А.В. ВАСИЛЬЕВ
Преподаватель кафедры Академического рисунка МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: uchiharus@gmail.com

М.В. ГОРЕЛОВ
Кандидат искусствоведения, доцент кафедры Академического рисунка МГХПА им. С.Г. Строганова
e-mail: MG-1968@yandex.ru

A.V. VASILYEV
teacher of department of Academic Drawing the Stroganov Moscow State Academy of Arts and Industry
e-mail: uchiharus@gmail.com

M.V. GORELOV
Ph.D. in History of Arts, Professor of department of Academic Drawing the Stroganov Moscow State Academy of Arts and Industry
e-mail: MG-1968@yandex.ru

КАТЕГОРИИ ЛИНЕЙНОГО И ЖИВОПИСНОГО В ЦИФРОВОМ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМ ИСКУССТВЕ

CATEGORIES OF LINEAR AND PAINTERLY IN DIGITAL FINE ARTS

В статье рассматриваются примеры цифрового искусства с точки зрения формального подхода. Для первичной попытки систематизации цифровых объектов применяется формальный метод анализа, описанный Генрихом Вёльфлином в его книге «Основные понятия истории искусств». Статья рассматривает категории линейности и живописности в CG.

The article examines examples of digital art from the point of view of a formal approach. For the initial attempt to analyze digital art, the formal method is used. It was described by Heinrich Wölflin in his book «Basic Concepts of Art History». The article devoted to linearity and picturesqueness in CG.

Ключевые слова: формализм, Генрих Вёльфлин, цифровое искусство, основные понятия истории искусств, линейность, живописность, рисунок, живопись, пластика, архитектура.
Keywords: Formalism, Heinrich Wölflin, digital art, CG art, Basic concepts of art history, linearity, pictoriality, drawing, painting, plastic, architecture.

В современной сфере изобразительного искусства сегодня значительную роль играет цифровое направление. Большая часть художников, иллюстраторов, скульпторов и дизайнеров работают в условиях цифровой среды, используя в своей работе виртуальный инструментарий и создавая произведения изобразительного искусства, являющиеся целиком и полностью продуктом виртуального пространства. Такой продукт не существует в предметном мире и является объектом виртуальной реальности, хотя и может быть перенесен в предметный мир различными методами. Тем не менее, при создании цифрового произведения искусства используются те же законы и закономерности, которые найдены в эпоху итальянского Возрождения. Современные проекты ставят задачи воссоздать историю или же полностью сконструировать с нуля различные объекты и даже периоды, визуально достоверно отразив их в цифровой среде. В первую очередь это требуется для решения проектных задач в ходе разработки иллюстраций для книг, игр, фильмов и других сферах мультимедиа контента. При работе с историческим контекстом и при создании визуального наполнения с нуля художникам и дизайнерам так или иначе приходится обращаться к истории искусства, основным стилям и закономерностям в изобразительном искусстве для достижения максимальной правдоподобности или же правильной декоративности. При этом особенности цифровой среды позволяют работать из любой точки мира, решая практически любые задачи, с условием наличия мощного инструмента работы — персонального компьютера. Фактор мультизадачности современного цифрового направления в искусстве и интернациональность рабочей среды создают, пожалуй, самую эклектичную и неравномерную сферу изобразительного искусства. Под флагом CG объединились законы академического рисунка XVI века, живописи импрессионистов XIX столетия, анархия архитектурных форм XX и современный подход к дизайн проектированию. На текущий момент нет единого подхода к анализу творчества художников и произведений цифрового изобразительного искусства.

В статье рассматриваются некоторые примеры CG искусства формально, не затрагивая технические особенности работы, а также контекст, в котором ее создавал автор. Для первичной попытки анализа цифровых объектов стоит применить формальный метод анализа, описанный Генрихом Вёльфлином в его книге «Основные понятия истории искусств», считающейся по праву первой книгой о методологии искусствоведения как таковой [4].

Формализм подразумевает развитие искусства под воздействием самодовлеющих факторов и внутренних законов, а также отодвигает на второй план столь популярный у его современников метод анализа за авторством Ипполита Тэна, основная концепция которого сводилась к определению трех внешних факторов для произведения искусства: среда, раса и климат [5].

