

модуль 1

введение  
в цифровое  
искусство

занятие 2

основы  
визуального  
восприятия

маргарита варакина

2025

> ПРИНЦИПЫ ВОСПРИЯТИЯ  
цвета

---

1

> ОСНОВЫ КОМПОЗИЦИИ  
и баланса

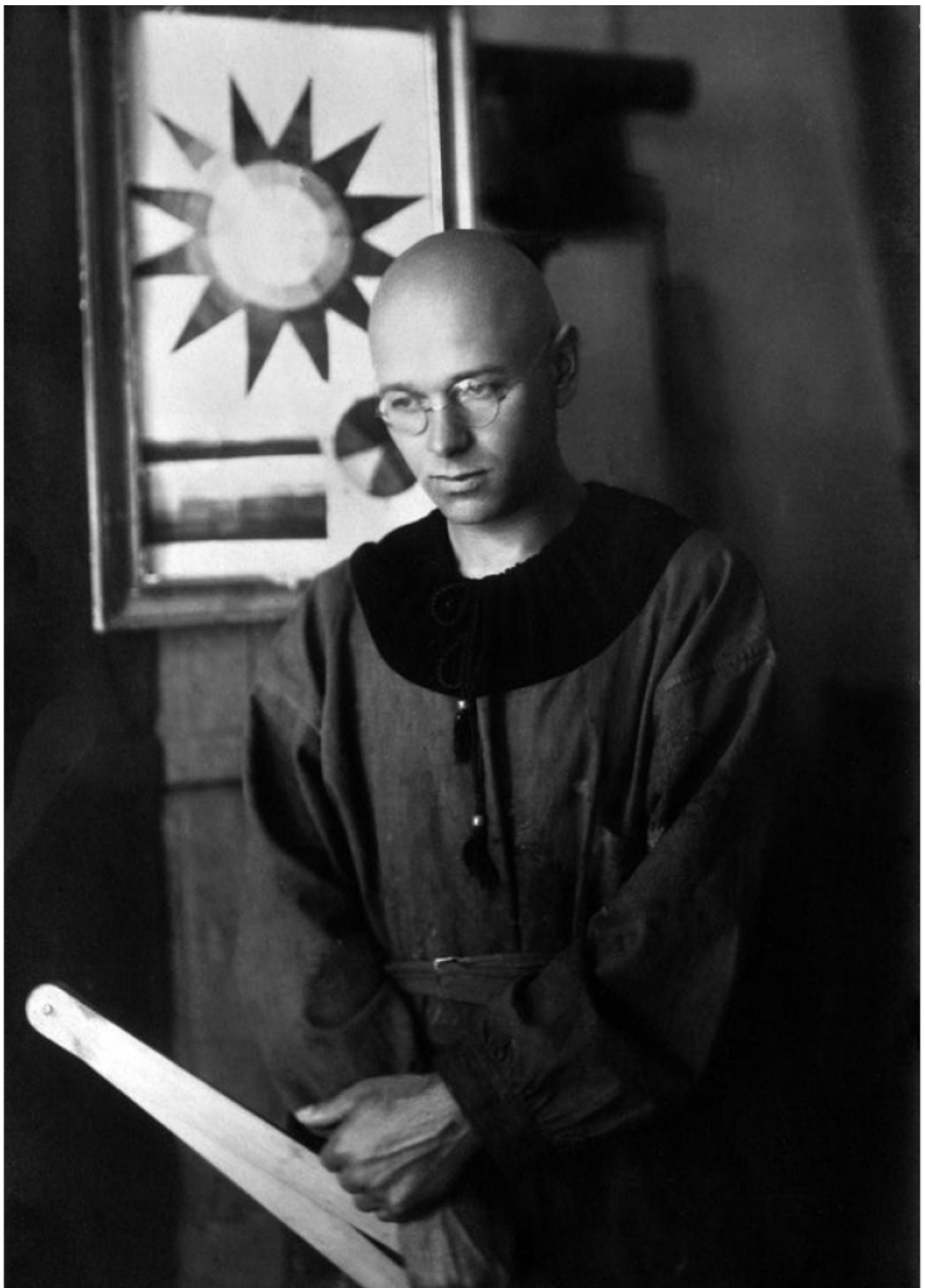
---

2

> форматирование  
и пространство  
в цифровом искусстве

3

# принципы восприятия цвета



**Иоханнес Иттен –**  
**швейцарский художник,**  
**теоретик и педагог**  
**Баухауса,** создатель учебного  
курса, который лег в основу препода-  
вания многих современных художест-  
венных школ

свои теоретические и педагогические взгляды он изложил в книгах **«Искусство цвета»** и **«Искусство формы»**. Эти издания стали азбукой для всех, чья работа связана с колористикой



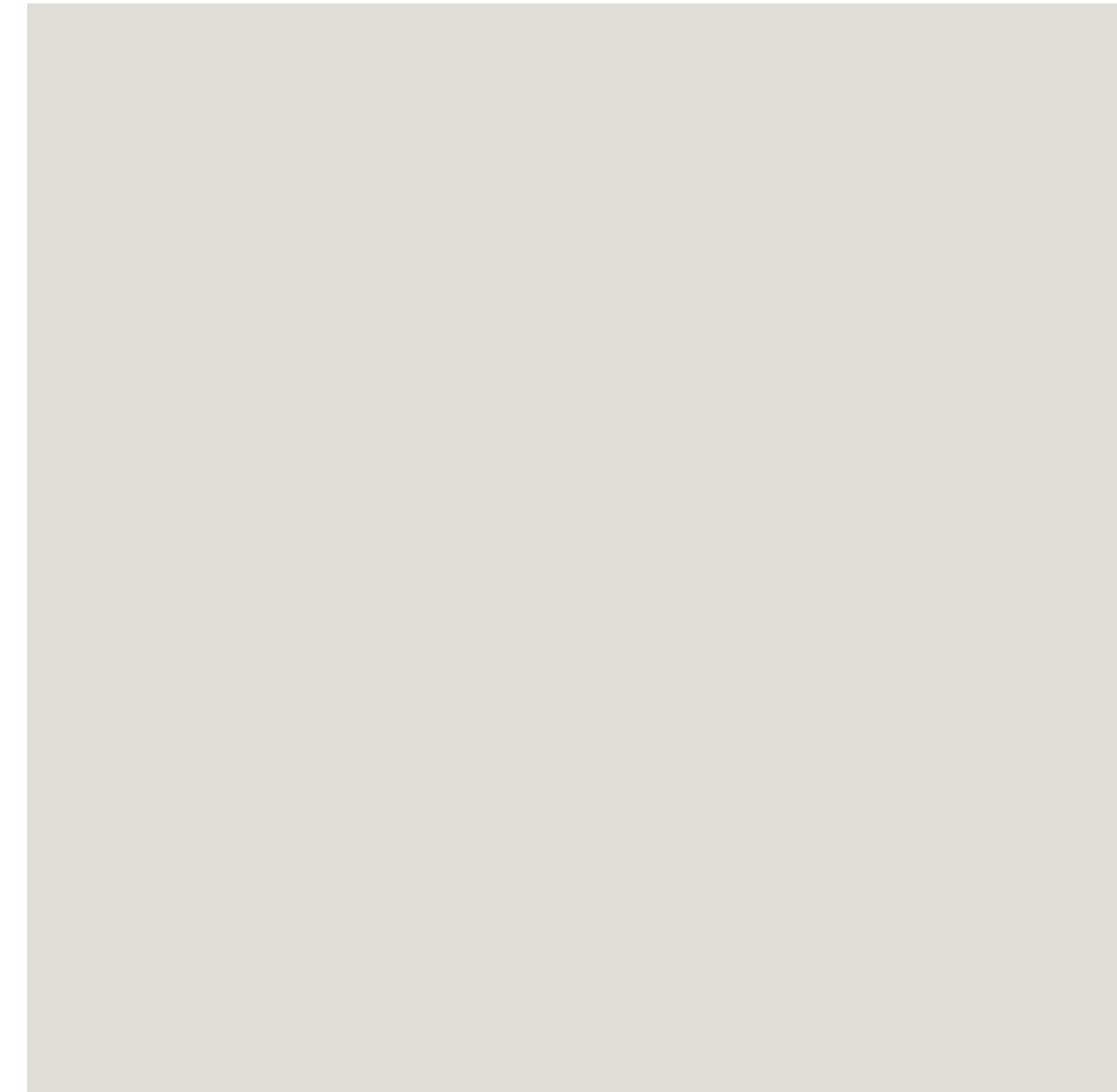
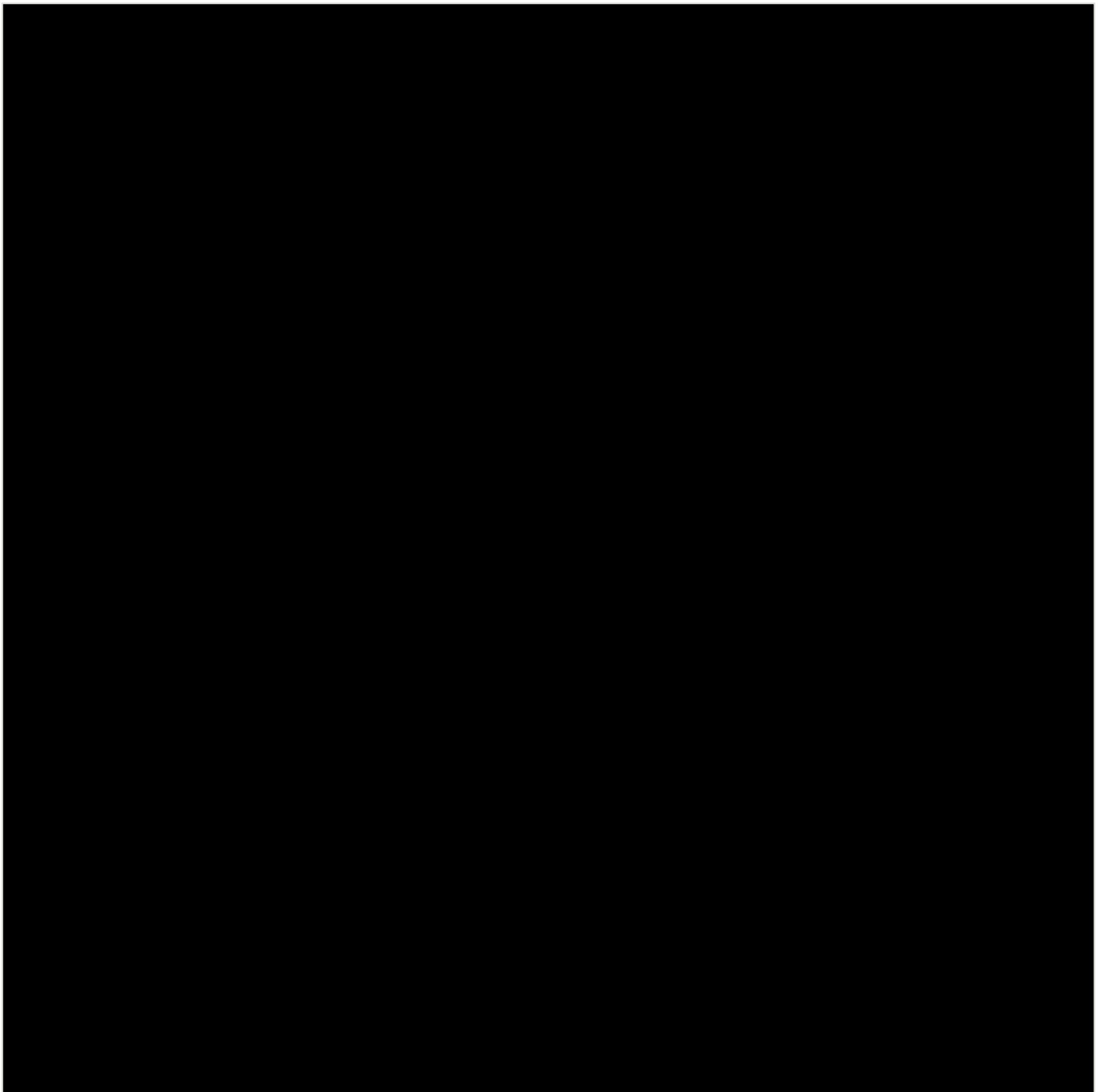
**«Искусство цвета»** – это практическое руководство по цвету, описывающее его физические и психологические свойства, цветовые гармонии и контрасты.

