А.В. ВАСИЛЬЕВ
Кандидат искусствоведения. Преподаватель кафедры академического рисунка РГХПУ им. С.Г. Строганова
e-mail: uchiharus@gmail.com

A.V. VASILIEV
Ph.D. in History of Arts, lecturer at the Department of «Academic Drawing» of Stroganov University
e-mail: uchiharus@gmail.com

DOI: 10.37485/1997-4663_2023_4_3_262_273

РОЛЬ ФОРМАЛЬНО-СТИЛИСТИЧЕСКИХ ИНСТРУМЕНТОВ АНАЛИЗА В КЛАССИФИКАЦИИ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ЦИФРОВОГО ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА

THE ROLE OF FORMAL-STYLISTIC ANALYSIS TOOLS IN THE CLASSIFICATION OF WORKS OF DIGITAL FINE ART

В статье рассматривается проблематика структуризации аналитических инструментов для цифрового изобразительного искусства. Затрагиваются вопросы временных и пространственных видов искусства. Проводится анализ принадлежности ЦИИ к обеим категориям. Описываются актуальные методики анализа процесса создания двух цифровых объектов изобразительного искусства.

The article discusses the problems of structuring analytical tools for digital fine arts. Issues of temporal and spatial forms of art are touched upon. An analysis is carried out of the digital art belonging to both categories. Current methods for analyzing the process of creating two digital objects of fine art are described.

Ключевые слова: цифровое изобразительное искусство, цифровое произведение искусства, ЦИИ, ЦПИ, концепт арт, коммерческая иллюстрация, цифровая живопись, цифровая графика, анализ.
Keywords: Digital art, digital artwork, concept art, commercial illustration, digital painting, digital graphics, CG artist, analysis.

Любой вид искусства можно классифицировать. Существуют десятки, если не сотни, параметров, по которым можно структурировать и каталогизировать произведения как пространственного, так и временного искусства. Произведения изобразительного искусства в большинстве своем относятся лишь к категории пространства, но при этом сам процесс их анализа можно отнести к разряду временных элементов, которые в своей основе схожи с современным процессом использования объектов интеллектуальной собственности, то есть сам анализ является итогом человеческой деятельности, связанной с объектом его исследования. С развитием цифрового направления в изобразительном искусстве стало возможным проанализировать не только итоговый результат работы художника, но и последовательность его действий, зафиксированную в виде пространственно-временного объекта (видеофайла или же последовательности изображений).

Определение произведения пространственного искусства подразумевает под собой его неизменность и уникальность. Весь институт классического изобразительного искусства строится на уникальности станковых, монументальных и декоративно-прикладных произведений: «природный закон ценности и свойственная ему игра форм уступают место рыночному закону стоимости и свойственному ему расчету сил» [1, с. 48] — материальная основа ценности произведений классического изобразительного искусства. Подлинность оригинала — главный критерий оценки. Ценность фрески Леонардо да Винчи «Тайная вечеря» — не только в ее изобразительных и технических качествах, но и не в меньшей степени в ее уникальности и в мистическом ареоле тайны вокруг ее создателя. Подход к абсолютизации понятия оригинала чрезвычайно важен для всей искусствоведческой системы анализа. Даже тиражируемая печатная графика существовала в парадигме оригинальности: художники создавали серии оттисков, подписываемых ими лично, что придавало каждому из таких отпечатков индивидуальность. Ценность материального объекта была неразрывна связана как с его искусствоведческим и техническим анализом, так и в рамках общей парадигмы восприятия произведения [2, с. 25].

В XX веке случился кризис изобразительного искусства, явившийся закономерным итогом его развития. Он был обусловлен тем, что средства художественной выразительности достигли своего пика реалистического развития в руках художников — обесценились, так как были неспособны отразить новых идей на стыке культур и эпох. Торжество су-

прематизма, кинетического искусства и дадаизма решительно завладело умами зрителя, задав новые тренды в искусстве. Впрочем, даже с учетом такой резкой смены парадигмы, искусство до сих пор оставалось предметным. Появление кино внесло свои изменения в устоявшиеся правила оценки визуальных произведений, обозначив возможность гибридных пространственно-временных методик исследования.