Вёльфлин подчеркивает невозможность объять всецело всю историю искусств и уж тем более проанализировать личности известных деятелей всех важных исторических вех в изобразительном искусстве. Сама книга является лишь фундаментом, а описанные в ней закономерности — лишь отправными точками в развитии стиля и формировании истории искусства как закономерно развивающегося исторического процесса.

Возникает определенный конфликт в понимании того, что же имел ввиду Вёльфлин, описывая основные понятия истории искусств, если не затронул базовые основы формирования общественного строя, но и не остановился на анализе конкретных личностей, через призму таланта которых возможен взгляд на эпоху. Главной задачей данного исследования является выявление и систематизация общих тенденций, законов и закономерностей на примере западноевропейской истории искусства XV–XVIII веков. И подразделением ее на условно два больших стиля: Классицизм (Ренессанс) и Барокко (современное искусство). Важно учитывать, что данные термины не идентичны ныне устоявшейся терминологии. И уж тем более не стремятся привнести какой-либо политический или же социокультурный подтекст, свойственный для истории искусства сегодня. Совершенство покоя и бурность движения — вот те величины, что сталкиваются автором на страницах. История искусства анализируется не в узконаправленных рамках страны, религии или времени, но при помощи визуально-пластического анализа приемов и содержания самих произведений в сравнении с друг другом. Подчеркиваются «оптические» возможности каждого художника в рам-

ках эпохи — это, безусловно, момент спорный и достойный отдельного обсуждения, но уже в ходе непосредственного анализа исследовательского материала. Вёльфлин же первостепенно акцентирует внимание на систематизации подхода к анализу различных эпох по пяти категориям, призванным выявить общие стилевые черты у, казалось бы, совсем различных по своему «оптическому» видению художников: развитие от линейного к живописному, развитие от плоскостного к глубинному, развитие от замкнутой к открытой форме, развитие от множественности к единству, абсолютная и относительная ясность предметной сферы. Перечисленные выше формы изображения носят настолько общий характер, что подходят и для анализа современного цифрового искусства, преимущественно сохраняющего те основные законы классического изобразительного искусства, что описываются в данном труде. В контексте современных реалий свободы слова, вероисповедания, идей транснационального гуманизма и свободного обмена информацией анализ и систематизация цифрового изобразительного искусства, базирующегося на классических законах понимания формы и объема в рамках подражания природе и переосмысления окружающего мира в цифровой среде, представляются безосновательными. В рамках данной статьи ставится задача проведения сравнительного анализа современных образцов цифрового изобразительного искусства по системе Генриха Вёльфлина, а также сравнение работоспособности формального метода анализа применительно к современному и классическому изобразительному искусству.

Возвращаясь к вступительному слову, хочется подчеркнуть, что автор все же отделяет индивидуальный стиль от народного стиля и тем более от стиля эпохи. Но каждый последующий из этих трех стилей есть всего лишь более отдаленный взгляд на проблему, нежели чем три несопоставимых величины. Вёльфлин акцентирует для нас внимание на том, что Бернини и Терборх несопоставимы между собой, но все же есть в них что-то неуловимо общее — работа с пятном и массой, но не с линейным объемом. Столь разительно отличающиеся художники, в чьих работах неуловимо чувствуется единый подход, — сегодня явление повсеместное. Невозможно дать четкую классовую систему современному цифровому искусству. В силу постоянного экспоненциального роста границы и инструменты цифровой сферы меняются по нескольку раз за десятилетие. Но о развитии и формировании сферы цифрового изо-

бразительного искусства стоит говорить более обстоятельно в рамках отдельного научного исследования.

