О. А. Исаева

Цифровая живопись как актуальное направление отечественного искусства

Рассматриваются такие актуальные феномены, как цифровая живопись и цифровое искусство, выявляются характерные черты отечественной цифровой живописи, рассматривается творчество отдельных художников. Исследуются особенности российских цифровых художественных практик, в первую очередь, изобразительность и иллюстративность.

Ключевые слова: цифровое искусство, цифровая живопись, фотоарт, 2D-редактор, компьютерная графика, современное искусство, растровая графика

Olga A. Isaeva

Digital painting as important direction of Russian art

Such important phenomenas as digital painting and digital art are revealed. The characteristics of the Russian digital painting and creativity of individual artists are examined. Peculiarities of Russian digital art practices are explored.

Keywords: digital art, digital painting, 2D-editor, computer graphics, contemporary art, raster graphics

Цифровая живопись в России как явление существует уже около двух десятилетий и продолжает развиваться, используя новейшие технологии современных графических редакторов. Однако при очевидной изученности цифрового искусства как западными, так и отечественными искусствоведами, цифровой живописи (которая первоначально рассматривалась в контексте цифровых арт-практик) еще не уделялось должного внимания.

Цифровая живопись – недавнее в отечественной терминологии определение, которое характеризует изобразительное искусство, создаваемое при помощи компьютерных технологий с применением преимущественно 2D-редакторов (в английском языке деление на цифровую живопись и цифровое искусство практически не предусмотрено). Цифровую живопись от других видов компьютерной графики отличает, в первую очередь, использование приемов близких к станковым видам изобразительного искусства, когда изображение создается в специальных компьютерных программах (графических редакторах). Графические редакторы создают изображение по разным принципам, но, что немаловажно, часто с имитацией традиционных техник и материалов, например, масляных или акриловых красок, мягких графических материалов и т. д. Таким образом, цифровая живопись – это во многом результат развития и трансформации традиционных видов искусства в современных арт-практиках.

Неточность терминологии в среде цифрового искусства и цифровой живописи связана с определенными причинами: типы жанров и сами формы медиа- и/или цифровых искусств часто являются гибридными как в техническом, так и в методологическом отношениях. Кроме того, они

чрезвычайно зависимы от технологической эволюции и развиваются вместе с ней. На данном этапе границы цифрового искусства охватывают весьма обширное поле современных арт-практик. Они объединяются главным принципом: к цифровому искусству относятся все произведения, или арт-объекты, созданные или подвергнутые модификации, либо цифровой обработке с использованием компьютерных (дигитальных, цифровых) технологий и существующие по преимуществу в цифровой форме. Также сюда относят произведения не цифрового, но традиционного изобразительного искусства, которые прошли оцифровку, например сканирование, иногда без малейшей последующей модификации. Тем не менее сканированное изображение относится к так называемой растровой графике, имеет определенное программное расширение (jpg, bmp, tiff).

Мощный толчок к развитию компьютерная графика получила в 1990-е гг., в период так называемой «цифровой революции»¹, когда и произошел прорыв в технологии, причем как в собственно компьютерном оборудовании, так и в программном обеспечении². Грэм Уэйнбрэн назвал «цифровую революцию» революцией произвольного доступа. По его мнению, эта революция базировалась на мгновенном доступе к множеству медиаэлементов, которые можно было комбинировать до бесконечности³. Именно эта особенность позволила цифровой живописи начать завоевание позиций в качестве одной из актуальных художественных практик.

В России цифровая живопись начала развиваться с момента, когда стала доступной компьютерная техника, достаточно мощная для специализированного софта – графических редакторов.

Существуют два типа 2D-редакторов: для создания растровых и векторных типов изображения. Наиболее популярными растровыми графическими редакторами являются Adobe Photoshop (1987–1989, США) и Corel Painter (1992, США), который уже прямо предназначен для целей и задач цифровой живописи. В нем предлагаются функции, прямо имитирующие традиционные техники живописи и графики⁴. Помимо названных, крайне популярна в среде цифровых художников программа SAI (релиз 2008), также предназначенная непосредственно для рисования на компьютере. Сами цифровые художники выбирают наиболее подходящий для них вид редактора, все зависит от тех творческих задач, которые ставит перед собой мастер.

