

МЕТОДОЛОГИЯ АНАЛИЗА ПРОИЗВЕДЕНИЙ ЦИФРОВОГО ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА

Васильев Алексей Владиславович

преподаватель, Московская Государственная художественно-промышленная академия им. С. Г. Строганова, РФ, г. Москва

Горелов Михаил Вячеславович

канд. искусствоведения, доцент, Московская Государственная художественно-промышленная академия им. С. Г. Строганова, РФ, г. Москва

METHODOLOGY ANALYSIS OF DIGITAL FINE ARTS

Alexey Vasiliev

Teacher Moscow State University of Art and Design S.G. Stroganov, Russia, Moscow

Michael Gorelov

Candidate of Art History, Moscow State Art and Industry Academy S.G. Stroganov, Russia, Moscow

Аннотация. В статье поднимаются вопросы возможности структуризации аналитических инструментов для цифрового изобразительного искусства. Затрагиваются вопросы временных и пространственных видов искусства. Рассматривается принадлежность ЦИИ к обеим категориям. Проводится сравнительный анализ процесса создания двух цифровых объектов изобразительного искусства.

Abstract. The article raises questions about the possibility of structuring analytical tools for digital art. The issues of temporal and spatial forms of art are touched upon. Search a solvation to a problem of belonging The CG to both categories. A comparative analysis of the process of creating two digital objects of fine art is carried out.

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.

Процесс анализа изобразительного произведения как вида пространственного искусства зачастую является важным аспектом в жизни произведения, выступая в роли критерия

знания во времени, характерного для интеллектуального объекта, к коим обычно не относятся образцы пространственного искусства [2].

Картина или скульптура остаются неизменными на протяжении всего цикла своего существования (здесь не рассматривается процесс физического старения произведения, так как этот вопрос интересен в первую очередь в контексте реставрационных работ над произведением). Сам институт изобразительного искусства в привычном его для нас понимании сложился, в частности, на особенной уникальности станкового, монументального или декоративно-прикладного произведения. Ведь ценность «Афинской школы» Рафаэля не только лишь в художественной и ремесленной выделке, но и в самом культе по возвышению (абсолютно заслуженному) работ великого мастера эпохи Возрождения. Нет другой такой же «Афинской школы», все остальные работы будут лишь репликой и копией. Такой подход по предметной абсолютизации объектов изобразительного искусства является практикующей нормой при оценке и анализе произведений любой исторической эпохи. Даже тиражируемая печатная графика, а техники офорта и литографии позволяют производить сотни и даже тысячи оттисков, придерживается общих правил. Художник подписывает первые и самые ценные оттиски лично, от руки, давая им нумерацию, что формулирует понятие серии оттисков, каждый из которых приобретает художественную ценность как самостоятельное произведение искусства. И двадцатый по счету оттиск не будет столь ценен в рамках культурно-рыночных отношений, как оттиск, входящий в первую десятку печати. Само материальное понимание объекта изобразительного искусства являлось неотъемлемой частью не только в разрезе искусствоведческого и технического анализа, но и в рамках общей парадигмы восприятия произведения [2].

Развитие изобразительного искусства закономерно привело его к кризису в начале XX века, обусловленному тем, что средства художественной выразительности, достигнув своего пика в руках художников и ремесленников, стремительно обесценились, обрушившись с того пьедестала, который столь непоколебимо возвышался с эпохи Возрождения. «Черный квадрат» К. С. Малевича как апофеоз супрематизма, кинетические скульптуры А. Колдера и итальянский дадаизм в самой своей сути отрицали устоявшиеся каноны. Нет художественному содержанию, нет статике, нет чему-либо старому. Но даже с такими идеями, даже с таким революционным подходом по свержению старых постулатов искусство оставалось предметным. Да, с появлением фотографии и кино идеи пространственно-временного искусства развивались все более активно, при этом не затрагивая основной постулат – искусство должно быть предметным. Платоновская идея не может быть выражена без оболочки, без того сосуда, который в свою очередь обязан обладать уникальностью, как определяющим фактором принадлежности к миру изобразительного искусства.