**«Искусство формы»** – это изложение авторской оригинальной системы подготовки художников, где последовательно излагаются способы передачи в рисунке цвета и контрастов, отображение материалов, текстур и форм.

# **виды контрастов по Иттену**

- > светлого и темного
  - > по площади цветовых пятен
    - > по насыщенности
    - > холодного и теплого
    - > дополнительных цветов
    - > симультанный контраст

**светлого  
и темного**

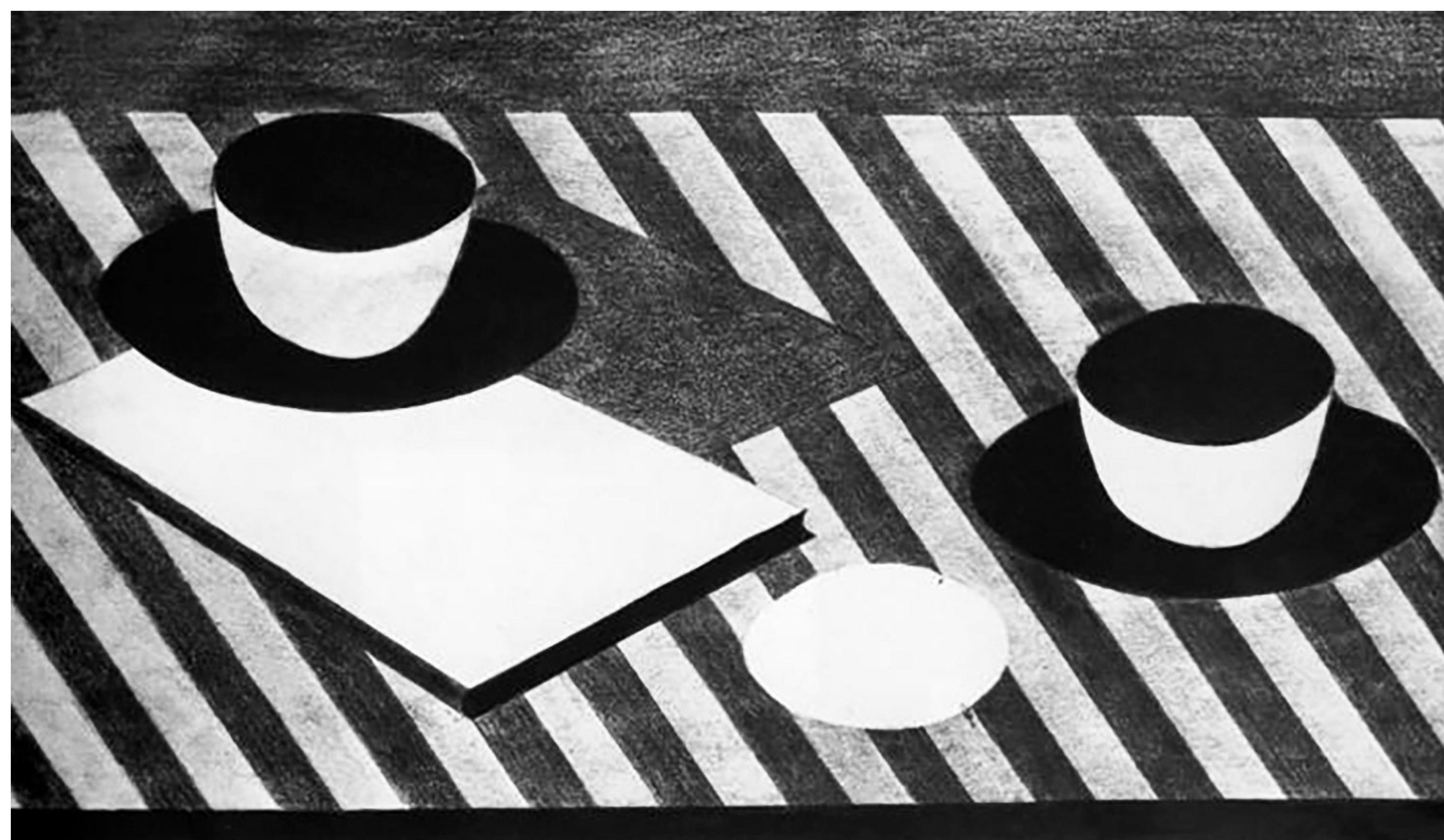
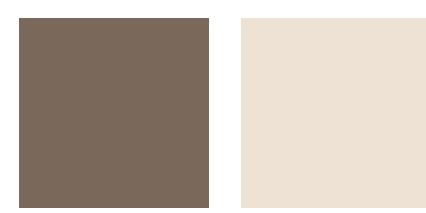




