

ОТЗЫВ

официального оппонента о диссертации Некрасова Дмитрия Юрьевича
ХУДОЖЕСТВЕННАЯ СПЕЦИФИКА ЦИФРОВОГО ИСКУССТВА
(на примере творчества художника кино)

на соискание учёной степени кандидата искусствоведения
по специальности 17.00.03 – «Кино-, теле- и другие экранные искусства»

Заявленная тема диссертации весьма обширна по охвату возможных проблем. Уточнение в названии — «на примере творчества художника кино» — конкретизирует её, однако главное ощущение от названия: Некрасов Дмитрий Юрьевич поставил перед собой очень сложную задачу, волнующую широкий круг искусствоведов рубежа 20-21 веков.

Актуальность исследования обосновывается необходимостью решения вопроса о качестве, художественной ценности и оригинальности компьютерных произведений. Автор отмечает ряд особенностей цифрового искусства, ведущих к отторжению его восприятия: нематериальность, сложность освоения принципиально нового инструментария, априорная тиражируемость, зависимость от выбранной технологии производства. Примечательно, что сто лет назад подобными терминами можно было охарактеризовать кинематограф. Очевидно, цифровое искусство наиболее близко к искусству кино и по технологичности, и по специфике восприятия, и по многим другим параметрам. Однако компьютерное искусство развивается более высокими темпами, при этом доступность и обманчивая легкость технологий спровоцировали вал цифровых артефактов, подавляющее число которых категорически нельзя назвать произведениями искусства ввиду отсутствия в них художественного начала. Эта проблема и легла в основу представленной диссертации, актуальность которой не вызывает сомнений.

В первой главе вводится понятийный аппарат изобразительного цифрового искусства и его классификация. Несомненно, очень правильный

этап исследования, однако далеко не все данные автором определения можно признать бесспорными. Так, на стр. 23 предлагаются основные группы разделения изобразительного искусства: традиционное, цифровое, гибридное.

Вряд ли удачно в данном контексте противопоставление терминов «традиционное» и «цифровое» искусство. Иногда компьютерное изображение выполнено настолько тщательно, что его практически невозможно отличить от созданного кистью или карандашом (эти примеры приведены в диссертации на стр. 31). Называть подобные произведения нетрадиционной живописью ли графикой нелогично. Мы полагаем, что разделяя виды изобразительного искусства по технологии их создания было бы правильнее использовать термины «материальное – цифровое». Гибридное искусство основывается на интегрировании приемов материального и цифрового искусства, что и следовало показать на схеме (рис. 2), иначе её смысл искажается.

Проводя дальнейшую детализацию понятий для каждой группы искусства, было бы логичней выбрать общие критерии, однако традиционное и гибридное искусство автор классифицирует по геометрическому признаку (плоскостное–пространственное), а цифровое – по временному (статичное–динамическое). Есть неточности в формулировании особенностей векторной и растровой графики. Удивляет текст: «Цифровая растровая живопись работает по тем же законам композиции, цвета и тона, что и традиционный аналог» (стр. 31). Законы цветовой композиции едины для любой живописи (рукотворной и цифровой, растровой и векторной) и соблюдают или не соблюдают эти законы люди.

Отдельный вопрос к пониманию автором фрактальной графики. На стр. 33 читаем: «Фрактальная графика, в отличие от растровой и векторной, является менее предметной, более самобытной и существующей изначально исключительно в цифровой среде, обладая особым и важным свойством — она частично непредсказуема для создателя». Согласить с этим нельзя. Фрактальная графика может быть как растровой, так и векторной (об этом сам автор пишет в третьей главе). Более (или менее) самобытной или предметной

она быть не может: закодировать, а потом многократно тиражировать по определенному алгоритму можно любое изображение, хоть реалистичный портрет. О непредсказуемости тоже нельзя говорить: программирование — очень предсказуемый процесс. Главная особенность фрактальной графики в том, что она генерируется автоматически в зависимости от введенных параметров (которые могут быть, а могут и не быть случайными). Точнее было бы охарактеризовать фрактальную графику как алгоритмическая (зависимая от вводимых параметров) графика.

К сожалению, подобные неточности в тексте есть. Автору стоило более внимательно изучить словарные определения используемых технических терминов, прежде чем формулировать на их основе собственные, искусствоведческие. Эта ситуация иллюстрирует причину главной проблемы цифрового искусства: художники не хотят углубляться в тонкости точных технологии, а «технари» не могут создавать художественное произведение.