В настоящее время в пространстве Интернета цифровая живопись превалирует над традиционными видами изобразительного искусства, кроме того, следует отметить в целом интернациональный характер цифровой живописи, который затрудняет определение региональных особенностей в искусстве CG-художников⁵ разных стран. Цифровые художники, как правило, работают не под настоящими именами, а под никнеймами, что предполагает удобство общения с зарубежными заказчиками и зрителями и далеко не всегда предполагает очевидную локацию CG-художника. Российские цифровые художники могут либо работать на зарубежные компании в составе больших гейм-девов⁶, либо, проживая за рубежом, создавать образцы цифровой графики для отечественных заказчиков.

Самое сложное в отношении цифровой живописи – это ее классификация и типология. Рамки почти всех видов цифровой живописи являются довольно размытыми, а широкие возможности компьютерной 2D-графики позволяют художникам бесконечно расширять границы традиционного искусства и создавать принципиально новые виды искусства. Неотъемлемость новых технологий при таком созидании подтверждается словами В. Беньямина: «В истории каждой формы искусства есть критические моменты, когда она стремится к эффектам, которые без особых затруднений могут быть достигнуты лишь при изменении технического стандарта, т. е. в новой форме искусства»⁷. Цифровая живопись оказалась именно такой новой формой, предложив собственную внутреннюю структуру. Если отвлечься от вопросов взаимопроникновения, можно выделить следующие виды цифровой живописи вне использования определенных графических редакторов: имитация традиционной живописи и графики (в том числе при работе непосредственно с натуры), или, иными словами, цифровая живопись в полном смысле этого слова; фотоманипуляция (фотоколлажирование), фотоарт, или смешанная техника, где приемы фотоманипуляции привлекаются на начальном

этапе создания нового изображения, затем применяется прорисовка и обработка, свойственная традиционным живописи и графике.

Первый вид цифровой живописи может опираться непосредственно на традиционные формы. Художники могут создавать концепт-арты⁸ карандашом по бумаге, с последующей обработкой в графических редакторах. Ярким примером являются работы российского художника, выступающего под ником Амок (Роман Папсуев), представившего целую серию персонажей русских сказок для игры «Эволюция», стилизованных в фэнтезийно-готическом стиле. Карандашная графика была оцифрована самим художником, им же были подложены текстуры состаренной бумаги, сделана легкая тонировка.

Подобное сочетание можно увидеть и в серии работ, посвященных русским ремеслам, авторства Losenko (Милены Лосенко). Каждая из акварелей представляет собой пример одной из русских традиционных росписей, где зачастую фон (собственно роспись, например, борецкая, гуслицкая, обвинская) и фигура девушки в русском костюме указанного региона выполнены по отдельности, оцифрованы и совмещены уже в графическом редакторе.

Существуют более сложные техники совмещения традиционного и цифрового изобразительного искусства. Так, в иллюстрации к песне ASP «Перекресток» (где показаны реалии предвоенной Германии) Томас Царь использует традиционную графику (тушь, перо, кисть), «собирая» отдельные фрагменты композиции затем в оцифрованном виде со всеми необходимыми правками и детализацией, с накладыванием текстур, шрифта и т. д. Возникает эмоционально насыщенный образ, близкий по исполнению традиционной графике, однако созданный в основном в графическом редакторе.

Таким образом, создаются новые самостоятельные произведения искусства, существующие исключительно в виртуальном пространстве, что не исключает их перевод в реальную среду посредством печати. Еще один важный вывод, который можно сделать из этого факта, – в цифровой живописи, как и в цифровом искусстве в целом, становится важен уже не результат, который может варьироваться (согласно упомянутой выше «революции мгновенного доступа»), а процесс.

Существует и цифровая живопись без нарочитого использования реально существующего оригинала, когда в основе может лежать реальный эскиз, но иногда рисунок делается уже на цифровом «холсте». Жанровое разнообразие данного направления подчиняется принципам традиционного изобразительного искусства: художники создают портреты, пейзажи, натюрморты, жанровые сцены. Однако пока основными видами деятельности

цифровых художников следует назвать участие в разработке компьютерных игр и иллюстрирование, как привычных литературных изданий, так и комиксов, которые в последнее время почти полностью перешли в цифровую форму рисования.