**Альбрехт Дюрер**

Заяц

1502



**Л. Мюллер**

Белые чашки, черные блюдца  
и белое яйцо

1931



# по площади цветовых пятен

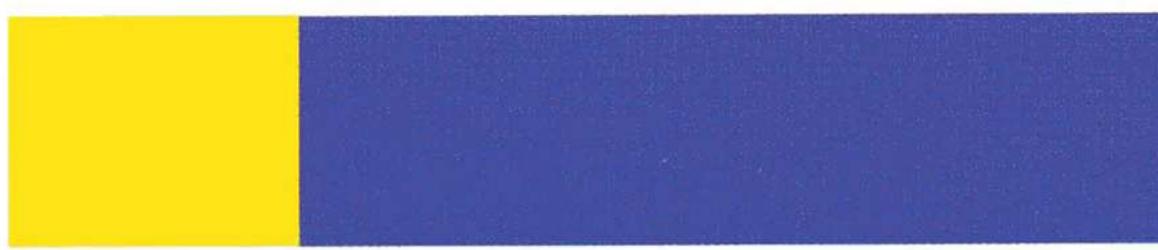


Рис.42



Рис.43



Рис.44

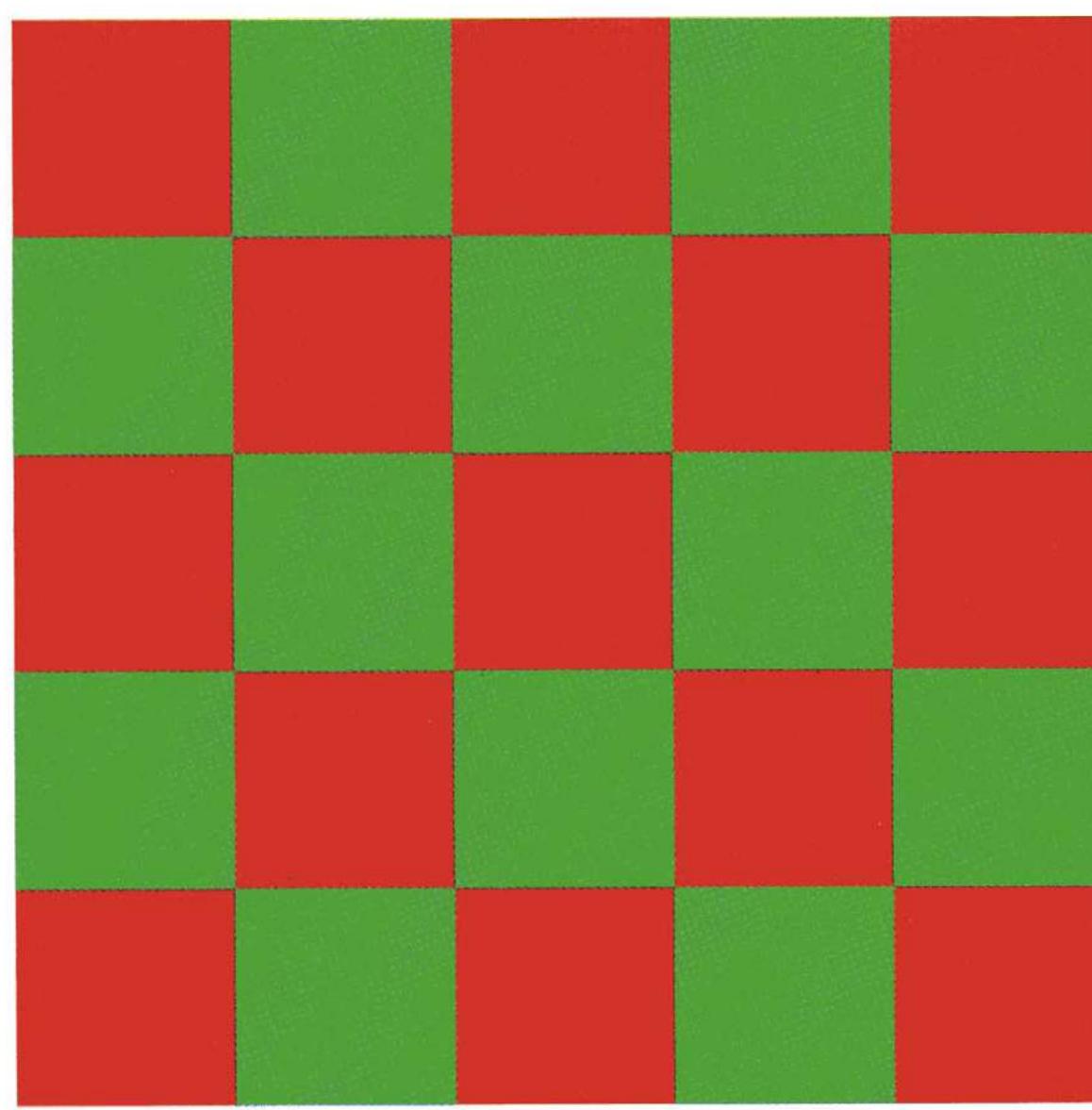


Рис.46

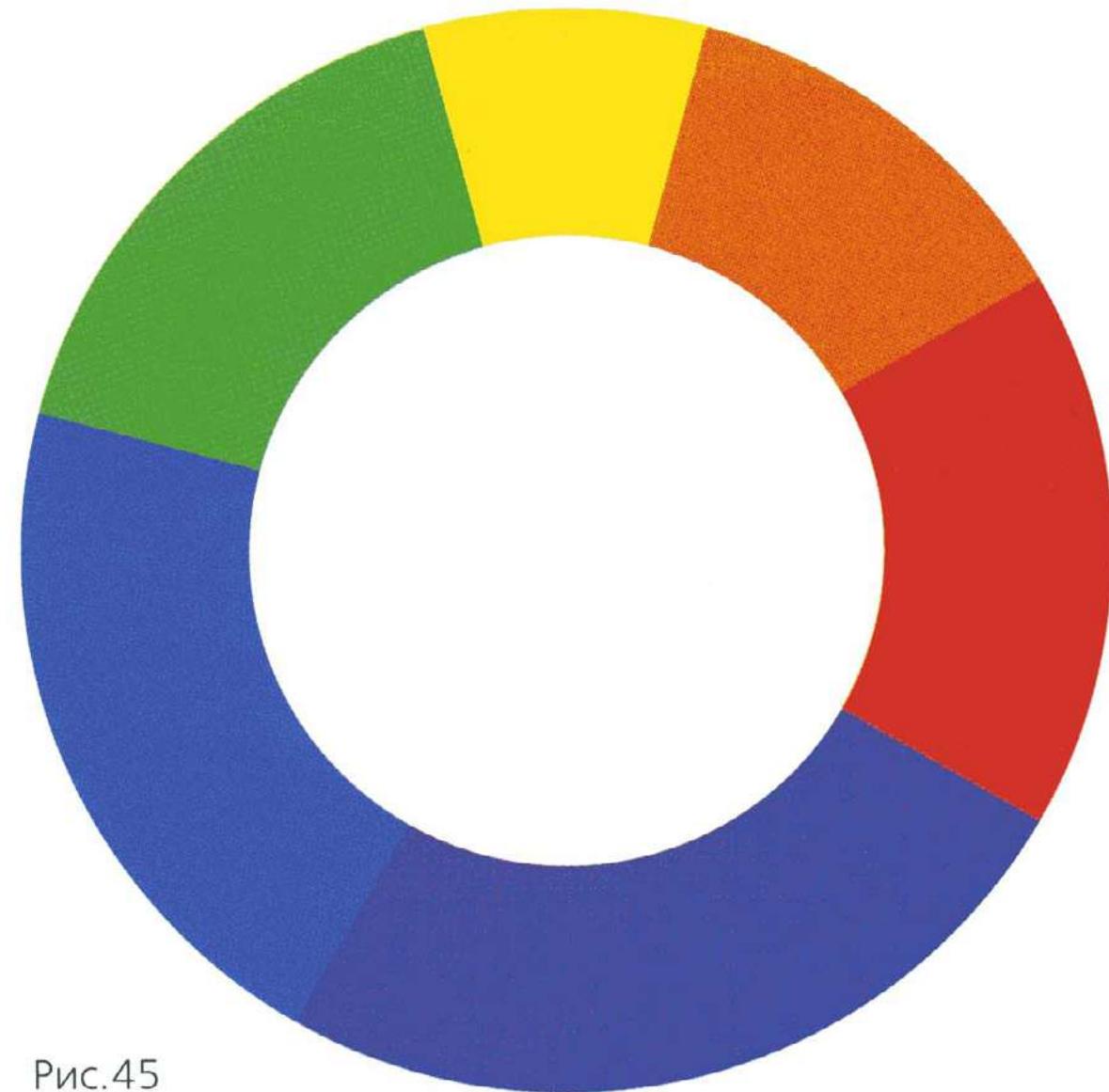


Рис.45

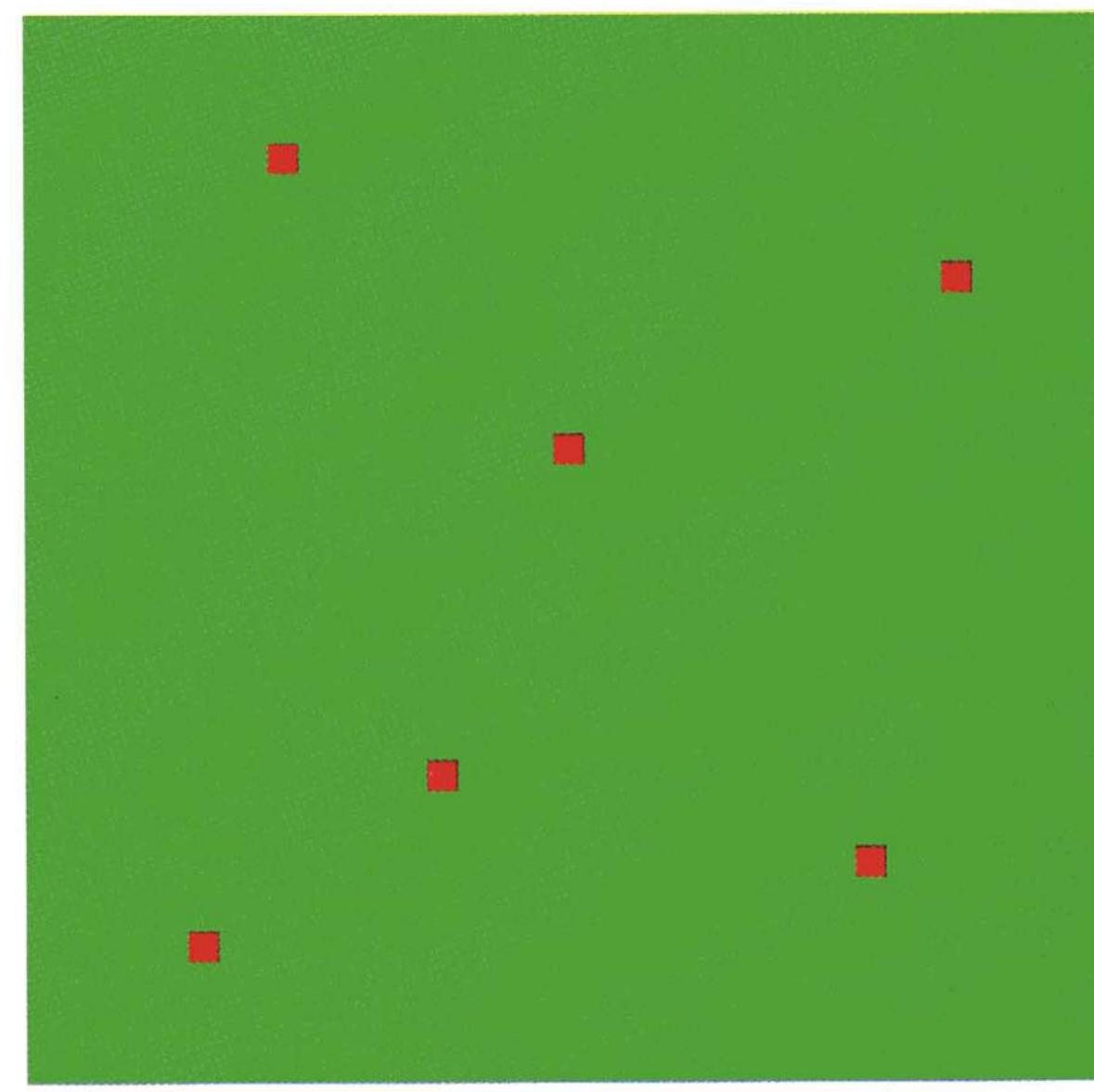


Рис.47



**Казимир Малевич**

Красная конница  
1928–1932



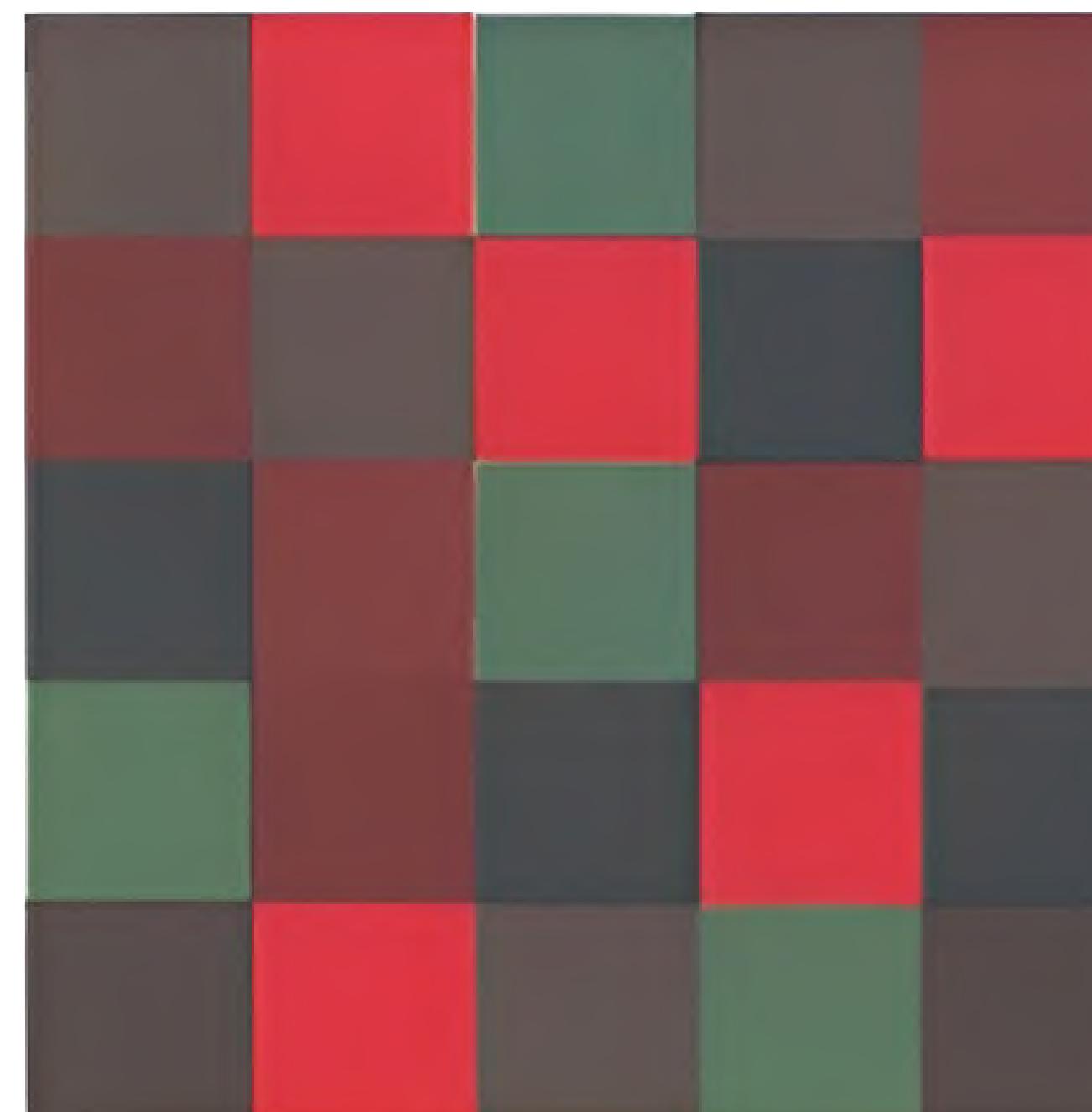
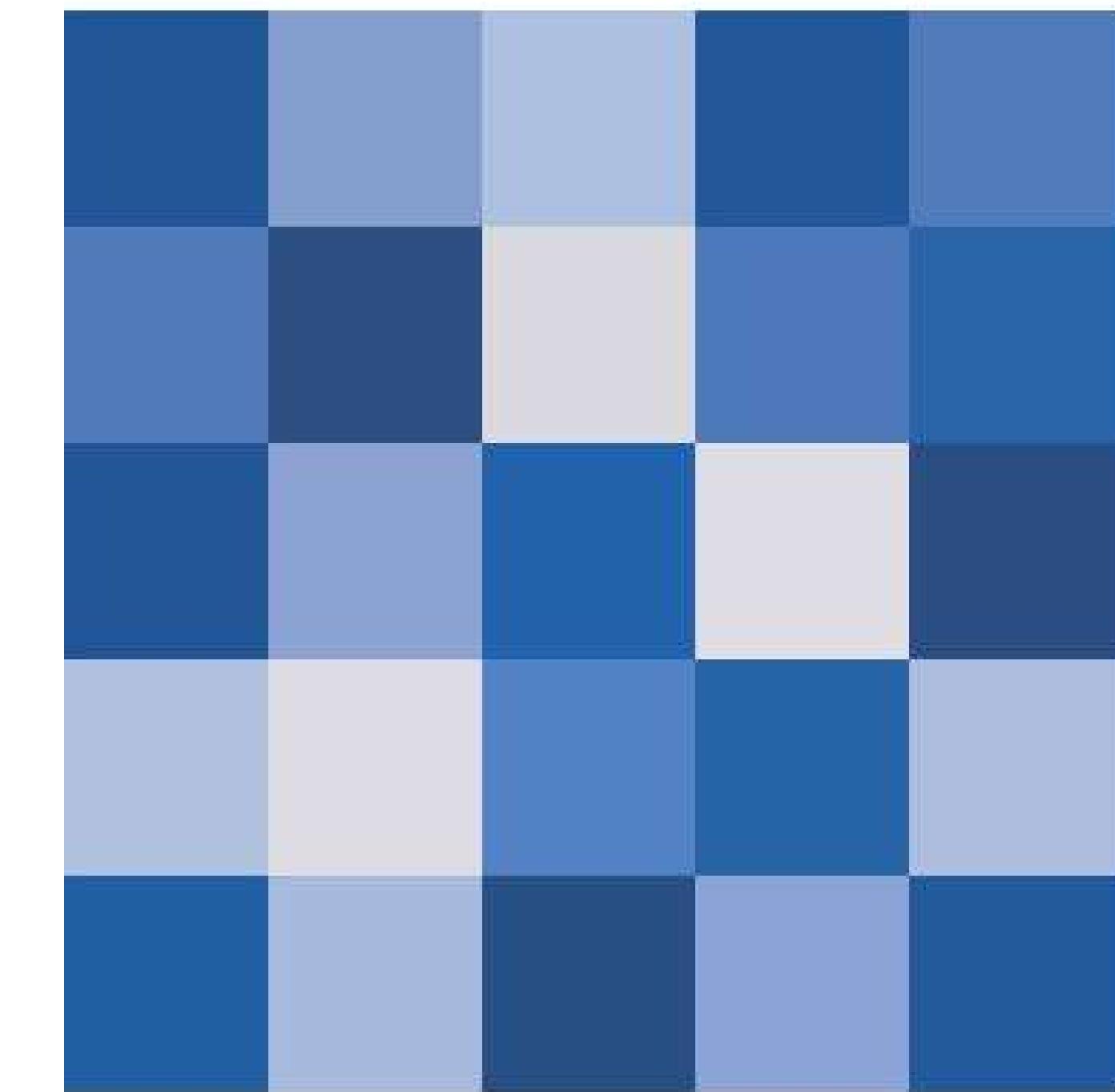
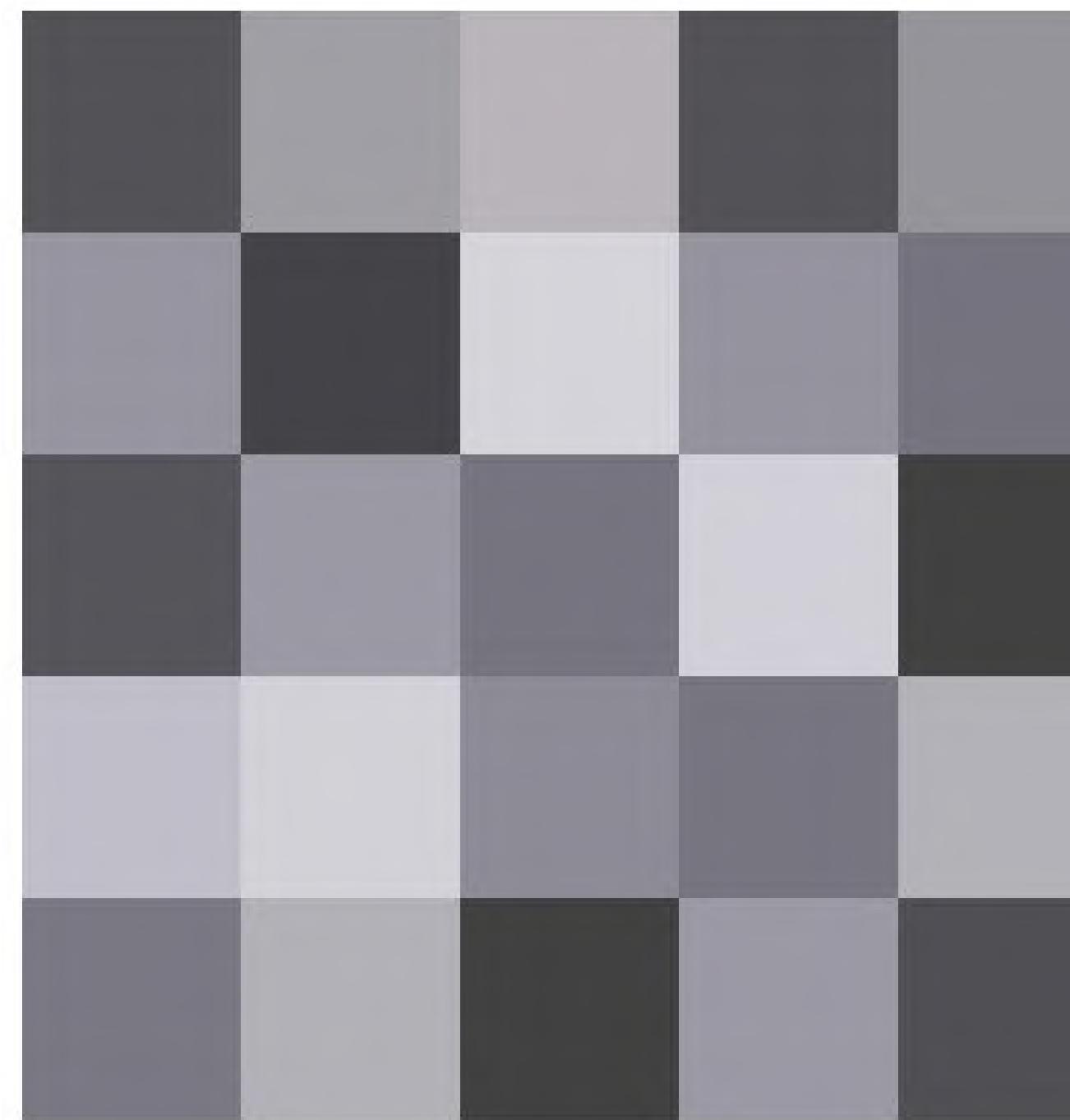
**Марк Ротко**

