

И. И. Балуненко,
кандидат искусствоведения, старший научный сотрудник,
ГНУ «Центр исследований белорусской культуры,
языка и литературы» НАН Беларуси

ГИПЕРРЕАЛИЗМ В НОВЕЙШЕЙ АРХИТЕКТУРНОЙ ВИЗУАЛИЗАЦИИ HYPERREALISM IN CONTEMPORARY ARCHITECTURAL VISUALIZATION

Аннотация: в статье характеризуется гиперреалистичное направление цифровой визуализации архитектуры. Отмечается, что гиперреализм является концептуальной, а не стилевой тенденцией развития цифровой визуализации. Выделены три ключевых принципа гиперреалистичной визуализации, которые отличают её от фотореалистичной и постдигитальной (неоаналоговой) цифровой архитектурной графики: 1) дистанция между визуализацией и реальностью; 2) стремление к художественной гармонии; 3) инициация тактильно-чувственного, эмоционального восприятия пространства.

Abstract: The article characterizes the hyperreal approach to the digital visualization of architecture. It is noted that hyperrealism is a conceptual rather than a stylistic trend in the development of digital visualization. Three key principles of hyperreal visualization are identified: 1) distance between visualization and reality; 2) strive for artistic harmony; 3) initiation of tactile-sensory, emotional perception of space. These principles distinguish hyperreal archviz from photorealistic rendering and post-digital (neo-analog) architecture drawing.

Ключевые слова: цифровая архитектурная визуализация, рендеринг, фотореализм, постдигитальная графика, гиперреалистичная визуализация.

Key words: digital architectural visualization, rendering, photorealism, post-digital drawing, hyperreal visualization.

В цифровой архитектурной визуализации 1990-х – 2020-х гг., как правило, выделяют два ключевых направления: фотореализм и пост-дигитальную или неоаналоговую (post-digital, neo-analog) графику. В искусствоведческих публикациях и архитектурной критике принято отмечать негативные стороны фотореалистичного рендеринга: чрезмерную коммерциализацию, отсутствие фантазии, художественной и социальной ценности [1; 2]. Подобные изображения пытаются воспроизвести не реальный опыт восприятия пространства, а его фотografiю, глянецовую или снятую на любительскую камеру. Подчеркивается, что фотореалистичная визуализация зачастую разительно отличается от возведённых зданий, либо и вовсе существует отдельно от материальной архитектуры, превращаясь в симулякр. Критики отдадут предпочтение постдигитальной графике [3] как более экспериментальной и выразительной. Постдигитальная графика (работы бюро Dogma, Fala Atelier, Viar Estudio, Office KGDVS, Point Supreme и др.) соединяет элементы ручного рисунка, коллаж, реалистичной визуализации, которые склеиваются в многослойное изображение. Это направление критикуют за однообразие и следование художественным клише, поверхностную имитацию подлинного авангарда и элитизм [4; 5]. Наконец, во второй половине 2010-х гг. наметилась третья тенденция развития цифровой архитектурной визуализации – гиперреализм (hyperrealism; hyperreal/hyperrealist/hyperrealistic archviz), который позиционируется как альтернатива фотореализму, позволяющая избавиться от его недостатков и ограничений. Гиперреальное направление также избегает абстракционизма, чрезмерной усложнённости и интелектуализма, свойственных пост-дигитальной графике.

Гиперреализм в архитектурной визуализации сосредоточен на эмоциональном восприятии художественного образа и переживании пространства, передачи атмосферы, настроения компьютерными средствами. В отличие от неоаналоговой тенденции, в которой переосмыслен коллаж и традиционная архитектурная графика, гиперреализм использует не только жи-

вописные и фотографические, но и кинематографические и сценографические приемы. Наряду с коллажем применяются фотомонтаж и техника *matte-mainting* – дорисовка фотореалистичного изображения поверх кадров, появившаяся ещё в плёночных кино и фотографии. Гиперреалистичные работы чаще напоминают кадры из фильмов, фотоснимки или живописные полотна. Гиперреализм можно охарактеризовать как концептуальный, а не стилистический подход: в отличие от неоналоговой графики, у гиперреализма нет и единой устоявшейся эстетики, универсального стиля. Гиперреалистичная работа может напоминать живопись Ренессанса или немецкого романтизма, фильмы Уэса Андерсона или нео-нуар, театральные декорации или открытки 1950-х гг. с туристическими видами.

Несмотря на то, что ряд выдающихся студий визуализации (Mir.no, Arqui9, Iddqd studio и др.) работает в рамках гиперреализма, и выражение «гиперреалистичная визуализация» в качестве описательного термина применяется на архитектурных ресурсах ArchDaily, Architizer, Dezeen [6 и др.], это направление до настоящего времени не было охарактеризовано в искусствоведческих публикациях и архитектурной критике. Можно предположить, что тенденция не в полной мере осмыслена, так как отдельные гиперреалистичные работы бывает сложно отделить от глянцевого фотореализма.