Вторая глава, как следует из названия, посвящена сравнению рукотворных и цифровых способов создания произведений искусства. Однако начинается она с попытки определить критерии подлинности, а вернее, авторства цифрового изображения. Дмитрий Юрьевич вторгается в поле экспертной оценки. На стр. 54 читаем: «Учитывая, что, как правило, в сети публикуются копии исходного изображения, но в меньшем размере (для уменьшения «веса» файла и повышения скорости его загрузки), обладатель цифрового изображения большего размера (в пикселях) может называться автором (или обладателем подлинника)». Во-первых, почему речь идет только о размещении в сети? Файл можно незаконно получить и другими способами, во-вторых, рекомендовать определять подлинник по количеству пикселей не корректно. Разрешение, наличие слоев, формат записи файла можно сфальсифицировать. Впрочем, в конце рассуждений автор сам отмечает, что «Лучшим способом указания своего авторства для цифровых художников все так же остается традиционный вариант — авторская подпись в углу «холста». Вероятно, этот вопрос вообще можно было опустить, так как предлагаемые

подходы подразумевает не искусствоведческую, а техническую экспертизу. Вероятно, это было вступление ко второй части параграфа, где автор переходит от определения подлинника в контексте авторского права к пониманию подлинности художественного произведения как объекта искусства.

Дмитрий Юрьевич обоснованно предлагает оценивать произведение изобразительного искусства по качеству каждого из двух этапов его создания: формирование художественного образа (как основной идеи произведения) и воплощение этого образа с помощью технических средств, выбранных художником. Говоря о том, что чрезмерное увлечение обширными возможностями цифрового художественного инструментария может негативно отразиться на художественном качестве итогового произведения, автор приводит пример работы Константина Худякова (стр. 63). Не давая оценочной характеристики этой работы, стоит отметить, что показанная работа «Женщина и муха» поражает не «неприкрытой точностью и сухостью трехмерной графики», а скорее агрессивной эпатажностью. Ювелирная точность 3D графики создает резкий контраст с гипертрофированной эмоциональностью, при котором и возникает особый «нерв» восприятия. Если исходить из того, что «Главным предназначением произведения искусства была и остается передача образа — чувственного, символического, аллегорического» (стр. 69), то Худякову это удалось.

Второй параграф главы посвящен проблемам компьютерной поддержки кинопроизводства. Очень ценно, что личный профессиональный опыт диссертанта вскрыл предвзятое и настороженное отношение к использованию цифровых инструментов в кинопроизводстве. Эту ситуацию, несомненно, нужно исправлять: если использование компьютера в живописи и графике зачастую воспринимается как чужеродный инструмент, не приносящий ничего нового, а скорее искажающий привычные жанры искусства, то кино генетически близко к цифровым технологиям, причем не только «техничностью», но и тем, что «изначально художник-постановщик

ограничен определенными производственными задачами». Как пишет автор на стр.77, «Создание кинокадра сегодня — это сплав театрально-декорационных и цифровых технологий, дополняющих друг друга. Изобретаются новые способы комбинированных съемок на основе сочетания павильонных декораций и цифровой графики». На примере фильма Гравитация показана эволюция классических комбинированных съемок, позволяющая достичь нового эффекта реалистичности и достоверности в кадре.

Хотелось бы особо подчеркнуть две различные задачи, успешно решаемые с помощью цифровых технологий при создании фильма. Первая — техническая. Сегодня практически на всех этапах работы, от киноэскиза до монтажа активно используются цифровая коррекция изображения, цветокоррекция отснятого материала, редактирование оцифрованного звука и пр. Вторая задача — художественно ориентированная, позволяющая задать радикально иной подход к поиску образа, изменяющая принципы формообразования в кадре. Именно она стала основой появления нового цифрового жанра кино, основанного на спецэффектах (фильмы Матрица, Гравитация и Аватар и пр.).

Третья глава является дополнением к основному тексту. Содержание параграфов автономно, рассматриваемый материал посвящен отдельным аспектам цифровой графики. Однако в Заключение автору удалось обобщить проведенное исследование, усилив основные тезисы диссертации и наметив пути продолжения научных изысканий.

Автореферат соответствует тексту диссертации и раскрывает основные положения исследования. Опубликованные работы по теме диссертации полностью отражают основные концептуальные положения и выводы диссертации.

Диссертация Д.Ю. Некрасова на тему «Художественная специфика цифрового искусства (на примере творчества художника кино)», представленная на соискание учёной степени кандидата искусствоведения по специальности 17.00.03 – «Кино-, теле- и другие экранные искусства» – это законченная научная работа, соответствующая требованиям п. 9-14 «Положения о присуждении учёных степеней», утверждённого постановлением Правительства Российской Федерации от 24 сентября 2013 г. № 842, Паспорту специальностей научных работников: 17.00.03 – «Кино-, теле- и другие экранные искусства» (Искусствоведение).

Д.Ю. Некрасов заслуживает присуждения ему ученой степени кандидата искусствоведения.

Доктор искусствоведения,
заведующая кафедрой мультимедийных технологий
в дизайне АНО ВО «Национальный институт дизайна»

Ящук О.Г.

Подпись Ящук О.Г. заверяю.

Проректор по административно-кадровой работе
АНО ВО «Национальный институт дизайна»

М.П. Худяков

22.04.2016