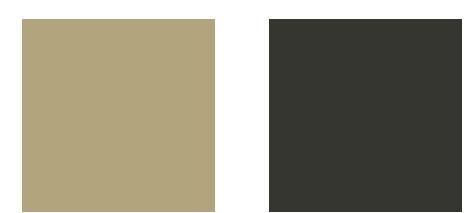
№ 1 (Королевский красный  
и голубой)  
1954



Густав Климт  
Поцелуй  
1907–1908

# по насыщенности





**Марсель Дюшан**  
Обнаженная, спускающаяся  
по лестнице  
1912

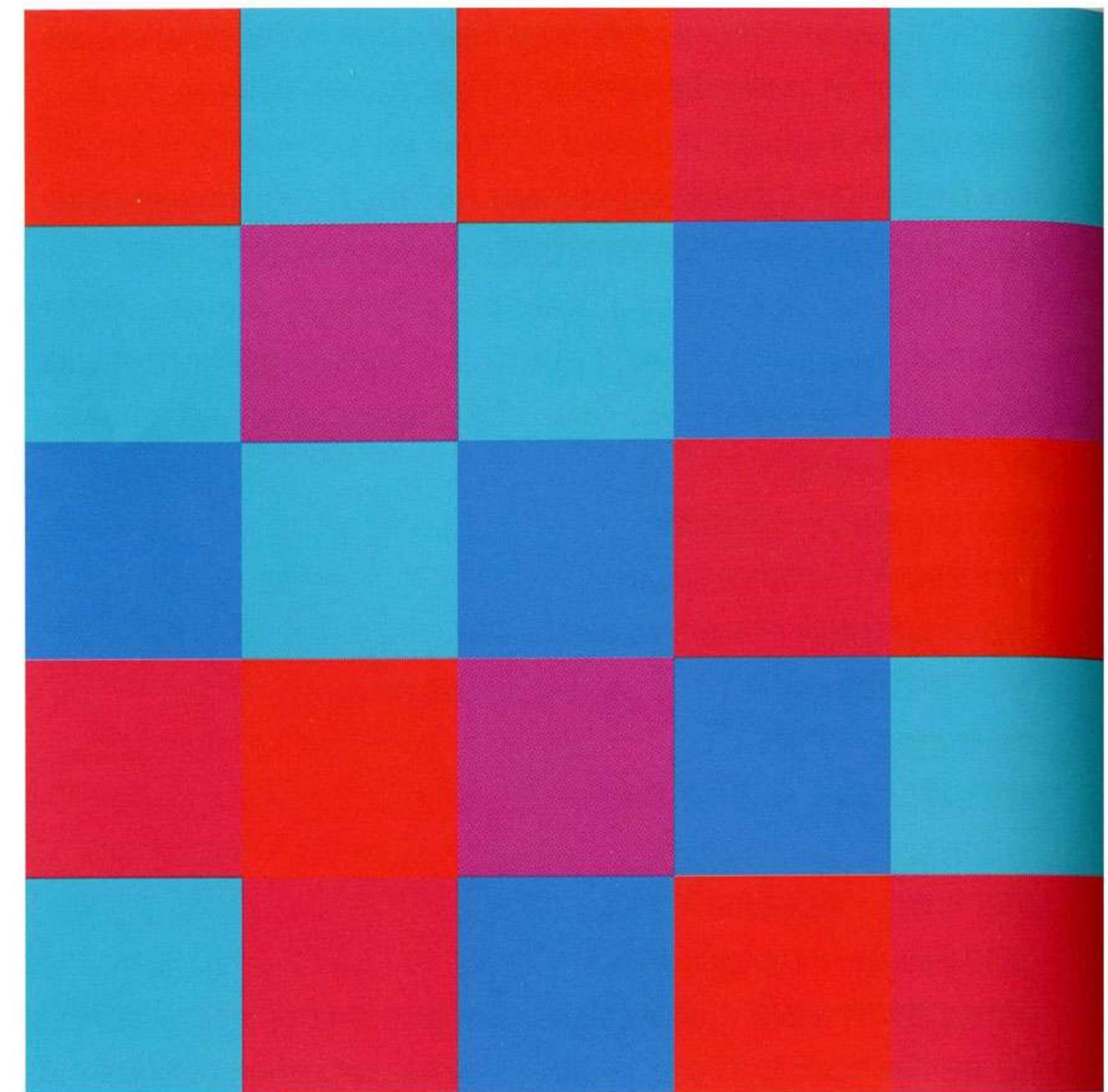


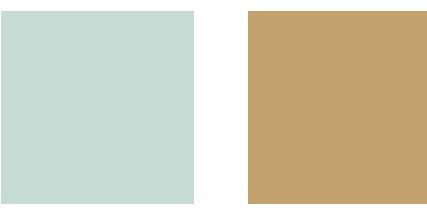
**Поль Сезанн**  
Гора Сент-Виктуар  
1880–1890



# холодного и теплого

Чтобы определить, холодный цвет или теплый, оцените доминирующий тон. В теплых цветах преобладает **красный, желтый или оранжевый** пигмент, что ассоциируется с теплом и солнцем. В холодных — **синий, голубой или фиолетовый**, напоминающие лед или воду.

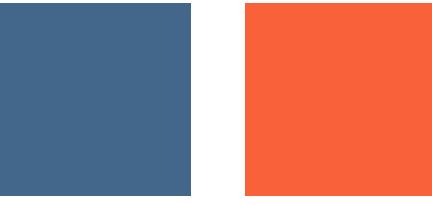




**Питер Брейгель Старший**  
Вавилонская башня  
1563

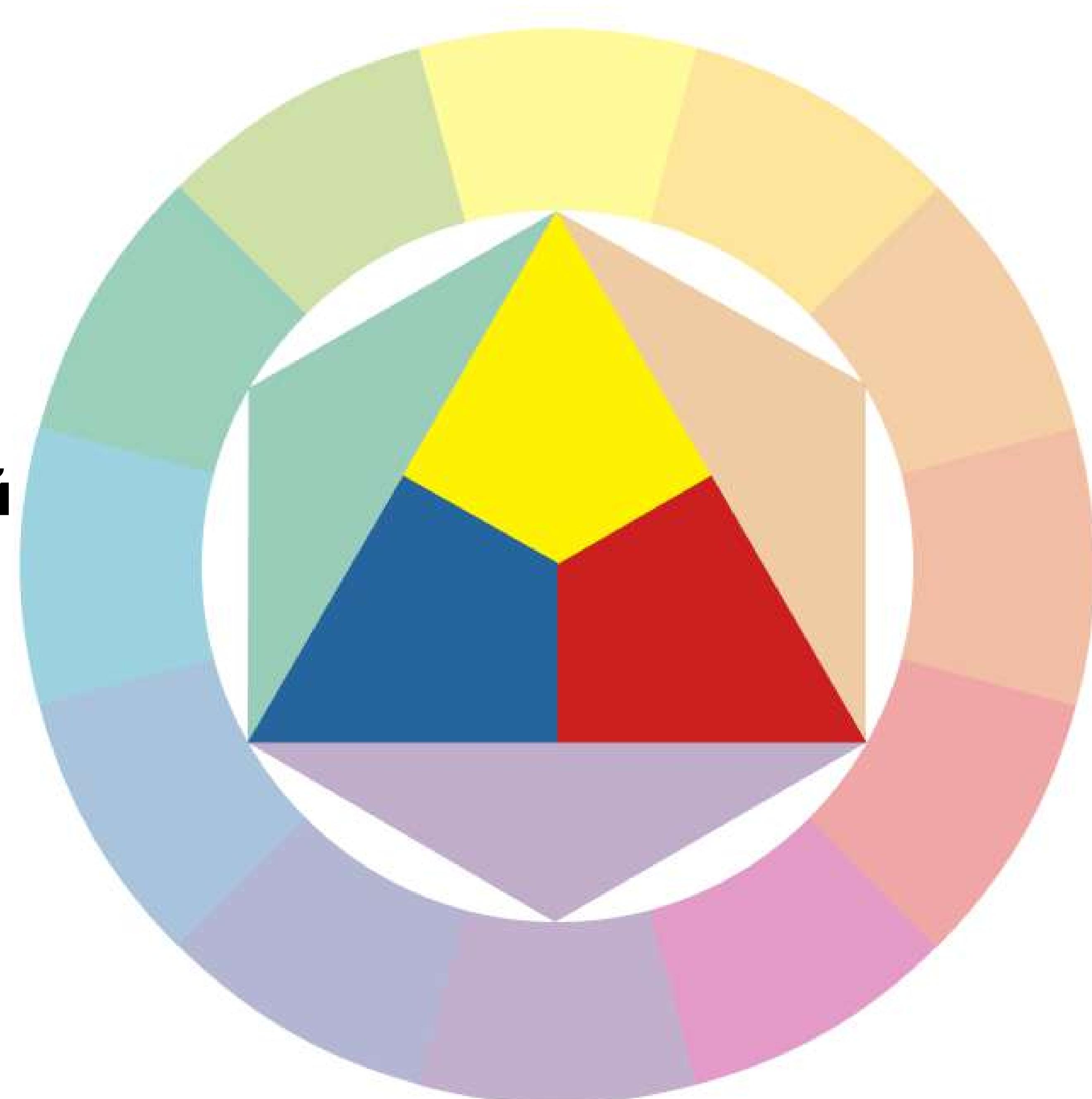


**Клод Моне**  
Парламент  
1900–1904



# дополнительных цветов

Иттен предложил свой цветовой круг, в основе которого лежит белый (отражает все волны спектра) и черный (не отражает ни одной), а также ключевые цвета – **красный, желтый и синий** цвета.