Любой метод анализа так или иначе затрагивает предметные особенности объекта: материал и технологии производства – культурно-исторический; тип, размер и форма объекта – иконографический; структура и фактура произведения – формальный [1].

Выработанные в данной парадигме инструменты художественного анализа применимы к подавляющему большинству пространственных объектов и благодаря этому универсальны для различных эпох и видов изобразительного искусства.

С развитием технологического прогресса развивались и формы отображения и сохранения информации. Любое произведение искусства – это идея или же, другими словами, информация, выраженная авторами при помощи определенных семантических инструментов. На всем протяжении истории искусства идея развивалась быстрее, чем язык ее выражения, это сравнимо с арифметической и геометрической прогрессией. И если инструмент совершенствовался неспеша, то идея была лишена каких-либо материальных оков, что в итоге и вылилось в кризис искусства, который упоминался выше. Все изменилось в середине XX века с развитием цифровых технологий. Первые аркадные игровые автоматы, персональные компьютеры и домашние игровые приставки – все это требовало наполнения не только аудио и видео информацией, но разработкой целого ряда пространственных объектов, которые можно причислить к объектам изобразительного искусства. Вот только теперь пространство стало цифровым. За последние тридцать лет цифровое пространство стало неотъемлемой частью нашей повседневной жизни. Современный человек не может существовать в обществе

без постоянной интеграции с цифровым окружением. Теперь уже среда и инструмент оказываются безграничными. Сегодня стали возможны в реализации самые смелые творческие идеи, ресурсы цифрового пространства применимо к изобразительному искусству практически неограниченны в сравнении с реальным миром. Инструментарий, используемый для создания цифровых объектов, вобрал в себя все самое лучшее от своих аналоговых предшественников, дав также возможность упорядочить и систематизировать репетитивно-механическую часть процесса.

История циклична: искусство не может развиваться самостоятельно, отгородившись от потребностей людей и социума. Каждый новый виток в мировой истории был связан с потребностью общества в искусстве для самовыражения, объединения, пропаганды или отдохновения. При этом инструменты совершенствовались, а теоретические знания ширились, накапливались поколениями и выстраивали единую картину мира. С появлением цифровой среды у человека впервые произошел культурно-исторический переворот 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 цифре нет того самого предметного понятия. Произведение изобразительного искусства в цифровой среде не существует перманентно в привычном для нас понимании. Объект цифрового искусства является пространственно-предметным, так как фактически не существует в реальности в единой неизменной форме.

Не затрагивая проблему оригинала для цифрового произведения искусства, важно поговорить о другом. Формально произведение изобразительного цифрового искусства в контексте классической системы художественного анализа является парадоксом: по всем визуальным признакам оно является объектом предметного художественного анализа, при этом по всем техническим параметрам цифровое изобразительное искусство (далее ЦИИ) является временным видом искусства сродни музыкальному произведению и может рассматриваться как объект интеллектуальной собственности [2].

При этом задачи цифрового изобразительного искусства изначально были весьма прозаичны. Художники выступали в роли строителей, заполняющих новый мир кирпичик за кирпичиком объектами. Создавались новые инструменты и целые системы для удобной работы в цифровом пространстве. При этом цифра позаимствовала приемы и логику работы из традиционной графики и живописи. Любое новое направление вынуждено заимствовать уже устоявшиеся элементы для удобства освоения нового путем знакомства через уже известные точки соприкосновения.