Тем не менее, можно выделить три ключевых принципа, характеризующих именно гиперреалистичную визуализацию:

Принцип 1: визуализация не должна подменять собой реальность

Гиперреализм стремится воссоздать реальный опыт переживания архитектуры, но он также подчеркивает различие между изображением и физическим пространством. Гиперреализм избегает имитации, в нём присутствуют визуальные маркеры, по которым сразу можно определить, что изображение не является ни слепком реальности, ни фотографией.

Цвета, настроение и атмосфера одновременно реалистичны и искусственны. Чтобы оторваться от псевдореальности, в визуализации могут использоваться абстрактные и стилизованные элементы, но чаще художественные фильтры применяются ко всему изображению целиком. Изображение отличает нарочитая выверенность, выстроенность изображения, нереалистичная гармония, живописность красок. Таким образом, наблюдатель избегает иллюзии, что возведенное здание будет неотличимым от изображенного.

Принцип 2: визуализация должна стремиться к художественной гармонии

Постановочная сбалансированная композиция является одним из чётких маркеров, отличающих гиперреалистичную архитектурную визуализацию от более спонтанного фотореализма. Элементы изображения структурированы, выстроены в строгой иерархии главных и второстепенных элементов за счёт цветовых пятен и эффектного светотеневого контраста. Гармоничная композиция, эффектная светотень и палитра изображения не только придают визуализации выразительность, но и делают изображение более читабельным, помогают понять авторский замысел.

Принцип 3: визуализация инициирует тактильно-чувственное, эмоциональное восприятие и переживание пространства

Гиперреалистичный подход акцентирует роль атмосферы пространства и его способности вызывать эмоциональную реакцию в переживании архитектуры. Тактильно-чувственное восприятие пространства рассматривается как равное по значению, если не превосходящее зрительное. Поэтому для гиперреалистичной визуализации характерно стремление воссоздать мультисенсорное переживание архитектуры, возможное только в физическом пространстве. Квази-тактильное восприятие возникает благодаря эффекту «мультисенсорного слияния» – зрительные нейроны возбуждают тактильные, и наблюдатель словно трогает изображение руками.

Ощущение массы, атмосферы и настроения оказывают решающее влияние на психологическое состояние людей, находящихся в архитектурной среде, поэтому они учитываются при разработке проекта. Последователи гиперреалистичного подхода полагают, что эти слои следует отображать в визуализации, чтобы более полно передать задумку архитектора. В гиперреалистичной визуализации применяются методы создания атмосферных изображений,

которые ранее были разработаны в живописи и фотографии, театральной и кино- декорации. Наиболее распространенные приемы основаны на выборе эмоционально заряженных цветовых палитр и игре света и тени. Динамичная или статичная композиция может передать ощущение энергии или созерцания, опасности или безопасности, драмы или спокойствия – и любую другую дихотомию между потенциальным действием или бездействием. Воздушная перспектива варьируется от неестественно чистого воздуха, заостряющего восприятие, до густого тумана, который предлагает тихое созерцание.

Поскольку эмоциональное, чувственное переживание является неотделимым компонентом восприятия пространства, гиперреалистичную визуализацию можно считать более реалистичной, чем фотореализм. Атмосферный гиперреализм превращает изображенную архитектуру из геометрической абстракции форм и линий в одухотворённое, ожившее место.

Литература

1. Minkjan, M. *What this MVRDV rendering says about architecture and the media* [Electronic resource] / M. Minkjan // *Failed Architecture*. – Mode of access: <https://failedarchitecture.com/what-this-mvrdv-rendering-says-about-architecture-and-media/>. – Date of access: 17.10.2019.
2. Howarth, D. *Architectural renderings are «troublesome and problematic» says Es Devlin* [Electronic resource] / D. Howarth // *Dezeen*. – Mode of access: <https://www.dezeen.com/2018/05/10/architectural-renderings-troublesome-problematic-es-devlin-interview/>. – Date of access: 17.07.2019.
3. Jacob, S. *Architecture enters the age of post-digital drawing* [Electronic resource] / S. Jacob // *Metropolis*. – Mode of access: <http://www.metropolismag.com/architecture/architecture-enters-age-post-digital-drawing/>. – Date of access: 17.05.2018.
4. Ghosh, S. *Can't be bothered: the chic indifference of post-digital drawing* [Electronic resource] / S. Ghosh // *Metropolis*. – Mode of access: <https://www.metropolismag.com/architecture/postdigital-drawing-aesthetic/>. – Date of access: 08.09.2019.
5. Griffiths, S. *Now is not the time to be indulging in postmodern revivalism* [Electronic resource] / S. Griffiths // *Dezeen*. – Mode of access: <https://www.dezeen.com/2017/10/30/sean-griffiths-fat-postmodern-revivalism-dangerous-times-opinion/>. – Date of access: 23.07.2019.
6. Bryant, R. *Architectural renderings now «indistinguishable from photos» says leading visual artist* [Electronic resource] / R. Bryant // *Dezeen*. – Mode of access: <https://www.dezeen.com/2013/10/20/peter-guthrie-on-hyper-realistic-visualisations/>. – Date of access: 27.10.2019.