Опираться в первичном анализе мы будем на пять категорий, сформулированных Генрихом Вёльфлином для описания базовых понятий, характерных для большинства произведений классического и барочного искусств, коим, на первый взгляд, бессистемно подражают многие современные художники по всему миру. Для соблюдения последовательной логики анализа стоит сохранить структуру, описанную в книге, при этом дополнив ее современными примерами. Важно отметить, что в своем труде Генрих Вёльфлин рассматривает лишь определенный временной и географический период, разделяя каждую главу на рисунок, живопись, пластику и архитектуру. При этом автор не затрагивает своих современников, упоминая о них, но не вводя в контекст аналитической плоскости. Тем интереснее будет сопоставить попарно произведения Ренессанса и Барокко, переосмысление стилей в XIX и XX веках и, конечно, современную цифровую эклектику, существующую одновременно обособленно и зависимо от классической истории искусства.

Переходя к первой категории анализа, обязательно сразу разграничить понятия линейности и живописности. Живописность проистекает из линейности и не могла бы существовать, не будь первой. При этом невозможно утверждать, что живописность есть высшая ступень развития линейности и во всем превосходит ее. Такое утверждение для нас являлось бы в корне не верным. Вёльфлин выводит оба этих понятия равнозначными, при этом обуславливая их диаметрально разные задачи в трактовке мира. Линейность интерпретирует реальность как набор индивидуальных форм и объемов. Главный инструмент — линия — в первую очередь разделяет и изолирует форму, определяет ее абрис и внутреннюю пластику самой в себе. Линейный подход вычерчивает перед нами объем управляя даже светотеневой моделировкой, подчиняя ее четкому и звучному голосу формы. Живописность же напротив оперирует не границей формы, но переходами одной плоскости в другую, невозможностью их отделения друг от друга; так границей одного пятна является последующее, которое может тонально отличаться незначительно и все равно сообщать нам ту живописность, что была заложена в него автором. В качестве примера стоит рассмотреть двух мастеров Возрождения: Микеланджело и Тициана. Оба работали в период Высокого и Позднего Возрождения [1]. И, хотя, Микеланджело более всего известен для нас как

скульптор и архитектор, в противовес Тициану, который, как и многие его Венецианские соотечественники, был преимущественно живописцем, все же сравнение их картин даст наиболее яркую демонстрацию понятиям линейности и живописности (рис. 1, 2).





Рис. 1. Микеланджело. Мадонна Дони. Ок. 1507
Рис. 2. Тициан. Святой Себастьян. 1570

Такое сравнение, возможно, не совсем честно, ведь «Мадонна Дони» написана Микеланджело еще в юные годы, до создания росписи Сикстинской Капеллы, плафоны которой, впрочем, также являются образчиками линейного подхода, а «Святой Себастьян» Тициана — одно из поздних произведений великого мастера. Впрочем, тем явственнее заметна разница не только между подходом линейным и живописным, но и между Высоким Возрождением и ранним Барокко. Безусловно, Микеланджело также был живописен, но уже в своей поздней пластике в манере non finito.

Но не только читаемость формы обуславливает линейное и живописное. Не стоит разделять эти понятия лишь по структуре подхода к изображаемому, живописность также обуславливает наш взгляд на вещи: не сухое подражание форме, но ее интерпретация, придание все более индивидуального характера объекту с сохранением его идеи. Здесь можно вспомнить материальность Аристотеля и идею Платона. Живописный стиль не досконально отражает материальность в соответствии с действительностью, но подчиняет себе анализируемую форму, тогда как линейный стиль прощупывает материальность вещи, утверждая ее на плоскости картины.

Для сравнения можно сопоставить произведения двух русских художников XIX века: Федотова Павла Андреевича и Николая Николаевича Ге [3]. Отметим сразу, что художники принадлежали к разным поколениям художественного общества Российской Империи. Контекст формирования и развития у них совершенно разный, что хорошо прослеживается и в композиционном решении картин «Сватовство майора» и «Что есть истина?» (рис. 3, 4).