Все методы анализа так или иначе затрагивают физические характеристики объекта: материал и технику производства — культурно-исторический; тип, размер и форма объекта — иконографический; структура и фактура произведения — формальный. География и историческая эпоха: влияние внешних факторов на модель формирования изобразительного искусства в том или ином регионе рассмотрена у Ипполита Тэна в его труде «Философия искусства» [3]. Выработанные в данной парадигме инструменты художественного анализа применимы к подавляющему большинству пространственных произведений и, в связи с этим универсальны для разных исторических периодов и типов изобразительного искусства.

С развитием технологий появлялись все новые методы отображения и хранения информации. Любое произведение изобразительного искусства — это идея, то есть информация, выраженная автором с помощью определенной семиотической системы. В истории искусства идея всегда была впереди инструментов ее выражения, это сравнимо с разницей между арифметической и геометрической прогрессией. И если инструмент совершенствовался неспеша, то идея была лишена каких-либо материальных оков, что в итоге и вылилось в кризис изобразительного реалистического искусства, который упоминался выше. Огромный технологический скачок в XX веке привнес изменения в эту устоявшуюся структуру взаимоотношений триединства произведения изобразительного искусства: «На самом деле, с распространением технических, а позднее и цифровых технологий аспекты techne не уходят и не теряют своего значения в искусстве, они трансформируются. Так, с приходом в изобразительное искусство цифровых технологий, techne как ремесло и умение художника работать с физическим материалом трансформируется в его умение работать с цифровыми устройствами, а также в умение моделировать свойства и “поведение” физических материалов» [4, с. 181]. Появление первых компьютеров и как следствие развитие цифровой реальности дало новый виток развития для визуального искусства: аркадные игры, интерфейсы персональных компьютеров и видеоигры — все это требовало наполнения

не только аудио- и видеоинформацией, но и создания нового типа визуальных образов, которые можно причислить к объектам изобразительного прикладного искусства. За более чем тридцатилетнюю историю развития цифрового изобразительного искусства, его инструментарий стал невероятно обширным и позволяет работать с 2D и 3D объектами, создавать анимацию различного уровня сложности, а также интегрировать работу нейросетей в создание произведений цифрового искусства.

История изобразительного искусства всегда неразрывно связана с обществом и контекстом времени. Каждый новый этап развития изобразительного искусства отражал потребности социума. С появлением цифровой среды искусство перешло культурно-исторический Рубикон в понимании развития изобразительного искусства. Появилось новое пространство, требующее немедленного освоения и заполнения, при этом в цифровом мире нет обозримых границ и привычных физических очертаний. У пространственных видов объектов в виртуальной реальности нет предметности. Произведение изобразительного искусства в цифровой среде не существует перманентно, это не физический объект, хотя оно и обладает всеми теми же визуальными формальными признаками. Объект цифрового искусства является пространственно-предметным, так как фактически не существует в реальности в единой и неизменной форме. Даже устройство вывода такого виртуального объекта искусства будет влиять на его восприятие, при этом, с точки зрения оригинальности произведения, каждое из изображений будет в своем роде уникальным и в тоже время лишь визуальным дубликатом идеи оригинала: «Если произведение создавалось исключительно с использованием цифровых технологий и результатом автор также называет цифровую форму, то, безусловно, такая работа может существовать только в виртуальном пространстве» [5, с. 77].

Из этого можно сделать вывод, что произведение цифрового изобразительного искусства находится в суперпозиции: по всем визуальным характеристикам это объект предметного художественного анализа, при этом по всем техническим признакам цифровое изобразительное искусство (далее ЦИИ) является временным видом искусства, как, например, музыкальное произведение, и может быть рассмотрено как интеллектуальная собственность. Несмотря на свою двойственность, сами принципы создания ЦИИ позаимствованы цифровыми художниками из классического искусства. Цифровой инструментарий позаимствовал ло-



Рис. 1. Jama Jurabaev. «The Mandalorian Krill farms»

гистику, свойственную для аналоговых инструментов художника: «Графические редакторы полностью моделируют и копируют традиционные инструменты художника» [6, с. 102].