Даже если они работают в одной и той же программе, манера у художников может отличаться. Например, работы Rhads (Артема Чебохи) – это бескрайние открытые пространства, виртуозно переданные световые эффекты просвеченных солнцем облаков, закатных далеких гор, осязаемого ветра, композиционно продуманные: «Lost and forgotten», «Прекрасный мир», «Донник цветет», «Обыкновенное волшебство». Rhads создает свои композиции словно бы широкой кистью, свободным легким мазком. В то же время работы Клим Новосельцева (он работает под собственным именем) – это фантастические сумеречные пейзажи, такие как «Высшие сферы», «Великий потоп», цикл иллюстраций к роману «Там, где живут чудовища». Иногда он обращается к созданию композиций с символическим или аллегорическим содержанием, где можно увидеть определенные аллюзии на произведения Иеронима Босха или Питера Брейгеля – «Долгий путь», «Разговор», «Обжитый кот», «В стране грез». Это выражается в особенностях построения перспективы, масштабных соотношениях персонажей и пейзажа, мистичности, многозначности. Все его работы тонко градуированы в цвете, отличаются особой детализацией и проработанной композиционной и световой драматургией. Объединяет этих совершенно непохожих по стилю художников (Rhads и Клим Новосельцева) то, что их работы вполне можно принять за созданные в традиционных техниках, они близки в своих работах по содержанию: мотив открытого пространства, неба, простора; оба не прекращают работать и в нецифровом изобразительном искусстве.

В совершенно иной стилистике выступает Лео Хао (Алексей Шамровский), один из наиболее востребованных иллюстраторов российской фантастики, номинант на престижные российские премии фантастической литературы. Созданные им образы чрезвычайно узнаваемы, отличаясь брутальностью и мрачной иронией в соответствии с предназначением иллюстраций (он последние несколько лет является официальным автором обложек для альбомов «Арии» и других российских «металлических» групп). Себя он позиционирует как «наполовину творца, наполовину ремесленника»⁹, что вполне отвечает реалиям современной цифровой живописи в России. Так, например, будучи успешным автором, Лео Хао не получил профессионального художественного образования, что в среде цифровых художников – обычное явление, более того, большинство наиболее знаменитых CG-художников – либо энергичные самоучки (то

же Лео Хао), либо недавние выпускники художественных вузов, как, например, Phobs (Анастасия Ким), фактически лицо российского комиксового импринта Bubble.

При взгляде на весьма различных в художественной манере художников и их работы становится очевидным факт, что всех их объединяет реалистичная трактовка образов, фантастических по своей сути, особенная иллюстративность и детализированность. Это видится отнюдь не случайным явлением – российские цифровые художники действительно тяготеют к сюжетности, повествовательности, что чаще всего приводит их к работе именно в области иллюстрирования как такового. Rhads в данный момент трудится над выпуском графического романа, Phobs пока бессменный концептер графического романа «Бесобой», Клим Новосельцев разрабатывает персонажей и локации для компьютерной игры, номинант премии «Новая русская иллюстрация–2015» Томас Царь стал автором иллюстраций вышедшего в 2016 г. топового романа Антона Сои «Витчхантеры».

Фотоарт (или фотоманипуляция) как вид цифровой живописи близок к понятию коллажа в своем традиционном понимании. Дефиниция «фотоарт» звучала в контексте, когда фотография служила, по сути, основой для последующей живописной доработки (например, в творчестве художника И. Каменева, представленного на выставке «Фотоарт» в 2007 г.). Однако в художественной среде фотоартом могут называть фотоколлажирование – т. е. наложение или совмещение нескольких фотографий или их элементов для получения нового изображения. Примером могут являться работы Ольги Сироженко, работающей под творческим псевдонимом Cornacchia. Она выступает и как создатель совершенно самостоятельных произведений («Подмышш», «Распорядители праздника», «Ночная разорительница городка над самоцветным прииском») и очень тонких, колористически безупречно выстроенных, с громадным чувством вкуса выполненных фотоколлажей («Метеосводка», «Французский десерт», «Бал по случаю помолвки»). Ее работы отличает чрезвычайно высокая доля дорисовки в графическом редакторе¹⁰. Сама Cornacchia разделяет понятия фотоарта и фотоколлажа, считая отличительной чертой первого живописность, сложность исполнения и существенное видоизменение исходных материалов¹¹. Художница указывает и на доминирующую область применения фотоарта – фэнтезийная, мистическая, сказочная иллюстрация.