Рис. 3. Павел Федотов. Сватовство Майора, 1848



Рис. 4. Николай Ге. Что есть истина? 1890

Стремление зафиксировать быт и окружающую обстановку были новаторскими для того времени сладостного романтизма и патетики, что царили в картинах Брюллова и других современников Федотова. Но в погоне за бытностью обстановки каждая деталь, работая на композицию, при этом самодостаточна и сформулирована автором с одинаково должным вниманием ко всем деталям, что в итоге приводит нас к определенной театральности момента как набора мизансцен, где персонажи — не только люди, но и предметы. Впрочем, такое влияние на Федотова вполне могли оказать работы английского художника Уильяма Хогарта («Карьера проститутки», 1732), в чьих гравюрах явственно прослеживается линейность, хоть уже и граничащая с живописностью [2]. Искусство позднего Ге наоборот сражает наповал своей мощной живописностью сталкивающихся и растворяющихся форм. В целом весь поздний цикл картин Ге, после его возвращения к художественной деятельности, является кипучим примером того, как в рамках индивидуального стиля может поменяться подход художника к решению композиции картины. В ранних произведениях («Тайняя Вечеря», 1863, и «Пётр I допрашивает царевича Алексея Петровича в Петергофе», 1871) за прекрасным живописным раскрытием картины чувствуется продуманная линейность композиции и масс. В поздних произведениях («Голгофа», 1893) живописность берет вверх, фигуры и образы переплетаются, каж-

дый элемент живет на созвучии и противопоставлении с другими и каждый из них решен настолько, насколько того требует общая задумка картины. Ге по отношению к Федотову живописен, но Ге молодой также графичен, в сравнении с собой зрелым. Но и сам Федотов в развитии не остается линеарным художником, в последнем произведении «Анкор еще Анкор» (1851–1852) звучит то Барокко, то движение и живописность, что абсолютна недоступна в его ранних произведениях.





Рис. 5. Bastien Lecouffe Deharme. The red empress/anatomy wip

Рис. 6. Atey Ghailan. Last ticket

В цифровом искусстве разделение на категории линейности и живописности также имеет место быть. Проследить общие закономерности в цифровых произведениях удобнее всего на примере поэтапного создания иллюстрации. Зачастую при работе в CG цифровые художники прибегают к двум основным способам создания изображения, которые полностью подпадают под определение линейности и живописности: работа от лайна (от англ. lineart) и от пятна. В первом случае соблюдаются все закономерности, свойственные линейности изображения, где каждый объект прорабатывается изолированно вплоть до работы с цветом в ограниченном пространстве, а линия служит не только видимой, но и вполне реальной границей для работы над элементами композиции. Ведение работы от пятна подразумевает использование всех живописных приемов для работы с пространством и плоскостью. В такой последовательности (pipeline-профессиональный термин) работа постепенно формируется из общего целого, а жесткие контуры и границы появляются лишь в конце, благодаря точному тональному анализу. Наглядно различие линейного и живописного подхода в создании цифровой иллюстрации можно увидеть, сравнив работу «The red empress/anatomy wip» Bastien Lecouffe Deharme, американского

иллюстратора, гейм художника и писателя, и работу «Last ticket» Atey Ghailan, креативного директора компании ENVAR (рис. 5, 6).

Живописный силуэт не может быть равен форме предмета, он не должен гнаться за ней в попытке полностью соответствовать. Также важно отметить, что живописность всегда влечет за собой определенную декоративность решения в том смысле, что пластика, цвет и форма подчиняются живописным ритмам, заложенным автором. Так, например в двух картинах, построенных на фронтальном ракурсе композиции, читается диаметрально противоположный пластический язык (рис. 7, 8). Одна является образцом идеала и спокойствия форм: круглящиеся ритмы, точная перспектива, очерченность и полновесность каждой фигуры — все в ней выдает образец Классицизма кисти великого Рафаэля Санти — «Обручение девы Марии», 1504. Вторая передает безграничную тревогу и тяжесть образов. При всей своей статичности и линейности, в «Обороне Петрограда», 1928, Александра Александровича Дейнеки чувствуется неподдельное движение и апофеоз событий. Инструменты композиции все те же, но используются они совершенно иначе, что в итоге насыщает полотно декоративной живописностью.