Для описания инструментов анализа ЦИИ стоит сформулировать два тезиса: производственная задача при создании работы и плюрализм стилей и художественных направлений в ЦИИ.

Несмотря на развитие нейронных сетей, способных генерировать изображения на основе текстового запрос, потребность в 2D и 3D художниках все также высока: «Да, компьютеры лучше справляются с визуальным изображением, чем 99 % людей на планете. Но это не значит, что мы перестанем воображать. Машины передвигаются быстрее людей, но ведь мы из-за этого не перестали ходить. Мы перемещаем огромное количество вещей на огромные расстояния, нам для этого нужны самолеты, лодки или автомобили с более приспособленными для таких задач двигателями» [7]. Для разработки и производства множества мультимедийных и гибридных проектов на стадии производства и постпродакшна задействуются как концепт-художники, так и иллюстраторы. Результат их работы в большинстве своем воспринимается зрителем как часть продукта и не несет, на первый взгляд, собственной изобразительной ценности. В зависимости от профессиональной сферы деятельности того или иного художника, варьируются и характерные признаки его авторского стиля. Разные задачи в работе требуют разных профессиональных навыков. Время исполнения работы — самый важный показатель в индустрии на сегодня, поэтому у современных цифровых художников приемы нацелены на эффективное решение конкретных задач.

В ЦИИ можно выделить два основных направления: концепт-арт и коммерческую иллюстрацию. Концептом можно назвать абсолютно лю-

бое произведение ЦИИ, если оно используется в качестве производственного этапа. С другой стороны, концепт-арт зачастую не будет проработан слишком детально для экономии времени художника, что не исключает того, что в отрыве от производства такая работа может иметь самостоятельную художественную ценность (рис. 1). Под иллюстрацией же имеется ввиду полностью законченное и самостоятельное визуальное произведение, используемое как финальный продукт или же его часть (рис. 2). В обоих направлениях набор приемов и техник создания изображения общий, а вот задачи и, как следствие, средства художественной выразительности — разные.





Рис. 2. Tony's Art. «Бдительность»
Рис. 3. Yohann Schepacz. «Big cat round brush 3»

Помимо технического задания, на художественные особенности ЦПИ активное влияние оказывает современная поп-культура. Выражается это, зачастую, в бессистемном использовании художественных стилей и визуальных образов разных эпох. При этом с учетом утилитарных задач сохраняется определенная реалистическая канва, выраженная в использовании базовых академических законах перспективы, тона, анатомии и цветовых отношений. В одном произведении могут смешаться фрагменты не только различных стилей и техник исполнения, но и культура разных эпох и стран в достаточно необычных сочетаниях (рис. 3).

Основываясь на двух вышеописанных тезисах, целесообразным видится проводить художественный анализ цифрового произведения искусства при помощи формально-стилистических инструментов. Единым выступает то, что рассматриваемый объект — это произведение изобразительного искусства, выполненное в цифровом пространстве при помощи цифровых инструментов, имитирующих классические инструменты рисунка, живописи и пластики. Формальный анализ произведений дает возможность систематизировать их характерные особенности, на основе которых формируется общая система формальных приемов и признаков,

используемых разными художниками, для различных проектов и авторских работ. Каталогизация позволяет выявить паттерны общих стилистических закономерностей в формировании современного мира цифрового изобразительного искусства.

Гибридная природа ЦИИ позволяет проводить анализ не только итогового произведения, но также рассмотреть процесс его создания поэтапно. Многие цифровые художники выкладывают процессы создания своих работ. Такие этапы очень важны для аналитической работы над картиной и выступают аналогом рентгена в классической реставрации с поправкой на то, что в ЦПИ можно увидеть полный процесс создания оригинального произведения. Рассмотрим поэтапно процесс создания двух цифровых работ: «Dreamer» художника Tomas Duchek (рис. 4) и «Herbalist» художника Pavel Hristov (рис. 5).