Из этого следует два важных тезиса, которые послужат опорой для дальнейшего развития инструментов анализа ЦИИ. Первый – это фактор ремесленного исполнения работы. Цифровое пространство в силу своего постоянного роста создает один из важнейших пунктов для развития любого ремесла и творческой деятельности – спрос. Спрос рождает предложение. В цифровом эквиваленте произведение изобразительного искусства в первую очередь выступает как интеллектуальная собственность, набор визуальной информации. Именно визуальная составляющая имеет наибольшую ценность при работе с цифровым объектом. Тем самым, при создании цифрового произведения искусства (далее ЦПИ) художник работает с реальным заказчиком или же с целевой аудиторией работодателей, которые могут стать его потенциальными заказчиками. Учитывая особенности профессии цифрового художника, он адаптируется под любую ситуацию, но в приоритете всегда остаются два показателя: качество выполнения работы и скорость. Отсюда вывод: специализация художника является одним из основополагающих факторов его авторского стиля работы. Разные задачи в работе требуют разных профессиональных навыков. С учетом важнейшего на сегодня ресурса – времени, работа должна выполняться в поставленный срок, поэтому у современных цифровых художников приемы нацелены на эффективное решение конкретных задач [3].

Упрощенно можно разделить всё ЦИИ на две больших категории: concept art и коммерческую иллюстрацию. К concept art относится любая работа, являющаяся так или иначе этапом производственного процесса. Например, прекрасная и живописная серия пейзажей может являться лишь примером раскадровки для сериала (рис. 1) [6].



Рисунок 1. Jama Jurabaev «Tatooine night ride v003»

Под иллюстрацией же имеется ввиду полностью законченное и самостоятельное произведение, используемое как финальный продукт или же его часть (рис. 2) [4]. В обоих направлениях набор приемов и техник создания изображения общий, а вот задачи и, как следствие, средства художественной выразительности разные [3].



Рисунок 2. Bryan Sola «Elven wardancer»

Вторым тезисом вынесем плюрализм стилей и направлений в ЦИИ. Хотя тенденции среды направлены на в той или иной степени реалистическое искусство или его современную разновидность (аниме, классическая мультипликация и тд.), где соблюдаются базовые академические законы перспективы, тональности, анатомии и цветовых отношений, но мультикультурность современного общества вносит свой хаос. Зачастую, то или иное произведение не поддается ни иконографическому, ни социально-историческому методу анализа [3]. В одной картине могут смешаться фрагменты не только различных стилей и техник исполнения, но и культура разных эпох и стран в достаточно причудливых сочетаниях (рис. 3) [5].



Рисунок 3. Jakub Rozalski «1920 - iron harvest»

Исходя из двух вышеперечисленных тезисов, целесообразно будет рассматривать любое ЦПИ как объект для формального анализа [1]. Единый общий знаменатель – это произведение изобразительного искусства, выполненное в цифровом пространстве при помощи цифровых инструментов рисунка, живописи и пластики. В ходе же формального анализа произведения станет возможным систематизировать его характерные особенности, благодаря чему можно будет составить сводную таблицу формальных приемов и признаков, используемых разными художниками, для различных проектов и авторских работ по всему миру. Такая сравнительная база данных в будущем позволит начать поиски общих стилистических закономерностей в формировании современного мира цифрового изобразительного искусства.

В качестве примера проведем формально-стилистический анализ работ двух разных художников с отслеживаем этапов выполнения картин, так как цифра позволяет сохранять оригинальные этапы ведения работы художником. Такие раскадровки процесса очень важны для аналитической работы над картиной и выступают аналогом рентгена в классической реставрации с поправкой на то, что в цифре мы можем увидеть полный процесс создания оригинального произведения этап за этапом. Обе работы можно рассматривать как самостоятельные картины, но, даже поверхностно, легко определить, что по жанрам это совершенно два разных по содержанию произведения:

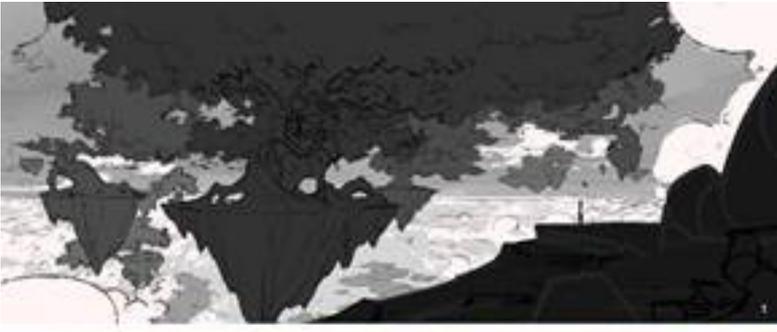


Рисунок 4. Artist: Shin jong hun «Giant tree»



Рисунок 5. Artist: Jianfeng Xing «无题»

Первая работа это классический представитель пейзажного жанра, вторая же ближе к символической картине с акцентом на портрет как центр 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.



