

DARK ART

АНТОЛОГИЯ РОССИЙСКОГО ТЕМНОГО ИСКУССТВА



ПРЕДИСЛОВИЕ

эта книга – леденящее кровь погружение в мир темного искусства. под одной обложкой я собрала 18 современных отечественных художников, внесших свой вклад в развитие такого направления, как дарк-арт. среди участников проекта вы встретите графиков, живописцев, 3d-художников, тату-мастера и фотохудожника. за творчеством большей части авторов я следила множество лет и очень рада, что у меня появилась возможность популяризировать их работы.

подготовка издания заняла ровно год: от презентации идеи главному редактору до отправки файлов в типографию. была проделана огромная командная работа, за что я признательна каждому, кто приложил свои усилия. особую благодарность хочется выразить литературному редактору, который работал над текстом книги, художественному редактору, подготовившему обложку, и, конечно же, моему руководителю ире, – она поддерживала эту идею и верила в меня.

сразу оговорюсь: все материалы в книге являются предметом искусства. ни одна иллюстрация, находящаяся здесь, не нацелена на оскорбление какой-либо этнической группы, религии, какого-либо сообщества или личности в частности, не призывает к каким-либо действиям и ничего не пропагандирует. приятного погружения! ♥

редактор-составитель
диана левандовская

GOSHMAR



В ИНТЕРНЕТЕ Я ИЗВЕСТЕН КАК GOSHMAR.
ПОСЛЕДНИЕ 4 ГОДА ОЧЕНЬ ПЛОТНО ЗАНИМАЮСЬ ДИДЖИТАЛ-ЖИВОПИСЬЮ,
ВЕДУ АККАУНТЫ В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ И ПРОДАЮ СВОИ РАБОТЫ.

РИСУЮ Я С РАННЕГО ДЕТСТВА. В КАЧЕСТВЕ ДИПЛОМА Я ПРЕДСТАВИЛ 7 КАРТИН
В СТИЛЕ ГРАФИЧЕСКИХ ИЛЛЮСТРАЦИЙ ПО ГОТИЧЕСКИМ МОТИВАМ:
ВЕДЬМЫ, ТЕМНЫЕ ЛЕСА, МОНСТРЫ.

большое спасибо за возможность стать одним из участников этого артбука наравне с другими талантливыми художниками.

вообще, тема ужасов привлекала меня столько, сколько я себя помню. все началось с фильмов «муха»¹ и «зловещие мертвецы»², а продолжилось играми на приставке: «silent hill», «resident evil». в 15 лет я полностью погрузился в интерактивный хоррор. хотя первой моей игрой был «alone in the dark»: заброшенный старый дом, жуткие монстры, обитающие в нем, и пугающие моменты, когда они внезапно набрасывались на тебя из-за окна, казались очень крутыми.

конечно, самое большое влияние на меня как на художника оказала серия игр «silent hill». настоящее безумие с глубоким смыслом. японцы по-своему подходят к понятию ужаса. их образы монстров выходят за рамки западной культуры, в каждый они вкладывают определенные идеи. это привлекло меня. когда я рисую, то стараюсь даже самому банальному монстру добавить либо эмоциональный подтекст, либо смысловую нагрузку.

из литературы я любил кинга и лавкрафта. восхищался их безграничной фантазией. сколько пугающих и легендарных образов принадлежит кингу! а лавкрафт сочинял целые миры, мифологии – придуманные им существа повлияли на всю хоррор-культуру. отсылки мы видим повсюду.

все это сформировало во мне желание придумывать страшных монстров, наполняя картины смыслами. изначально я пытался просто выражать свои негативные эмоции через рисунок – выплескивать злость и грусть, но позже мне захотелось добавить второе и третье дно к образам.

¹ «муха» (англ. the fly) – фильм режиссера дэвида кроненберга, вышедший на экраны в 1986 году. экранизация рассказа французского писателя жоржа ланжелана и ремейк одноименного фильма 1958 года.

² «зловещие мертвецы» (англ. the evil dead) – медиафраншиза, созданная режиссером и сценаристом сэмом рэйми. она включает в себя оригинальную трилогию фильмов, ремейк, комиксы, мюзикл, книги, компьютерные игры. сюжет всех произведений вращается вокруг древней шумерской книги «некрономикон экс-мортис», которая способна превращать людей в дедайтов – живых мертвецов, одержимых кандарийскими демонами.



ЛИХО

творческий процесс похож на медитацию: я полностью отдаюсь ему на несколько часов в день. в среднем одна картина занимает до трех часов, и большая часть времени уходит на поиск удачной реализации идеи. я могу десятки раз менять детали.

в какой-то момент мне становится скучно ее доделывать, поэтому я в экспрессивной манере заканчиваю каждую работу. всю жизнь мне больше нравятся скетчи – они более живые, чем изображения, на которые потратили десятки или сотни часов. в них есть энергия поиска. я бы даже сказал, что в них больше авторского и больше души.

свой стиль я бы назвал живописный жуткий скетч. возможно, даже недостаточно жуткий. мне кажется, что я слишком здоров ментально, чтобы реально погрузить зрителя во мрак. иногда я пытаюсь нарисовать что-то по-настоящему страшное, но результат меня не устраивает. это не я. у меня получаются «ванильные жутики».

сейчас меня особенно интересует анимация. хочется, чтобы монстры и картины, которые я создал, оживали, двигались, издавали звуки. мне кажется, это будет следующей ступенью погружения и для зрителя, и для меня.

вообще, я не люблю объяснять смысл своих картин. пускай каждый видит что-то свое. зачастую зритель может не угадать, где рот или голова у монстра. меня это мало беспокоит.

НО ДАВАЙТЕ ОБСУДИМ НЕСКОЛЬКО МОИХ РИСУНКОВ.

«ЛИХО»: мой друг участвовал в создании компьютерной игры, и одним из монстров должно было быть «одноглазое лихо». он показал мне свой концепт. и с его разрешения я изобразил собственный вариант. лихо идет по лесу и ищет детей, чтобы их съесть.

«БРАТЯ»: симбиоз и одновременно паразитирование. один дает, другой питается. один будет жить, другой, скорее всего, нет.

«ТОЛПА»: по отдельности люди могут быть добрыми, понимающими и заботливыми. но в разных ситуациях (даже безобидных) иногда в них вскипают негативные эмоции, и они теряют человеческий образ. свет обращается в мрак, в агрессию.

«ГОЛОВА»: очередной выплеск злобы. у меня произошел конфликт, который вроде как закончился, но осадок и обида остались. я показал, как мысли – бесконечные острые штрихи – скрывают настоящие эмоции и остается только крик. он тоже будет скоро скрыт от посторонних глаз.

МНЕ БЫ ХОТЕЛОСЬ, ЧТОБЫ ЛЮДИ, ВМЕСТО ТОГО ЧТОБЫ СОВЕРШАТЬ НЕМЫСЛИМЫЕ ЖУТКИЕ ПОСТУПКИ, СОЗДАВАЛИ ЧТО-ТО. РАБОТАЛИ НАД СОБОЙ. ВЫПЛЕСКИВАЛИ НЕГАТИВ В ТВОРЧЕСТВЕ. ОСВОБОЖДАЯ ГОЛОВУ ОТ ТЬМЫ, МЫ ОСТАВЛЯЕМ ТАМ МЕСТО ДЛЯ СВЕТА И ДОБРОТЫ.



GOS/MAT



ТОЛПА





БЕЛЫЙ КОРОЛЬ



ЗЛОБА



ДЕМОН



БЕЛЫЙ КРИК





А. С. С. С. С.

клоун



ВОЛК