенностью города станет его полная независимость от традиционных источников энергии. Вместо нефти, газа и угля Масдар будет получать энергию от солнца, ветра

и геотермальных источников. Таким образом, он станет первым городом с нулевыми выбросами углерода.

Дубай — еще один город из ОАЭ, который сможет стать «зеленым» городом будущего. Специалисты компании Baharash Architecture создали проект, в котором использовали главные мировые достижения в эко-строительстве. Их проект включает в себя 550 комфортабельных вилл, учебных заведений и органических ферм, энергию для которых будут вырабатывать 200 квадратных километров солнечных панелей. Солнечные батареи смогут давать городу половину от его потребностей, а использование экологически чистого общественного транспорта позволит компенсировать оставшуюся часть выбросов углерода.

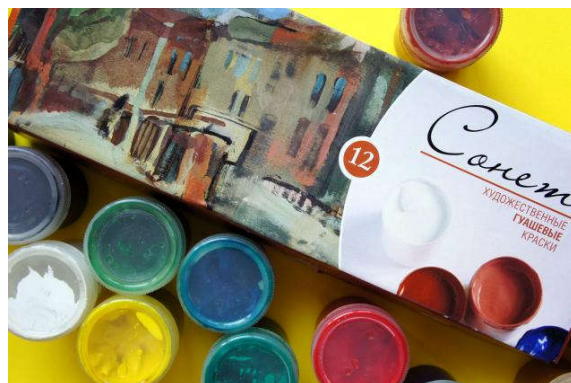
Второй рисунок - "Космический мегаполис" - город может быть на другой планете или на нашей в будущем с фантастическими архитектурой и транспортом. Людей передвигающихся пешком, не видно, потому что они для перемещения используют транспорт будущего.

Третий рисунок - "Промышленный город будущего или вертикальный город" - город будущего с фантастической архитектурой в вверх. Летающая тарелка, изображенная на рисунке, придает больше воздуха и пространства.

В Архитектурной компании Жона Вардла предположили, каким может стать австралийский Мельбурн через 100 лет. Их проект Multiplicity («Множественность») демонстрирует огромный мегаполис, растущий не вширь, а вниз и вверх. Для перемещения по Мельбурну будущего будут использоваться подземные и воздушные трассы, а над всем городом будет создана общая прозрачная «крыша», которая будет использоваться для выращивания пищи, сбора воды и солнечной энергии.

Все три работы выполнены художественной гуашью.

Художественная гуашь — это растертые пигменты, с добавлением дистиллированной воды, белил и гуммиарабика. Эта гуашь обладает прекрасной кроющей способностью, матовостью, бархатистостью и прекрасно ложится на художественную поверхность. Для этого типа краски идеально, в качестве рабочей поверхности, подходят не мелованный картон, акварельная бумага, тонированная бумага. Первый слой краски впитывается в художественную поверхность, создавая что-то подобное грунту. Это позволяет краске лучше держаться на рабочей поверхности. Для работы с гуашью нет необходимости в специальных разбавителях и ускорителях высыхания, как при работе с маслом. Рисуя гуашью, нет необходимости думать о различных вспомогательных средствах (как



например, замедлители высыхания, моделирующие пасты, лаки и т.п.). Гуашь является универсальным художественным материалом, который позволяет, имея краски, воду и бумагу, осваивать художественные техники, свойственные другим материалам. Вы можете рисовать сильно разбавленной гуашью в технике акварели, а можете освоить техники письма, свойственные благородному маслу. Рисование гуашью комфортно, она не имеет неприятного запаха, не требует работы с растворителями, позволяет легко вносить изменения в рисунок и не требует какой-то специальной поверхности для рисования (холсты, грунтовки и т.п.).

При работе были использованы кисти белка № 2,3.5, синтетика № 4,6,12.

Этапы работ:

1. Создание эскизов
2. Рисунок на листе бумаги простым карандашом
3. Написание фона и предметов красками
4. Проработка деталей и обобщение
3. Оформление работы в паспарту и раму.



У каждого человека есть своя идея о том, как такой город будет выглядеть. Я предложил свою подборку рисунков на тему будущего. На мой взгляд, получилось интересно и очень футуристично!

Подобные картины городов будущего служат своеобразным ориентиром не только учеников-художников, но и для вполне приземленных инженеров и ученых-исследователей. Я надеюсь, что и мои работы тоже кого-то вдохновят.

Использованные электронные ресурсы

1. <https://www.liveinternet.ru>
2. <https://shazoo.ru>
3. <http://www.kekaiart.com/>
4. <https://www.ourbaku.com>
5. <https://www.artstation.com>