Рис. 7. Рафаэль. Обручение девы Марии, 1504
Рис. 8. Дейнека. Оборона Петрограда, 1928

В цифровом искусстве зачастую первоначальная цель создания работы может диктовать ту или иную степень живописности или линейности. Можно возразить, что такие закономерности есть и в классическом изобразительном искусстве, но здесь стоит сделать ремарку. Не стоит забывать, что иерархия классификации произведений искусства на монументальное, станковое и декоративно-прикладное не существует в цифровом пространстве, а, вернее, является плавающей константой. В зависимости от поставленных задач проекта, создание определенной иллюстрации может вестись по совершенно разным сценариям. И именно градация между линейностью и живописностью зачастую придает

цифровой иллюстрации должный образ, в соответствии с единым проектным решением. На примере четырех иллюстраций, задачей которых было репрезентовать зрителю персонажа, видно, как меняется язык повествования. Первая работа построена на линии и контуре, фактически — это цветная графика (рис. 9), во второй художник уже активно работает с массой внутри контура, но не разрушает линейный абрис, удерживая тем самым рисунок фигуры в самодостаточном положении (рис. 10). Третья работа является уже примером живописного подхода к дизайну персонажа и нацелена на передачу ощущения света и цвета, хотя все же многие детали в ней остаются весьма линейно читаемыми, но без фона герой картины уже не может существовать (рис. 11). В четвертой же иллюстрации нет как такового персонажа и фона, есть общее настроение, где алый балдахин окутывает фигуру, теряющуюся в полумраке оттенков. Детали в работе то вспыхивают, то заново исчезают, по отдельности они нематериальны, но вместе создают живописную вибрацию света и цвета (рис. 12).



Рис. 9. Dongho Kang. Unnamed fan art



Рис. 10. Will Murai. Street fighter



Рис. 11. Face Zero. White King 01Z



Рис. 12. Hassan Tabrizi

Теперь, когда проанализированы основные закономерности линейности и живописности как в традиционных, так и в цифровых картинах, можно разобрать более детально различия в подходах в рамках «классов». Под классами подразумевается разделение уже готовой цифровой работы на рисунок, живопись, пластику и архитектуру в привычном для нас и автора понимании. Естественно, Вёльфлин логично подразделял изобразительное искусство на четыре направления, существовавшие с древних времен: рисунок, живопись, пластика и архитектура. Для цифрового пространства данная система подходит, но лишь отчасти, ведь цифровое пространство не существует для нас как реальность, так как современный человек не способен переносить себя в виртуальную реальность. И художник, и зритель способны лишь взаимодействовать с ним через посредников, а именно через инструментарий ввода и вывода информации. Тем самым мы приходим к заключению, что для нас цифровой рисунок, цифровая живопись, цифровая пластика и цифровая архитектура — это всего лишь набор байтов информации, выводимых либо в виде света-пикселя, либо при помощи 2D/3D печати. При этом перевод цифрового произведения искусства в предметную среду, как ни странно, лишает первое авторской индивидуальности и является уже продуктом потребления в силу своих безграничных тиражных возможностей. Забегая вперед, заметим, что данное утверждение распространяется на все категории анализа, в рамках которых мы будем разбирать CG искусство.

Возвращаясь же к анализу линейности и живописности в цифровом рисунке, нельзя не согласиться с автором, что на работах, выполненных в рамках цифрового рисунка, лучше всего так же, как и в их традиционных аналогах, заметна разница между линейным и живописным. В рисунке легче всего проследить разницу между пятном и линией без вмешательства цвета, что значительно облегчает сравнительный анализ. В качестве примера рассмотрим двух художников с циклами работ, выполненных в азиатской стилистике: Maciej Kuciara и John Powell. Подчеркнем, что термин «Азиатский стиль» существует в цифровой сфере как устоявшееся понятие и не имеет отношения к тому, что имеется ввиду в тексте. Для нас, в первую очередь, важен именно формальный подход к анализу стилистики выполнения рисунка. В работах Maciej Kuciara присутствует четкая линия, видимое разделение на контур и тон, абрис деталей считается по отдельности — композиции состоят из набора линейных форм, где светотень и объем подчинены абрису и контурной линии (рис. 13).



Рис. 13. Maciej Kuciara



Рис. 14. John Powell

Напротив, в своих иллюстрациях John Powell работает с пятном и композицией, выстраивая образы на сопоставлении белых и черных ритмов, имитируя при этом прием работы кистью и черной тушью, что еще больше усиливает живописный эффект (рис. 14).