**оранжевый = желтый + красный**

**зеленый = желтый + синий**

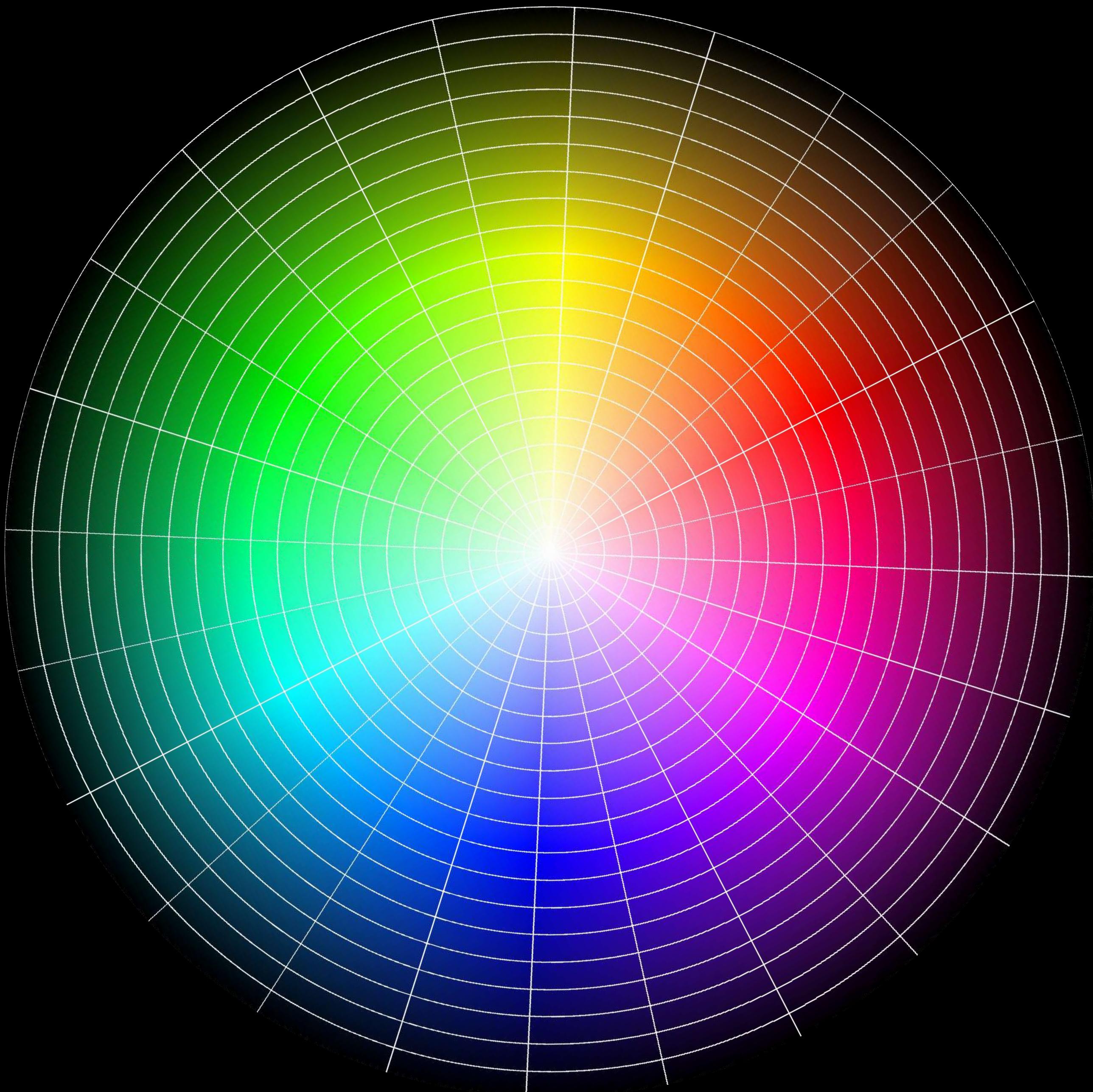
**фиолетовый = красный + синий**

Иттен предложил свой цветовой круг, в основе которого лежит белый (отражает все волны спектра) и черный (не отражает ни одной), а также ключевые цвета – **красный, желтый и синий** цвета. В результате их смешивания получаются три дополнительных: **оранжевый, зеленый и фиолетовый**

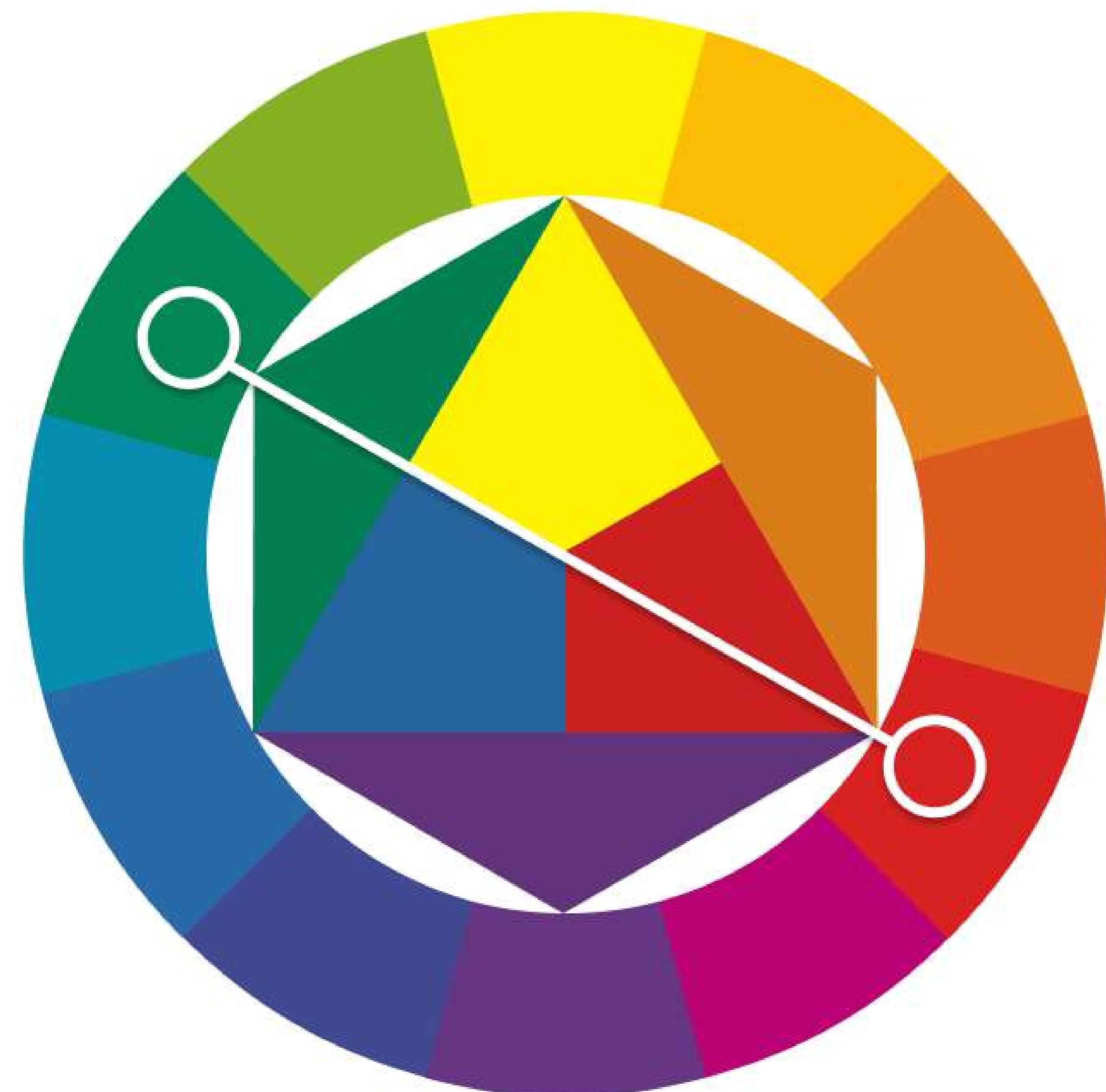
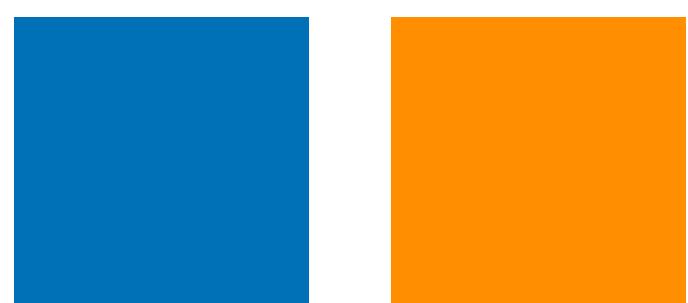
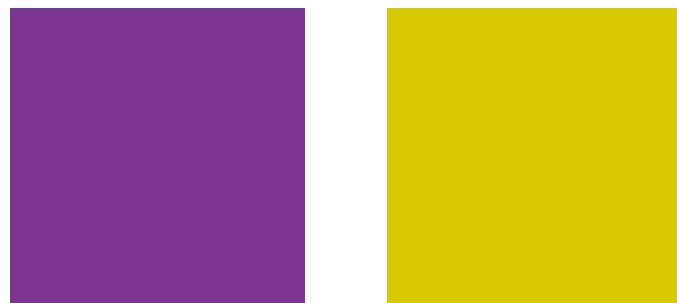
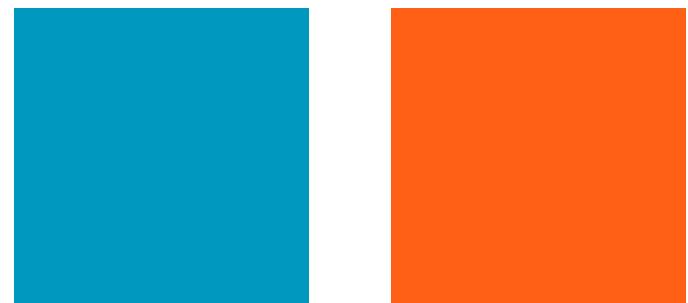
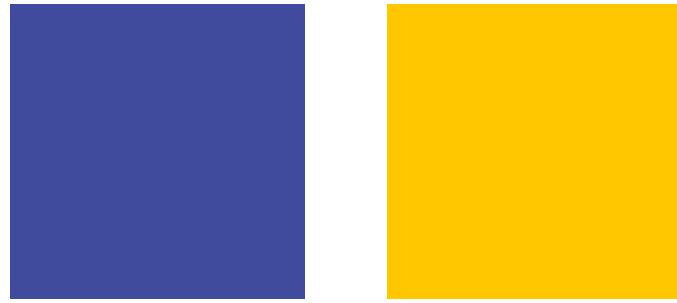
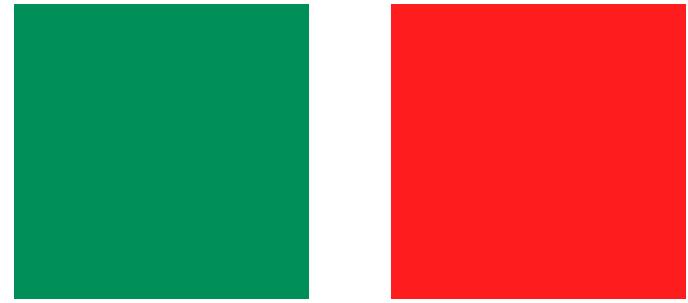