1. Этап композиции. Художник распределяет большие тональные отношения. Работа преимущественно ведется пятном и линией. Тональное разграничение планов – поиск глубины.
2. Покраска. Раскрытие основными цветами. Сохраняется линия, работа ведется преимущественно от цветового пятна. Первый план намеренно затемняется, создавая кулису.
3. Линия полностью удаляется с холста. Появляется первый объем внутри планов и крупных деталей. Детализация ведется от композиционного центра – дерева.
4. В ходе работы вносятся изменения в композицию и отдельные фрагменты. Продолжается светотеневая детализация второстепенных деталей на втором и третьем плане.
5. Подготовка к финальному этапу рендера изображения. Распределение масс деталей на втором – главном плане.
6. Финальный результат. После разработки дальнего плана, автор дорабатывает первый и второй планы. Основное внимание уделяется детализации второго – главного плана. Только после насыщения его информацией, художник вводит детали и стаффаж на первый план.



1. Гризайль. Одним из распространенных приемов при ведении цифровой работы является позаимствованный у классической школы живописи трехстадийный метод написания картины: композиционный рисунок/имприматура, гризайль, введение цвета при помощи лессировок.
2. Первый и второй этапы у автора являются как раз таки этапом гризайли. Это тональный живописный рисунок, без линий и штриха. Основное средство – выразительности пятно. В отличие от первой работы здесь отсутствует продуманная пространственная композиция. Второй этап подготавливает законченный тональный рисунок к покраске.
3. Покраска. По уже созданному в ч/б объеме прокладывается в режиме наложения цвета, формируя общие цветовые соотношения на объеме. Художнику важнее сама фигура – центральный персонаж, нежели чем окружение или общее состояние на этом этапе.
4. Проработка деталей на фигуре, добавление полутонов и оттенков. По сравнению с работой Shin jong hun [7] над пейзажем Jianfeng Xing [8] ведет работу более последовательно. Внося меньше правок на этапе основного рендера.
5. Работа с окружением. Только когда фигура закончена, автор приступает к фону. Здесь он выступает в роли дополнения, не претендуя на какую-либо важную роль. На фоне автор закладывает атрибуты картины для завершения сюжетной и пространственной композиции.
6. Рендр второстепенных деталей. Добавление текстуры и фактуры в объекты заднего плана.
7. Финальный этап объединения композиции. Автор добавляет эффектов и корректирующих цветовых и световых слоев для достижения целостности в композиции. Также проводится

финальный этап рендера самых контрастных и важных деталей композиции.

В разборе этапов заметны как общие тенденции при ведении живописных цифровых работ, так и кардинальные различия в подходах к процессу.

Shin jong hun при работе с пейзажем весь акцент смещает на создание ощущения пространства с самых первых поисковых тамбнейлов. Хотя его эскиз выглядит небрежно и неаккуратно, в нем сразу же решаются вопросы планов и пространства. Основной задачей является поиск пространственного решения композиции посредством световоздушной перспективы, линейной перспективы и масштаба, а также кадрирование изображения с пропущенным первым планом/кулисой. Этап гризайли пропускается намеренно, для скорейшего перехода к цветовым соотношениям в картине. Опять же сделано это с упором на поиск глубины средствами теплехолодности. По правилу золотого сечения композиционный центр находится в левой трети холста. Этот фрагмент художник прорабатывает в последнюю очередь, так как важным является взаимодействие всех трех планов, возможное только при грамотном расположении акцентов. Ясность и композиционная целостность достигаются посредством пропущенного первого плана. Он как кулиса выступает в роли и обрамляющей рамы, и начала захода в композиционную дугу. Высокий контраст же позволяет отдалить и уравновесить все детали заднего плана по сравнению с первым, тем самым замкнув его с правой стороны. При этом обобщенная детализация первого плана пропускает взгляд зрителя внутрь композиции, придавая картине большую динамику и целостную глубину.