Рис. 4. Tomas Duchek. «Dreamer»
Рис. 5. Pavel Hristov. «Herbalist»
Рис. 6. «Dreamer». 1 этап, набросок

«Dreamer» — это классическая иллюстрация лишь с тем отличием, что выполнена она цифровыми инструментами, «Herbalist» более приближена к концепт-арту персонажа, в связи с отсутствием фона и как таковой композиции. Каждый этап в работе оперирует своими формально-стилистическими приемами. Набор и последовательность этих приемов и инструментов формирует сам художник, что и определяет его визуальный авторский стиль.

Tomas Duchek начинает работу с легкого линейного наброска главного персонажа. С помощью его силуэта он определяет композицию будущей иллюстрации. Персонаж выступает ее центром (рис. 6). На втором этапе работы художник сразу распределяет цветовые пятна в работе, линейный набросок остается лишь для первичного визуального разделения зон на холсте, пока идет поиск пятен и общего колористического решения (рис. 7). Следующим шагом идет проработка центральной части иллюстрации, а именно портрета персонажа и рук. Так как иллюстрация является вариацией классического поясного портрета с пейзажным фоном, то



Рис. 7. «Dreamer». 2 этап, цвет



Рис. 8. «Dreamer». 3 этап, начало детализации



Рис. 9. «Dreamer». 4 этап, проработка акцентов



Рис. 10. «Dreamer». 5 этап, работа с окружением

основное внимание концентрируется между лицом и кистями рук. Работа ведется от пятна, сразу цветом без предварительного линейного уточнения (рис. 8). Далее автор набирает детали, постепенно снижая уровень проработки к краю холста, что позволяет грамотно оперировать вниманием зрителя в готовой работе (рис. 9). Задний фон Tomas Duchek решает в последнем этапе уже на финальной стадии проработки. Тем не менее, персонаж вписан в окружающую среду, присутствует не только направленный источник света, но и эффект Френеля, выражающийся в рассеянном освещении неба и рефлексах от него на одежде персонажа (рис. 10). В целом вся работа ведется в живописной манере. В первую очередь, внимание уделяется общему колориту и световоздушной перспективе.



Рис. 11. «Herbalist». 1 этап, линейный рисунок



Рис. 12. «Herbalist». 2 этап, силуэт



Рис. 13. «Herbalist». 3 этап, локальные цвета

Передний план перед персонажем художник заполняет фрагментом крыла птицы для усиления глубины и эффекта театральных кулис. Центральной задаче является не только изобразить персонажа, но и поместить его в среду, добиться их визуального взаимодействия.





Рис. 14. «Herbalist». 4 этап, тень и свет
Рис. 15. «Herbalist». 5 этап, проработка деталей

Pavel Hristov также начинает работу над изображением с линейного рисунка. Но, в отличие от Tomas Duchek, его линейный набросок проходит через несколько этапов уточнения и отрисовки. Финальный результат перед началом работы с цветом уже представляет собой готовый линейный рисунок (рис. 11). Вторым этапом художник заливает общий нейтральный серый фон под персонажами, чтобы отделить их от фона (рис. 12). Такой метод часто используется художниками для сохранения контроля над процессом визуализации. С помощью подкладки таких фонов под разными планами и объектами на изображении в процессе работы очень удобно их редактировать, не задевая другие элементы на холсте. После поверх общего силуэта идет покраска основными цветами. Каждый элемент на изображении отделяется своим базовым цветом в соответствии с рисунком (рис. 13). На четвертом и пятом этапе Pavel Hristov добавляет тени и свет (рис. 14). Если в первой иллюстрации проработка деталей велась от композиционного центра изображения, плавно расходясь к краям холста, то здесь персонаж прорабатывается слой за слоем одинаково равномерно. С методической точки зрения, такой процесс схож с классической работой акварелью или же с трехстадийным методом масляного письма — вся работа ведется равномерно по этапам. На финальных этапах автор незначительно меняет некоторые мелкие детали уже поверх изображения, а также занимается детализацией (рис. 15). Линейный рисунок частично остается, выполняя функцию силуэта.