В сравнении двух подходов прослеживается закономерность отказа в живописности от легко считываемых контуров и образов, при определенном масштабировании изображение и вовсе сливается в набор пятен, с первого взгляда кажущихся лишь абстрактной композицией на пространстве холста, тогда как в линейном рисунке всегда прослеживаются силуэты главных композиционных объектов.

В работе с цифровым рисунком важна определенная степень стилизации либо под академическую манеру, либо же сохранение закономерностей, свойственных лишь рисунку, но не живописи, так как в работе с CG проектом зачастую грань между живописным рисунком и гризайлью теряется в силу отсутствия привычных инструментов ведения работы, поэтому большинство цифровых рисунков являются либо учебными материалами или этапами, нужными художнику для практики или выполнения стадии работы, либо же сознательно стилизованы под законы, которым подчиняется графический лист.

При анализе цифровой живописи тоже не все так однозначно с трактовкой итогового произведения. Если в подходе к созданию цифровой картины мы можем легко идентифицировать два пути создания полотна, описанных выше, то при рассмотрении финального результата становится намного сложнее выделить линейное и живописное. Рас-

смотренные выше четыре работы (рис. 9–12) являются примером переходных этапов между графикой и живопись, но при этом не демонстрируют всех отличий линейного и живописного подходов.



Рис. 15. Ameen Naksewee. GWENT Contest: Bronibor

Анализируя сугубо живопись, сравним работы двух авторов, Ameen Naksewee и Sheppardarts, чтобы разграничить линейность и живописность именно в цифровой живописи без вмешательства рисунка или же пластики. В работе «GWENT Contest: Bronibor» (рис. 15) Ameen Naksewee использует все законы классической живописи и физики: правильные отражения света и цвета, воздушная перспектива, плановость. Автор мастерски работает со всей доступной цветовой палитрой, используя всевозможные световые эффекты для достижения реалистичности и красочности. При этом его иллюстрация абсолютно линейна. Да, художник соблюдает все законы живописности, но при этом все они подчинены строгой линейности, сквозящей в каждой детали работы: от театрально выстроенной композиции до легко считываемых до мельчайших деталей доспехов и амуниции. Задача художника тут — не показать момент, но презентовать персонажа в самом себе. Вспоминая Федотова, так мы можем смело утверждать, что перед нами театрализованный момент, в котором читается прагматическая линейность.

С диаметрально противоположным подходом к иллюстрации мы сталкиваемся в работе художника под ником Sheppardarts «I Remain» (рис. 16). В картине нет богатой цветовой палитры, наоборот, цвета сдержаны и скупы. Отсуствует апломб, а композиция статична и спокойна. При этом всем именно за счет приемов, свойственных только живописи, художник передает невероятную живописность, заключенную не в резких ударах формы и цвета, но в мимолетных полутонах, ускользающих от нашего взгляда. Сама композиция выстроена на живописных приемах трактовки формы и ее перетекания. Цветовая палитра небогата, но при этом глубока. Взгляд скользит между вздымающимися облаками мазков, перетекающих друг в друга. Сама тектоника полотна наполнена живописным движением и вибрацией.

Цифровая живопись сохраняет традиции классической школы, невольно следуя законам, по которым работали еще Федотов, Ге и многие другие как отечественные, так и зарубежные художники. Замысел художника, его собственное «оптическое» видение влияет на решение каждой конкретной работы, выходящей из-под его кисти, будь то традиционный или цифровой инструмент. Во времена постмодернизма, когда все законы живописи уже опредлены и осознаны, лишь от художника зависит, на чем он выстроит свою живопись: на линейности Возрождения или же на живописности Барокко.