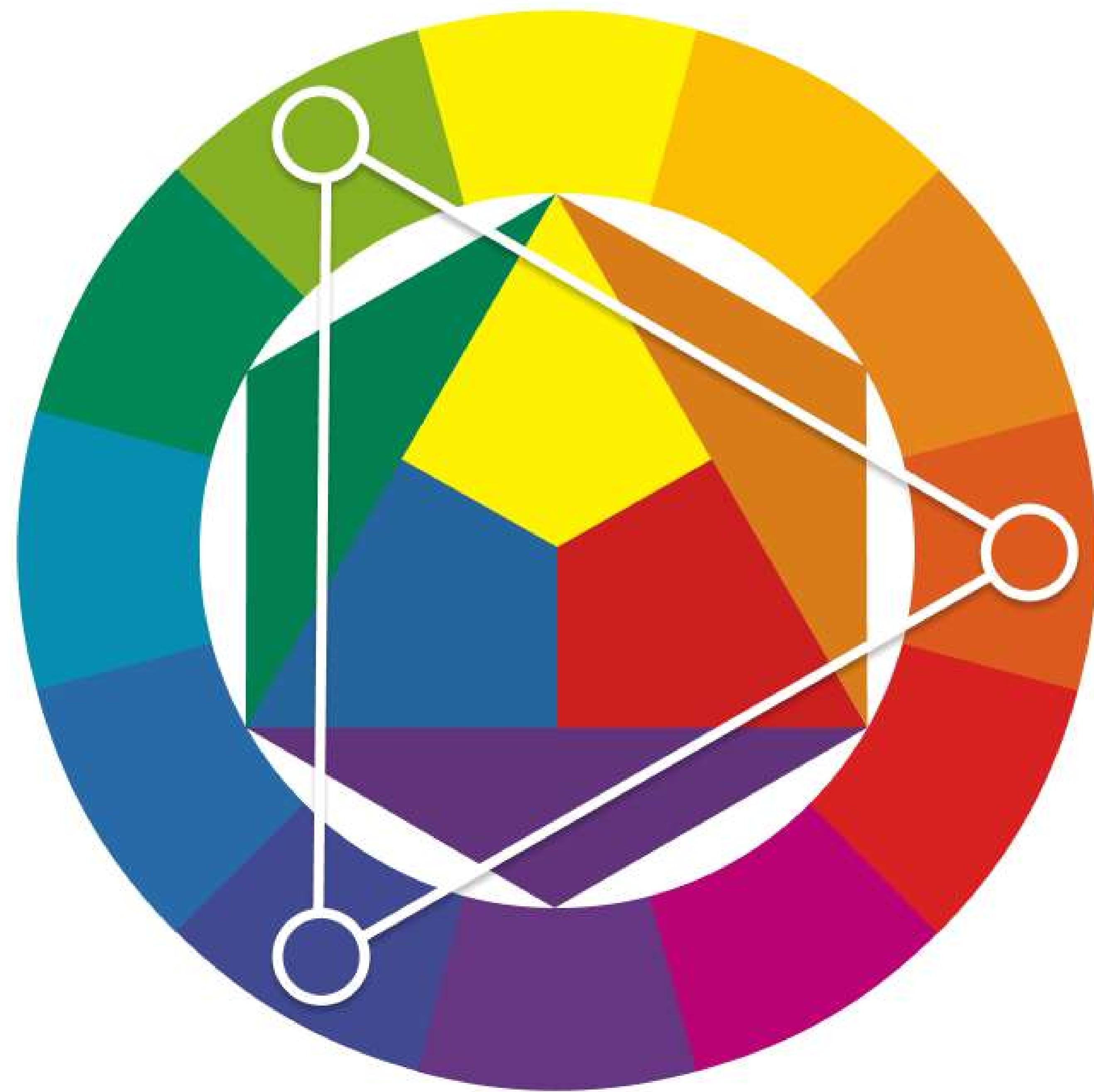
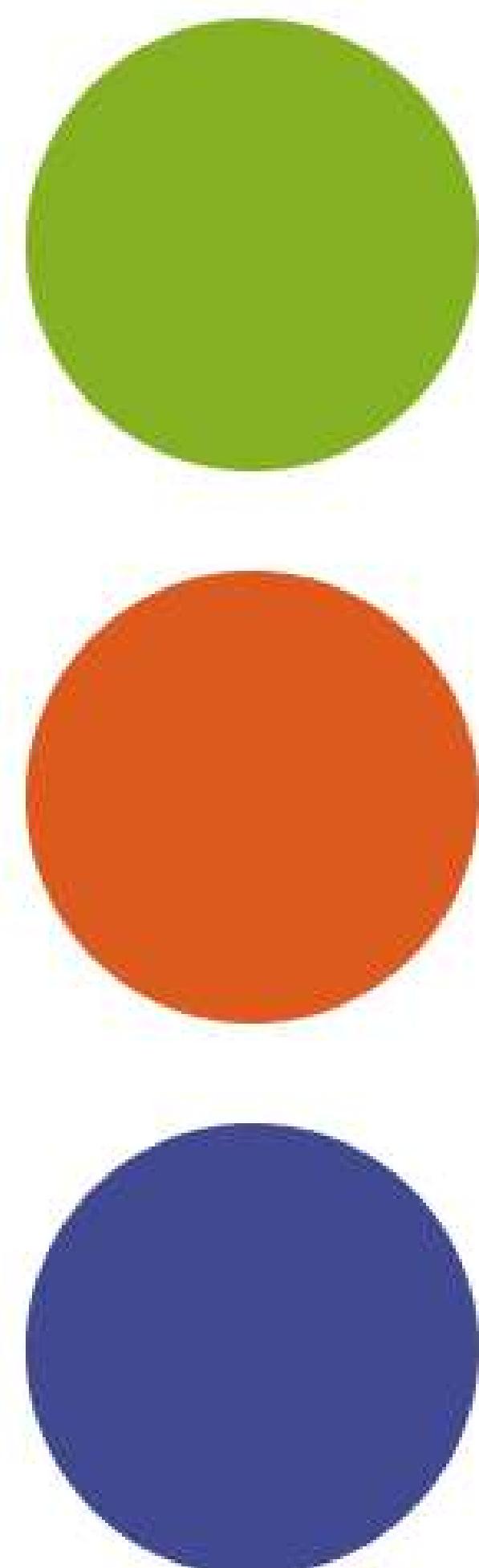
# расширенная палитра



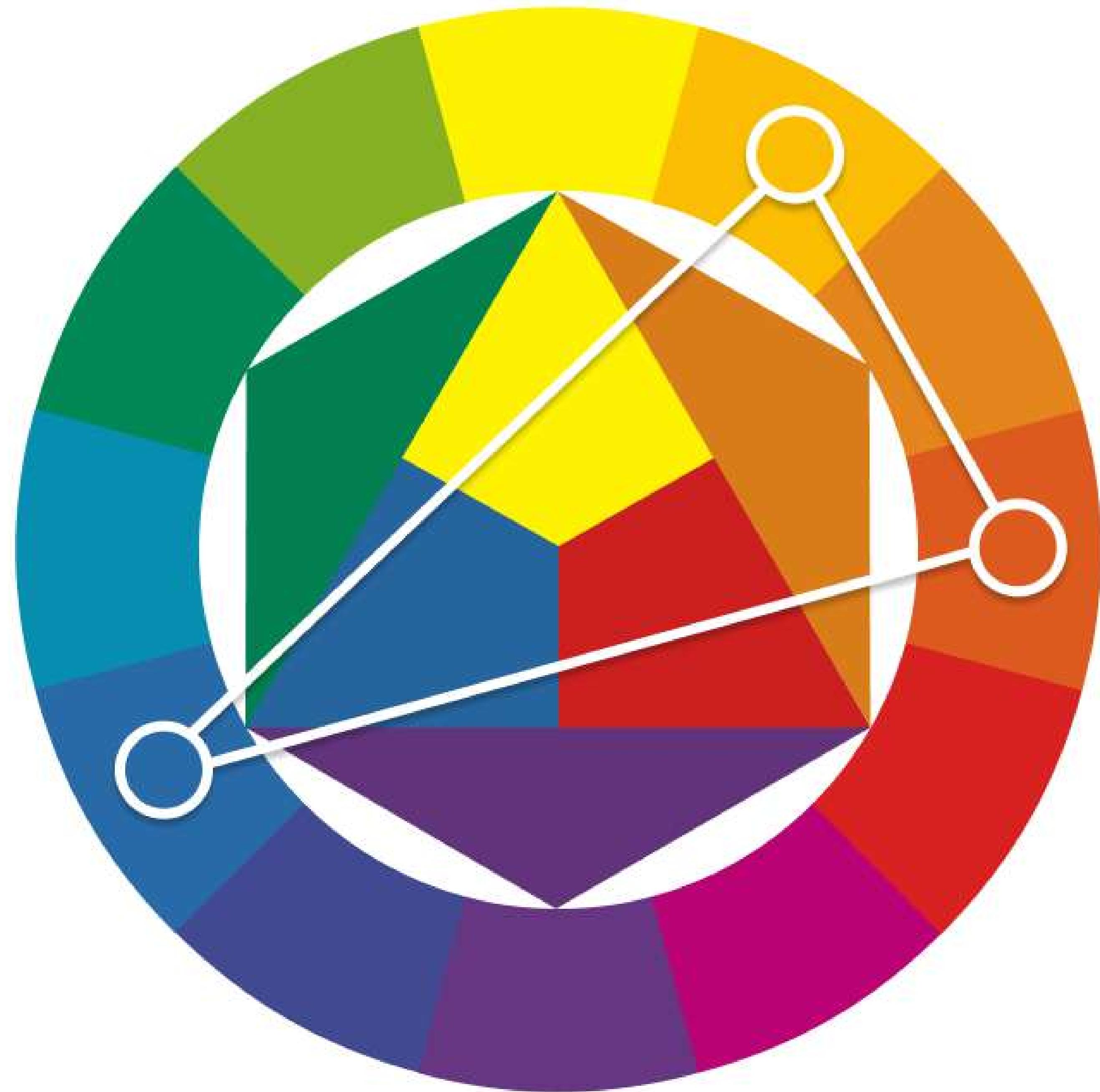
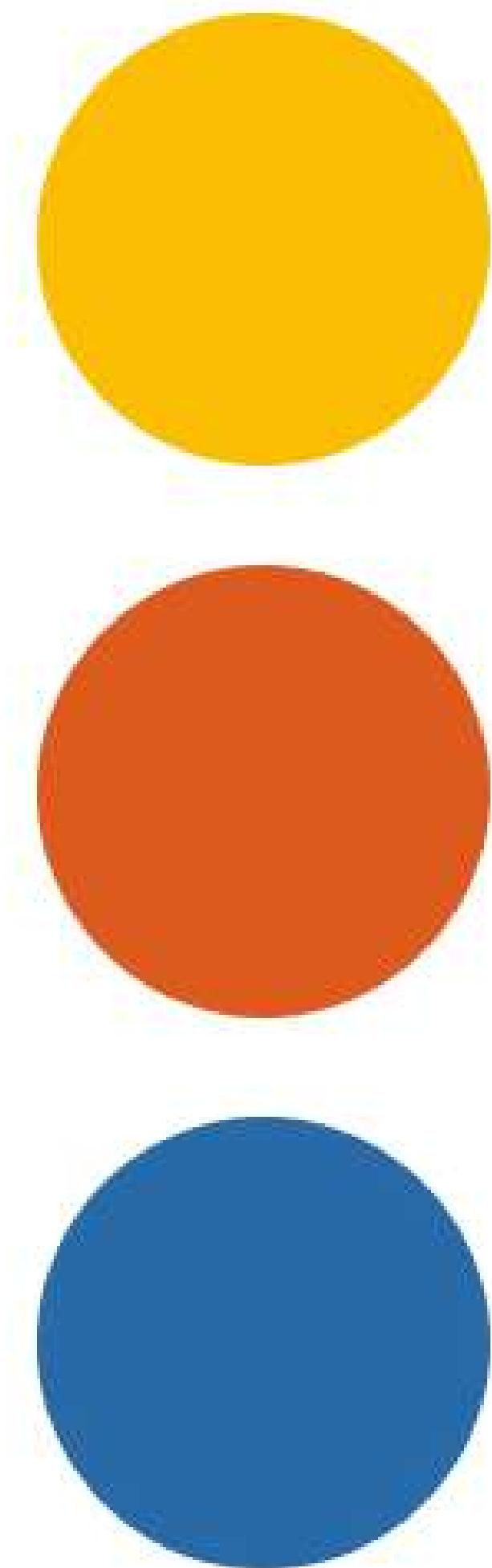
самый сильный контраст  
возникает у противопо-  
ложных друг другу цветов