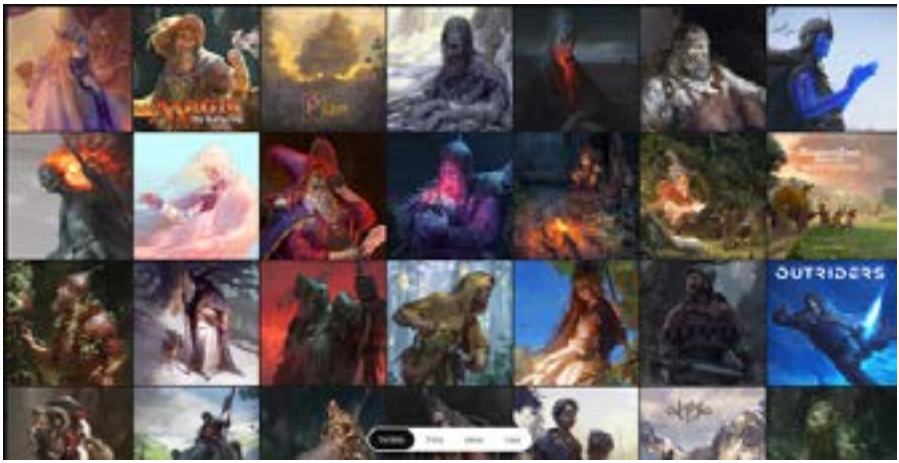


Рис. 16. Tomas Duchek. Портфолио

В разборе этапов заметны как общие тенденции при ведении живописных цифровых работ, так и кардинальные различия в подходах к процессу. Tomas Duchek при создании иллюстрации весь акцент смещает на работу с цветом и колоритом. Хоть его эскиз выглядит небрежно и неаккуратно, в нем сразу же решаются вопросы теплохолодности и композиции. Основной задачей является поиск пространственного решения персонажа посредством световоздушной перспективы и радиальной проработки деталей от композиционного центра илюстрации, а также кадрирование изображения с пропущеным первым планом/кулисой. Этап линейного рисунка пропускается намеренно, для скорейшего перехода к цветовым соотношениям в иллюстрации. Опять же сделано это с упором на поиск глубины средствами теплохолодности. Pavel Hristov ставит в своей работе другие задачи. Главным для художника выступает персонаж и его визуальный стиль: костюм, украшения, компаньон и их взаимодействие. Дизайн персонажа в данном случае самодостаточен, и по его атрибутике зритель может составить для себя его сюжетную характеристику. Вследствие равного внимания ко всем деталям, изображение выглядит более графичным, в нем отсуствует глубина и какое-либо пространство. Фактически, перед нами — скетч персонажа, который может стать самостоятельной иллюстрацией при добавлении фона. Но и без него изображение самодостаточно.