Jianfeng Xing ставит в работе другие задачи. Главным для художника выступает персонаж и его история, хоть в итоговой композиции присутствует несколько дополнительных точек напряжения, но автор изначально отталкивается от работы с фигурой, а именно от портрета с руками. Так, основное напряжение картины заложено в верхней левой трети по золотому сечению, а крылья девушки строго следуют динамике ослабляемой параболы. Здесь для художника пространственная теплехолодность вторична, как в целом и цвет на первых этапах. Наибольшее же внимание художник концентрирует на тональной работе как на первом этапе закладки холста, так и во время проработки деталей. Пространство вне центрального персонажа практически не решается, а композиция намеренно замкнута по фигуре, усиливая тектоничность всей картины. В финальной версии иллюстрации художник добавляет связывающие полутона, но при этом не выдерживает баланса в деталях в верхней части холста, тем самым разрушая единство композиции, пожертвовав им в угоду детализации отдельных элементов портрета.

Общими чертами для обеих работ выступает живописность подхода, намеренный отказ от линии как от средства выразительности. Работа прежде всего с пятном, тоном и цветом. Shin jong hun использует структуру цветовых отношений, тогда как Jianfeng Xing оперирует инструментами тональной работы и только на финальном этапе вводит активные цветовые контрасты.

При этом в пейзаже Shin jong hun старается разрушить камерность самого формата цифровой картины, визуально разрывая условный композиционный четырехугольник множественными диагоналями как в плоскости, так и направленными в глубину композиции. Напротив, Jianfeng Xing работает преимущественно только с центральным персонажем своей работы, вводя дополнительные элементы по ходу работы. Что в конечном итоге повлияло на целостное восприятие финального результата. Несмотря на обилие деталей в обеих картинах, пейзаж Shin jong hun выглядит более целостно за счет правильно распределенных больших тоновых пятен первого плана, который выполняет роль противовеса, объединяющего все полутональные отношения в глубине картинной плоскости.

Оба художника используют живописные приемы при создании своих работ, намеренно отказываясь от линии. Но по всем остальным формальным признакам работы этих двух авторов разительно отличаются. Shin jong hun работает в первую очередь с пространством и цветом, разрушает плоскость и статику планов [1]. Использует театральные и кинематографические эффекты для достижения максимального эффекта пространства на плоскости. Даже человек в его работе выступает лишь деталью для сравнительного масштаба планов. Jianfeng Xing во главу угла ставит работу с тоном и замкнутой композицией, нацеленной на концентрации внимания зрителя в первую очередь на центральном персонаже.

При этом в работе нет целостности из-за обилия эффектов освещения, добавленных на финальном этапе работы, что еще раз подчеркивает, что задачей автора является продемонстрировать символический портрет в антураже.

Рассмотрим фрагменты портфолио обоих художников (рис. 8 и 9) [7,8]:

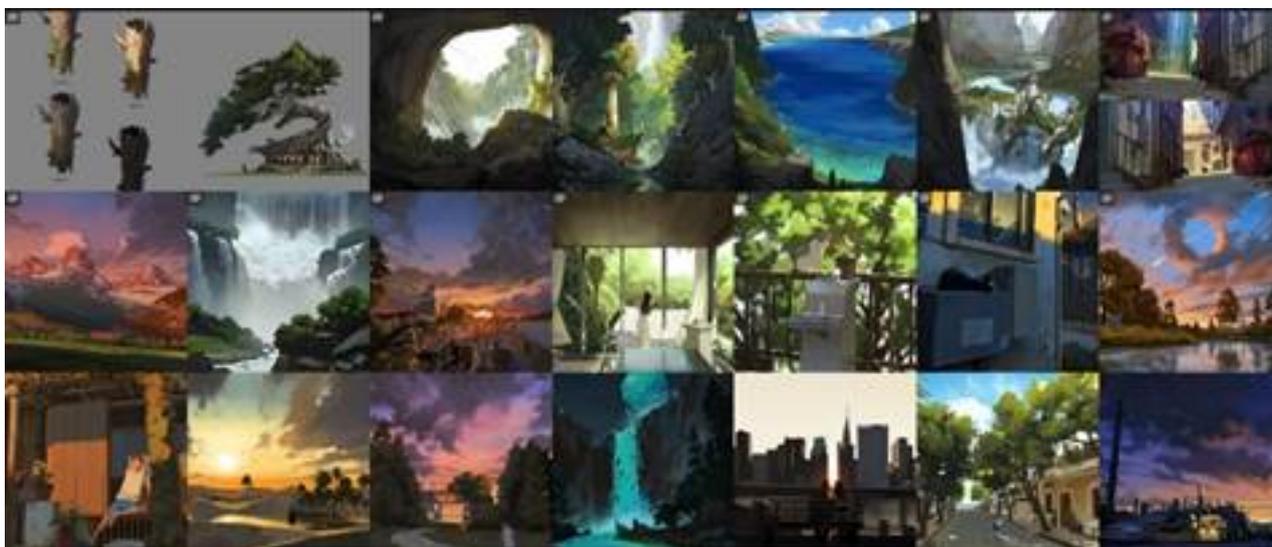


Рисунок. 8 Фрагмент портфолио Shin jong hun



Рисунок. 9 Фрагмент портфолио Jianfeng Xing

По характерным признакам всего одной работы каждого из двух авторов стало возможным в точности спрогнозировать характер всех остальных работ. Как следует из работ Shin jong hun, он художник по окружению, и его первостепенной задачей является создание объемно-пространственных композиций, главной целью которых является создание пространства при помощи формально-стилистических инструментов станковой живописи. Хотя также в работах встречаются и приемы, характерные для графики, где глубина и пространство выражены линейно.

Jianfeng Xing художник по персонажам и предметным / объектным иллюстрациям. В каждой

из его работ прослеживается тенденция к работе над замкнутым объектом. Композиции как будто собраны из различных действующих лиц, планы и фоны зачастую не проработаны. При этом автор использует различные стилистические приемы и средства художественной выразительности для работы именно с предметными задачами.

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.

Список литературы:

1. Вёльфлин Г. Основные понятия истории искусств. Проблема эволюции стиля в новом искусстве. – М.: В. Шевчук, 2009. – 344с.
2. Шагалов И. Ю. Временные и пространственные виды искусства. [Электронный ресурс]. – Режим доступа. – URL: <http://www.lookatme.ru/flow/posts/art-radar/58242-vremennyye-i-prostranstvennyie-vidyi-iskusstva> (дата обращения 20.04.2021)
3. Сидорова Л., Карпова А. Что такое Matte Painting, Photobashing и 3D Kitbash? [Электронный ресурс]. – Режим доступа. – URL: <https://cglab.pro/articles/chto-takoe-matte-painting-photobashing-3d-kitbash> (дата обращения 20.04.2021)
4. Bryan Solah [Электронный ресурс]. – Режим доступа. – URL: <https://www.artstation.com/artwork/m1g3Z> (дата обращения 21.04.2021)
5. Jakub Rozalski [Электронный ресурс]. – Режим доступа. – URL: <https://www.artstation.com/artwork/8R3dQ> (дата обращения 23.04.2021)
6. Jama Jurabaev [Электронный ресурс]. – Режим доступа. – URL: <https://www.artstation.com/artwork/q9Vx0P> (дата обращения 21.04.2021)
7. Shin jong hun [Электронный ресурс]. – Режим доступа. – URL: <https://www.artstation.com/huniartist> (дата обращения 22.04.2021)
8. Jianfeng Xing [Электронный ресурс]. – Режим доступа. – URL: <https://www.artstation.com/jianfengxing> (дата обращения 22.04.2021)