# классическая триада цветов



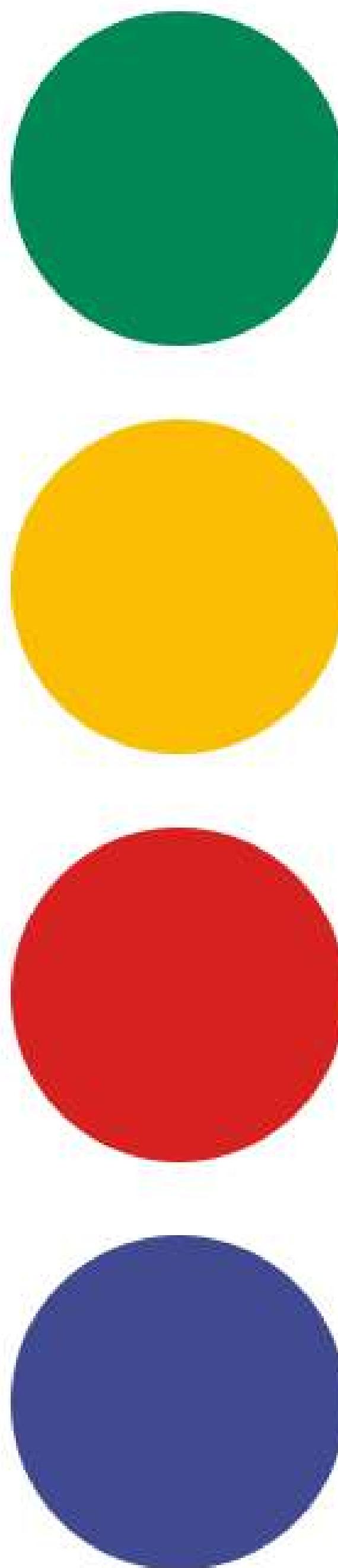
# триада цветов



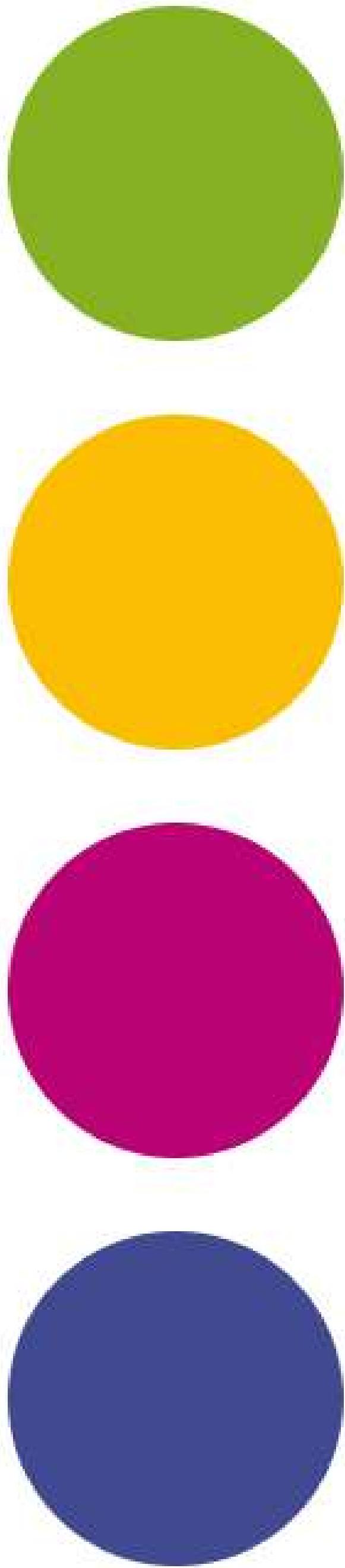
# аналоговая триада цветов

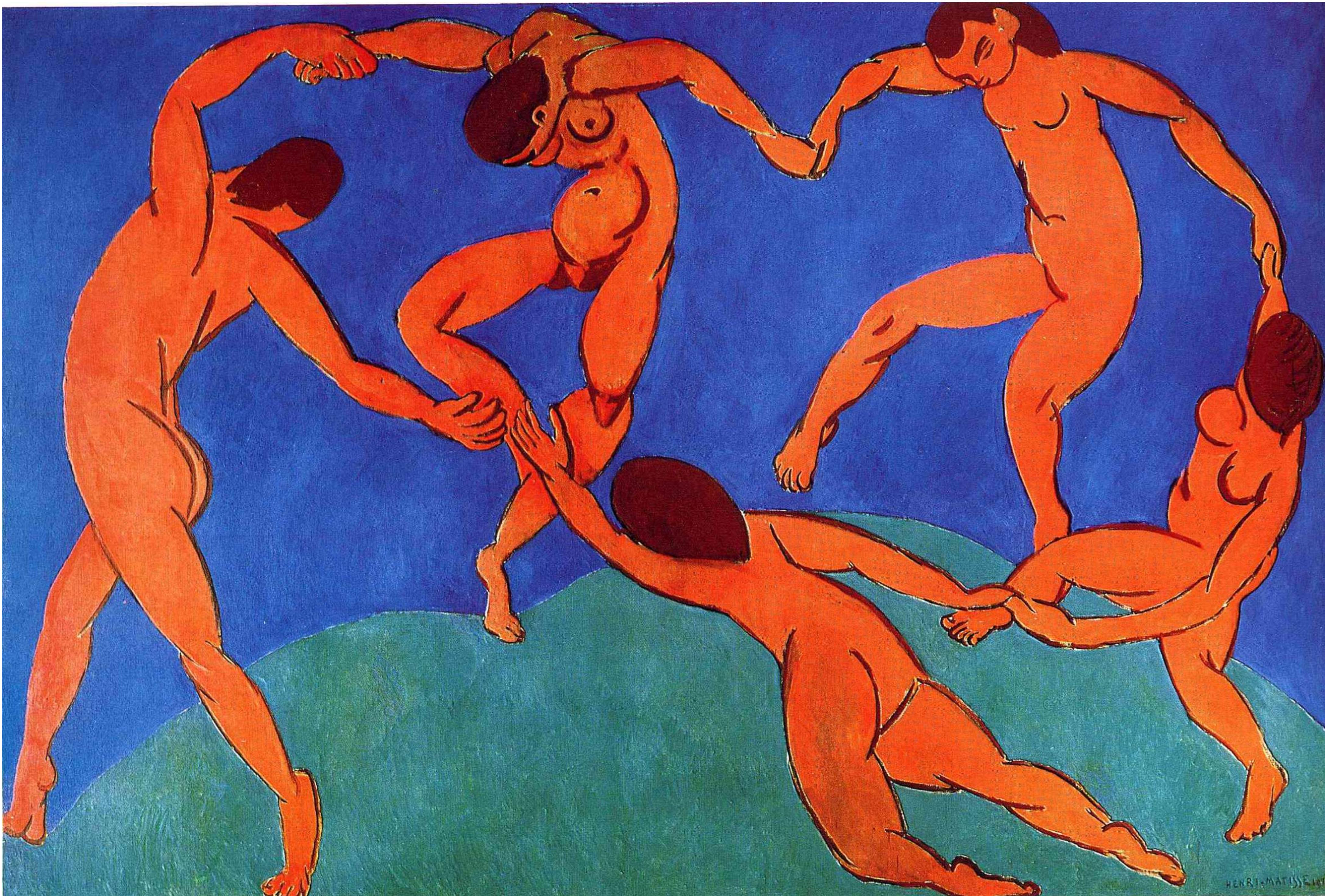
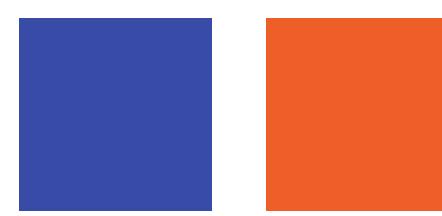


# Классическая тетрада цветов



# тетрада цветов





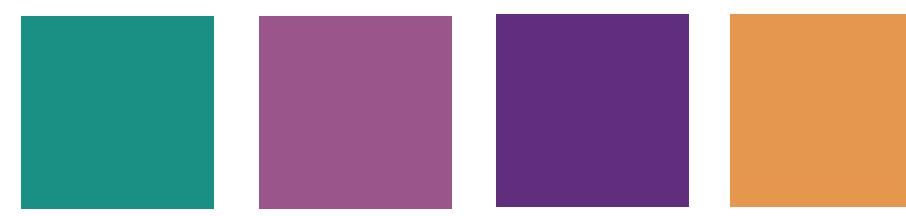
**Анри Матисс**

Танец

1910



**Джон Рафман**  
Младший Демон I  
2022



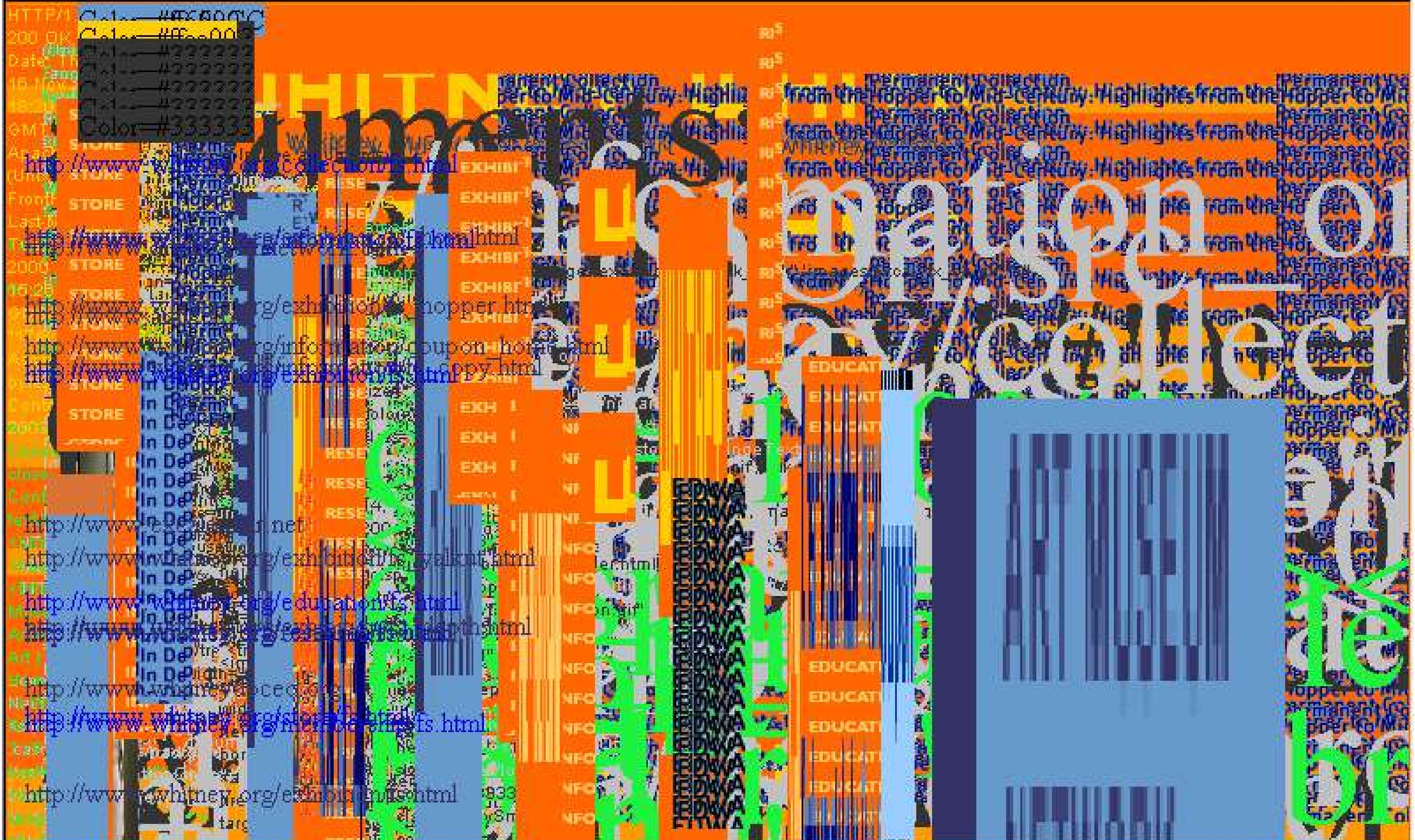
**Дэвид Хокни**

Поваленные деревья  
в Волдгейте  
2008

# Shredder 1.0 - Netscape



Location: <http://www.whitney.org/>



Марк Напьер

Шредер

1998

как и где  
применять?