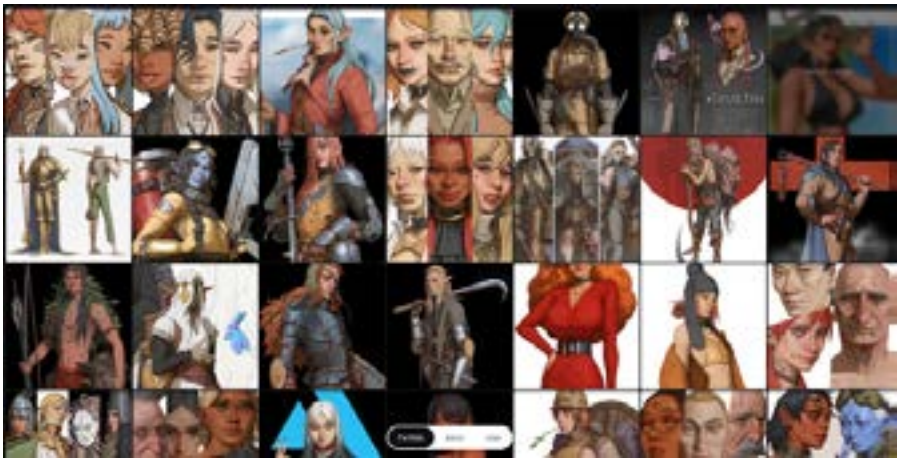


Рис. 17. Pavel Hristov. Портфолио

Оба художника работают над персонажами, но делают это диаметрально-противоположными методами. В первом случае упор идет на иллюстративную составляющую изображения, где все частные детали соподчинены общему колориту работы. Хоть все работы художника и имеют схожую композицию с персонажем в центре, но основным узнаваемым техническим приемом является работа автора с цветом и светом. Во втором случае художник, в первую очередь, работает как концепт-дизайнер, намеренно графично стилизуя элементы в своей работе для создания своего фирменного узнаваемого стиля. Для него характерны изменение анатомических пропорций лиц, сохранение линии и контура а также поскостные цветовые заливки.

Все вышеперечисленные утверждения, сделанные на основе описанных работ, в соотвествии с предложенными инструментами анализа, также можно применить и к остальным работам художников, размещенным в их официальных портфолио (рис. 16, 17). По характерным признакам всего одной работы каждого из двух авторов стало возможным в точности спрогнозировать характер всех остальных работ. Как следует из работ Tomas Duchek, он иллюстратор, и его первостепенной задачей является создание объемно-пространственных сюжетных композиций, главной целью которых является создание пространства при помощи формально-стилистических инструментов станковой живописи, хотя также среди работ встречаются и пейзажи. Pavel Hristov — художник по персонажам, фигуративный художник. В каждой из его работ просле-

живается тенденция к работе над дизайном костюма и художественным образом героя. Композиции, зачастую, собраны из различных портретов и набросков, планы и фоны не проработаны, при этом автор использует различные стилистические приемы и средства художественной выразительности для работы именно с портретом.

Современный цифровой художник — это, в первую очередь, высококлассный специалист, умеющий и знающий как использовать современные технологии для создания качественного и конкурентноспособного произведения искусства, являющегося теперь уже не предметным материально ценным объектом, а ставшего ценным информационным ресурсом, превалирующими доминантами которого являются качество исполнения, творческая креативность и скорость выполнения работы. В тоже время при столь жесткой конкуренции и высоких запросах цифрового художественного сообщества специалист вынужден концентрироваться на определенных нишевых задачах, которые, в свою очередь, формируют инструментарий формально-выразительных средств, используемых автором.

Таким образом посредством индуктивного формального метода анализа становится возможным произвести первичную систематизацию цифрового искусства в рамках корреляции с классической станковой живописью, графикой, скульптурой и элементами декоративно-прикладного искусства.

Примечания:

1. *Бодрийяр Ж.* Символический обмен и смерть. — М.: Добросвет, 2000. — 387 с.

2. *Васильев А.В.* Компьютерные технологии в современном изобразительном искусстве: Цифровая 2D графика в системе проектного мышления: диссертация … канд. искусствоведения: 5.10.3 / А.В. Васильев. — М., 2023. — С. 304.

3. *Тэн И.* Философия искусства. — М.: Республика, 1996. — С. 351.

4. *Ерохин С.В.* Цифровое искусство: преемственность традиций // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. — 2009. — № 8. — С. 178–184.

5. *Карлова А.И.* Цифровое искусство и музей // Вопросы культурологии. — 2016. — № 4. — С. 74–79.

6. *Перова О.В.* Изображение фигуры человека с учетом возможностей современных графических редакторов / О.В. Перова // Молодой ученый. — 2018. — № 28 (214). — С. 102–105.

7. *Пешкова Н.* Хайп мирового масштаба от исследователя NASA. Кто придумал нейросеть Midjourney и отберет ли она работу у живых художников и дизайнеров — 2022. — URL: https://incrussia.ru/understand/midjourney-creator/ (дата обращения: 15.11.2023).