И если с цифровой живописью все весьма однозначно, в связи с возможностью прямого сравнения с традиционным аналогом, то цифровая пластика вызывает больше вопросов и поводов для дальнейших рассуждений. Все дело в том, что Вёльфлин разделяет пластику Ренессанса и Барокко, преимущественно опирался на чистоту образа и его трактовку по внешнему абрису. Так, скульптуру, сохраняющую доминантой свою общую массу, он считал линейной, а пластику, подверженную постояннуому визуальному видоизменению под влиянием светотени и фактуры, — высшим проявлением живописности. Несомненно, что для классической скультуры такое утверждение абсолютно верно, но в рамках цифрового искусства возникает опредленная недосказанность. Главная диллема при попытке формального анализа цифровой скульптуры, впрочем, как и архитектуры, — это окружающая среда. Для традиционной пластики такой проблемы не существовало, так как скульптура и зритель существовали в единой системе координат. В случае с цифровой скульптурой мы говорим о виртуальном трехмерном пространстве. А значит и свет, и среду создает также скульптор, что в корне меняет структуру анализа пластики. Для качественного анализа произведения стоит учитывать и физические условия воздействия окружающей среды, и экспозицию камеры и, конечно, саму скульптуру как основополагающую точку отсчета. При этом современный цифровой инструментарий



Рис. 16. Sheppardarts. I Remain

позволяет достичь небывалой реалистичности скульптуры, минуя тем самым этап живописности и подменяя собой уже фотоизображение, что можно расценивать как высшую форму проявления линейности в цифровой пластике — идеальное подражание действительности. В работах отечественного концепт-художника Джамы Джурабаева можно увидеть, как линейность (рис. 17), так и живописность (рис. 18). В условиях возможности воссоздать в 3D реальность до мельчайших подробностей именно отказ от опредленных деталей разграничивает жиписность и линейность в цифровой пластике.





Рис. 17. Джама Джурабаев: линейность в пластике

Рис. 18. Джама Джурабаев: живописность в пластике

Сложнее всего в рамках цифрового пространства классифицировать архитектуру. Тут стоить заметить, что по большей части к архитектуре применимы все те же правила, что и к пластике, так как задача — не только создать объект архитектуры, но и ретранслировать его зрителю с сохранением или же, наоборот, деконструкцией первичной линейности или живописности образа. Опять же это достигается работой с освещением и окружающей средой. Существует два порядка для классификации как пластики, так и архитектуры: первый порядок относится к формальному анализу самого объекта и выполняется в рабочей цифровой среде, где объект предстает перед нами в своем первоначальном цифровом объеме, с которым мы можем взаимодействовать. Этот первый анализ рассматривает пластику и архитектуру отрешенно и без какого-либо конкретного визуального контекста с точки зрения композиции и кадра. И второй порядок можно сравнить с размещением статуи в нише, а здания — в ракурсе: анализ итоговой композиции/кадра/ренедера, на котором запечетлен объект. Анализ второго порядка строится с учетом фактов первого, но при этом они не могут являться основополагающими. Так, например, в итоговом изображении мы можем

видеть живописную трактовку здания, которое в дальнейшем будет воплощено в виде полностью проработанной цифровой модели, но при этом сохранит живописность исходного изображения (рис. 20), или же плакат, демонстрирующий нам архитектурные формы с расчетом на сравнительный анализ между предствленными образцами, с целью показать объем и различные стилевые детали оформления (рис. 19). Обе работы выполнены художником Chris Karbach и являются иллюстративным и рабочим материалом.





Рис. 19. Chris Karbach
Рис. 20. Chris Karbach

В цифровой среде архитектурные и пластические элементы зачастую выполняют проектную роль. В первую очередь, это связано с техническими ограничениями, накладываемыми на авторов и зрителей. Современный технический прогресс не способен пока что массово экспонировать цифровые объемно-пространственные объекты. Существуют технологии дополненной и виртуальной реальности AR/VR, но на данный момент они не способны обеспечить перенос виртуального 3D в реальную трехмерную среду, поэтому зачастую для нас результатом работы CG скульптора и архитектора становятся плоскостные изображения или образы в фильмах и видеоиграх. Именно в интерактивных развлечениях зритель может взаимодействовать с цифровой пластикой и архитектурой.