Изобразительность российской цифровой живописи порождает вопрос о возможной репрезентации за рамками печатных и онлайн-изданий. Должно ли цифровое искусство обрести постоянное место жительства в музее или

все-таки уйти в какой-то иной контекст – это вопрос ближайшего времени, поскольку эта область искусства развивается очень бурно при поддержке как технико-технологических, так и художественных сил. О том, как перевести цифровую живопись в оффлайн с возможностью экспонирования, дискуссии шли давно, однако в основном выставки, биеннале, предлагающие площадки для цифрового искусства, не предусматривают экспонирования тех арт-объектов, которые подпадают под конкретное определение цифровой живописи. Взгляды на эту проблему неоднократно озвучивались¹², однако пока музеефикация цифрового искусства методологически не определена. В первую очередь подобная проблема вызвана соотношением оригинала и копии, новым статусом подлинника как такового. Как утверждает М. Гельман, следует расстаться с самим понятием подлинника, поскольку именно цифровая живопись уже сломала множество стереотипных представлений о традиционном искусстве и заявила о появлении «нового типа функционирования»¹³ искусства.

Поскольку продукт творческой деятельности художника не подразумевает больше его существования и экспонирования в реальности, на время дискуссий о музейной репрезентации цифровой живописи главная роль отведена сетевым галереям, как специализированным, так и базирующимся на площадках социальных сетей. Однако здесь стоит различать репрезентацию искусства в сети и собственно нет-арт как искусство, созданное для сети и существующее только в сети¹⁴. В России на данный момент специализированные сайты-галереи находятся в стадии развития. С учетом факта, что цифровые художники работают в глобальном культурном пространстве, где искусство давно существует за рамками национальных границ и традиций, на данный момент для российских цифровых художников приемлемыми (и предпочтительными) площадками являются зарубежные сайты. Они предоставляют широкие возможности для создания персональных галерей и содействующие коммуникации творцов, зрителей и заказчиков (ArtStation, Behance и т. д.).

Цифровая живопись показала свои несомненные отличия перед традиционными видами изобразительного искусства, в первую очередь за счет невероятной гибкости графических редакторов, скорости работы и возможности внесения корректив, как в сам процесс создания произведений, так и в уже окончательный результат. Будучи неотъемлемой частью современного искусства, в России цифровая живопись развивается фактически на

том же техническом и художественном уровне, что и в других странах. Простая выборка показывает стиливое многообразие российской цифровой живописи, причем не только в следовании традиционным формам изобразительного искусства, но и развитию совершенно нового языка, присущего цифровым его формам.

На сегодняшний день существуют определенные характерные особенности, которые заключаются в приверженности не только традиционной изобразительности, иллюстративности, детализированности в своих работах, но и предпочтении симуляции традиционных техник посредством цифровой графики.

Примечания

¹ Paul C. Digital art. London: Thames & Hudson, 2003. P. 7.

² Связано это было, в первую очередь, с появлением и широким распространением в 1995–1996 гг. относительно доступных по цене SVGA-мониторов и видеокарт, которые были способны отражать 16,7 млн цветов.

³ Paul C. Op. cit. P. 15.

⁴ Турлюн Л. Н. Цифровая живопись как вид компьютерного искусства // Молодой ученый. 2016. № 4. С. 876–879.

⁵ CG – сокр. от «computer graphics», компьютерная графика. Так называют цифровых художников.

⁶ Гейм-дев – от англ. game – игра и англ. development – разработка, т. е. компания, занимающаяся разработкой компьютерных игр.

⁷ Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. М.: Медиум: Культур. центр им. Гете, 1996. С. 43.

⁸ Концепт-арт – рисунок, набросок, скетч, призванный передать идею произведения, который создается на первоначальной стадии разработки проекта и предназначен для использования в фильмах, компьютерных играх, комиксах до создания финальной версии.

⁹ Золотницкий Д. Иногда я творец, иногда – ремесленник // Мир фантастики. 2007. № 42. URL: <http://old.mirf.ru> (дата обращения: 06.02.2017).

¹⁰ Cornacchia: онлайн галерея. URL: <https://cornacchia.ru> (дата обращения: 06.02.2017).

¹¹ Технологии и волшебство // Моск. комсомолец. 2016. 6 июня. URL: <http://mk.ru> (дата обращения: 06.02.2017).

¹² Карлова А. И. Цифровое искусство и музей // Вопр. культурологии. 2016. № 4. С. 74–76.

¹³ Гельман М. О цифровом искусстве // Дневник М. Гельмана. 18. 12. 2003. Материалы по теме: выставка «Новые технологии: время Sony в искусстве». URL: <http://guelman.ru> (дата обращения: 06.02.2017).

¹⁴ Демшина А. Ю. Визуальные искусства в ситуации глобализации культуры. СПб.: Астерион, 2010. С. 128.