Цифровое искусство во многом схоже с классическим при его формальном анализе. Конечно, это, в первую очередь, применимо к рисунку и живописи, тем категориям изобразительного искусства, что менее всего отличаются в цифровом и аналоговом виде. В случае же пластики и архитектуры при анализе мы вынуждены разграничивать произведения по стадиям его создания и демонстрации. К сожалению, это технические ограничения, обусловленные малым временным пе-

риодом развития цифрового изобразительного искусства. Работы, выполненные и предназначенные для демонстрации или дальнейшего использования в цифровом пространстве, активно начали развиваться с 80-х годов XX века [7]. Обусловлено это было, в первую очередь, техническим прогрессом и ценовой доступностью персональных компьютеров. В истории изобразительного искусства это схоже с тем, когда открытые и яркие цвета использовались, в частности, и из-за своей высокой стоимости как элементы роскоши в картине. Достаточно вспомнить эпоху позднего Возрождения в Венеции, где работали такие мастера, как Тинторетто и Веронезе [1]. Цифровое искусство находится в начале пути становления своих стилевых особенностей. На сегодняшний день цифровые произведения изобразительного искусства совмещают в себе множество признаков различных стилевых направлений, начиная с Древнего Египта и заканчивая модерном и Арт Деко. Перед нами — один из самых характерных примеров историзма и эклектики, хотя при этом главной задачей цифрового искусства сегодня является создание оригинального визуального материала, в дальнейшем используемого в различных самостоятельных проектах. При этом законы линейности и живописности как нельзя лучше ложатся на столь эклектичную массу. Без сомнений, было бы затрудинтельно на первых порах пытаться применять более комплексные и обширные системы методы анализа, которые охватывают великое множество факторов, зависищих от десятков, если не сотен внешних признаков. Тем ценнее для нас метод формального анализа, предложенный Генрихом Вёльфлином. Рассмотрев общие законы линейности и живописности на классических примерах мирового изобразительного искусства, мы смело можем утверждать, что и в современных цифровых аналогах присутствует все те же принципы и законы. Они незыблемы и не зависят от материала исполения, окружающей среды или даже от личности художника. «История искусства без имен» — это высказывание синонимично для современности, если мы хотим подойти на шаг ближе к систематизации и масштабному анализу цифрового изобразительного искусства [4].

В завершение же разговора о линейности и живописности как о части формального метода анализа Вёльфлина стоит отметить, что в современном искусстве данный процесс не является последовательным в исторических рамках, а идет параллельно, заимствуя уже найденные закономерности и правила из богатого наследия прошедших эпох. Тем

не менее, четко прослеживается зависимость выбора между линейным и живописным не столько от желания автора, сколько от задач, поставленных рынком. Формальный анализ цифровых произведений искусства возможен и нужен, но для дальнейшей классификации CG искусства, безусловно, потребуется рассматривать влияние рынка и заказчика на формирования общих стилевых особенностей уже не внутри народа или эпохи, но внутри торгово-рыночных отношений.

Список литературы:

1. *Дмитриева Н.А.* Краткая история искусств. Выпуск 1. От древнейших времен по XVI век. Очерки. — 4-е изд., стереотипное. — Москва: Искусство, 1985. — 319 с.: ил.

2. *Дмитриева Н.А.* Краткая история искусств. Выпуск 2. Северное Возрождение; страны Западной Европы XVII и XVIII веков; Россия XVIII века. — 3-е изд., дополненное. — Москва: Искусство, 1990. — 318 с.: ил.

3. *Дмитриева Н.А.* Краткая история искусств. Выпуск 3. Страны Западной Европы XIX века; Россия XIX века. — Москва: Искусство, 1992. — 361 с.: ил.

4. *Вёльфлин Г.* Основные понятия истории искусств. Проблема эволюции стиля в новом искусстве. — Москва: В. Шевчук, 2009. — 344 с.

5. *Тэн И.* Философия искусства. — Москва: Республика, 1996. — 351 с.

6. *Турлюн Л.Н.* Имитация традиционной живописи и графики средствами компьютерной график // В мире научных открытий. — 2012. — № 3.

7. *Турлюн Л.Н.* Компьютерное искусство в мировой художественной культуре // Alma mater (Вестник высшей школы). — 2011. — № 11 (декабрь).