# городская среда



Александр Калдер  
1977

# интерьер



# ФЭШН



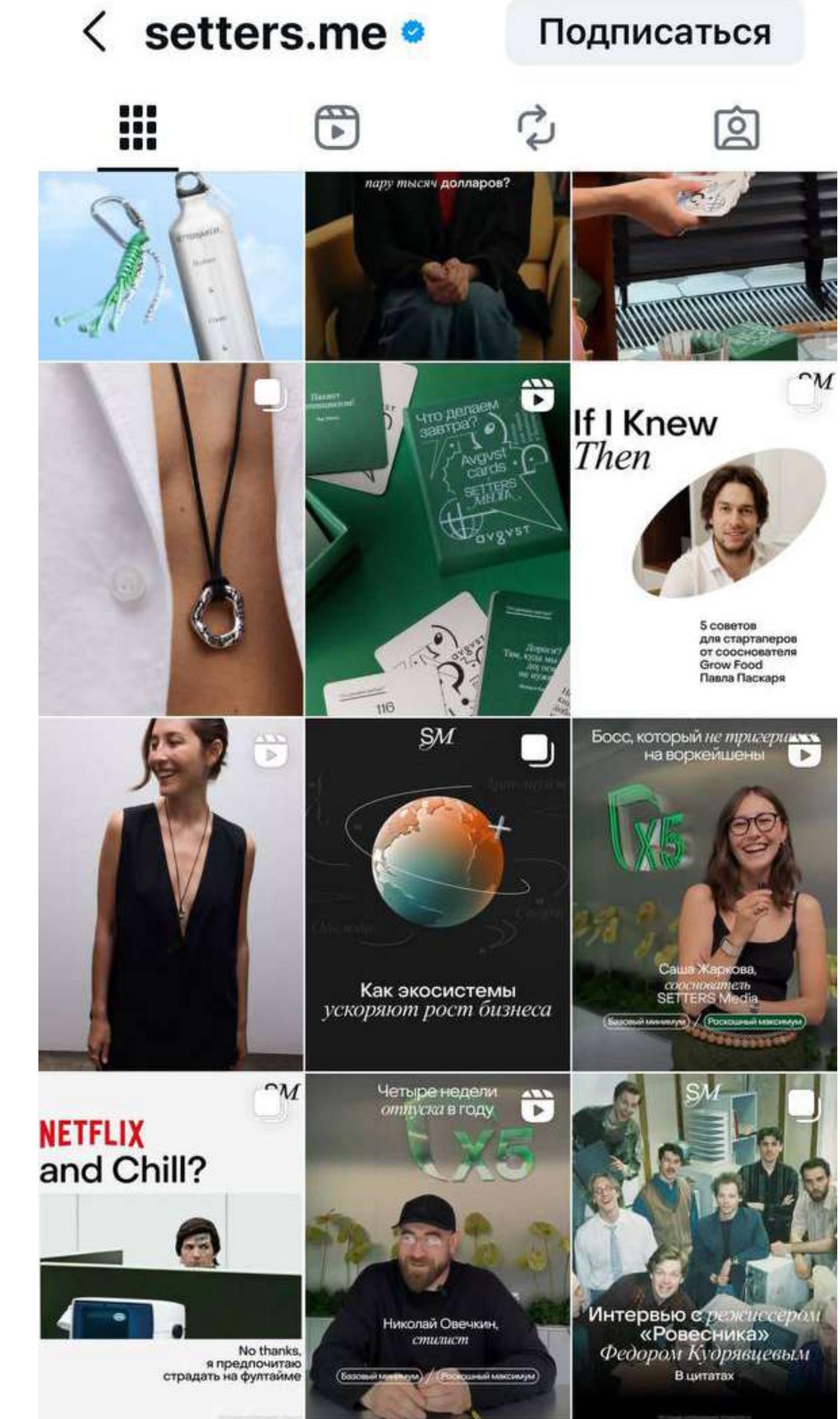
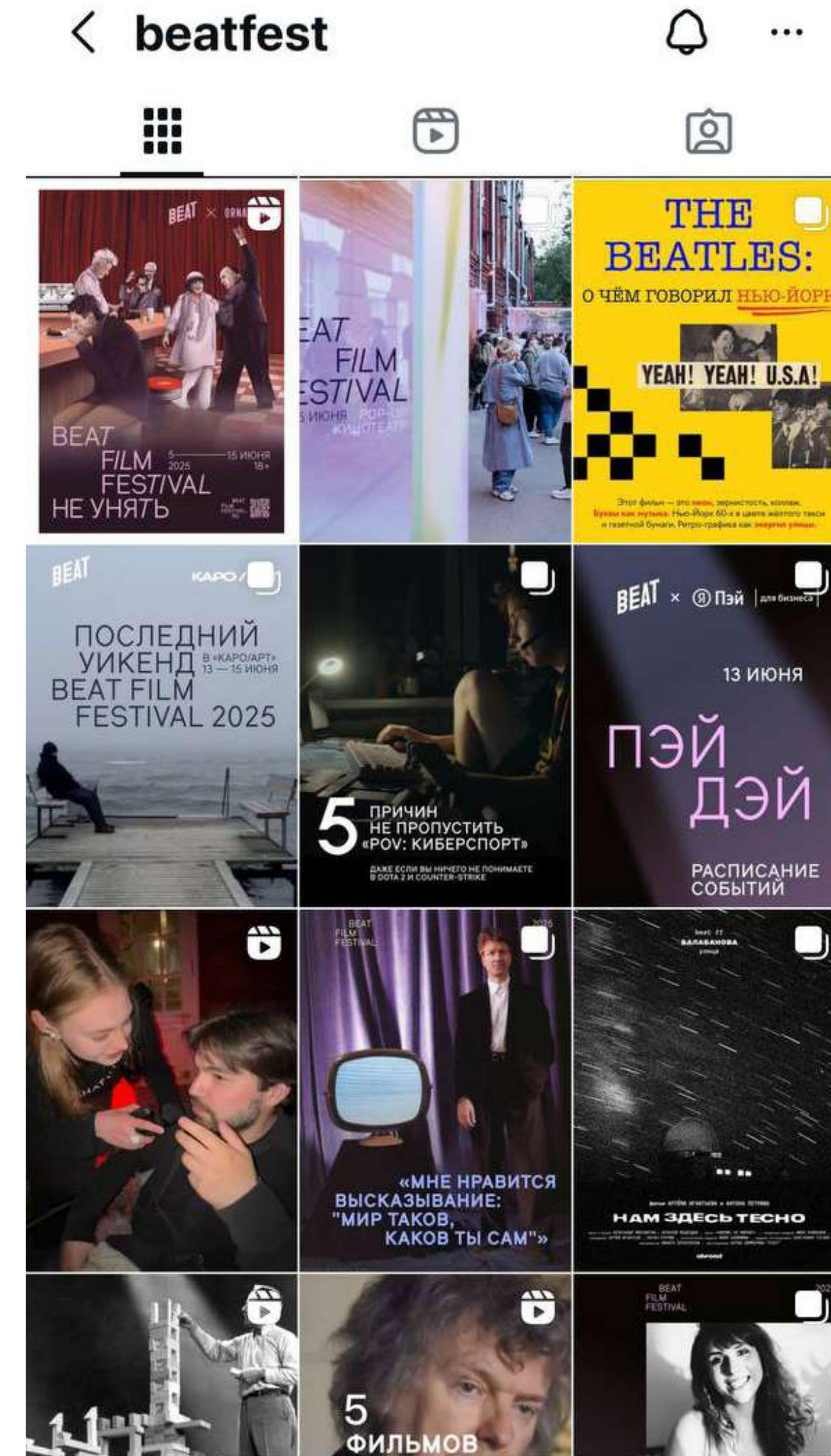
# КИНО



# печатная продукция



# реклама и соцсети



# веб-сайты

1:30 STUDIO

Кейсы   О нас   Контакты

Хочу проект! PDF EN

low memory warning

СТУДИЯ МОЧШН ДИЗАЙНА.  
ОЖИВЛЯЕМ НЕПОДВИЖНОЕ

Cookies   Без проблем



# Делимся знаниями

**СМОТРЕТЬ ВСЕ**

08 сентября 2025 14:21

**Avito QA meetup**

Регистрация открыта ✓

[МИТАПЫ](#)

29 августа 2025 12:00

**Гайд для лидеров: как маленькими шагами прийти к большим переменам**

Лера, технический писатель

[СТАТЬИ](#) [MANAGEMENT](#) [ФАН](#)

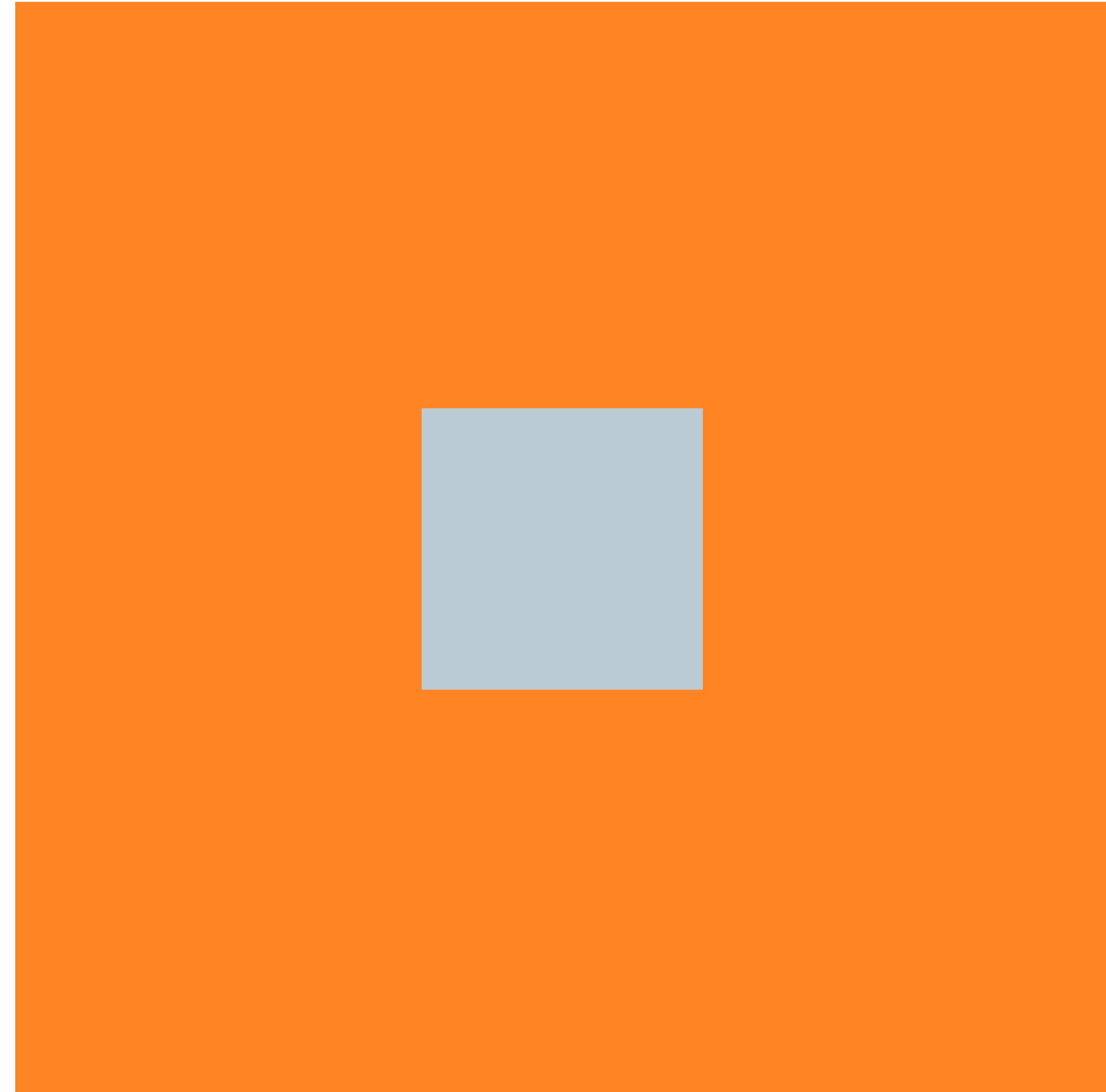
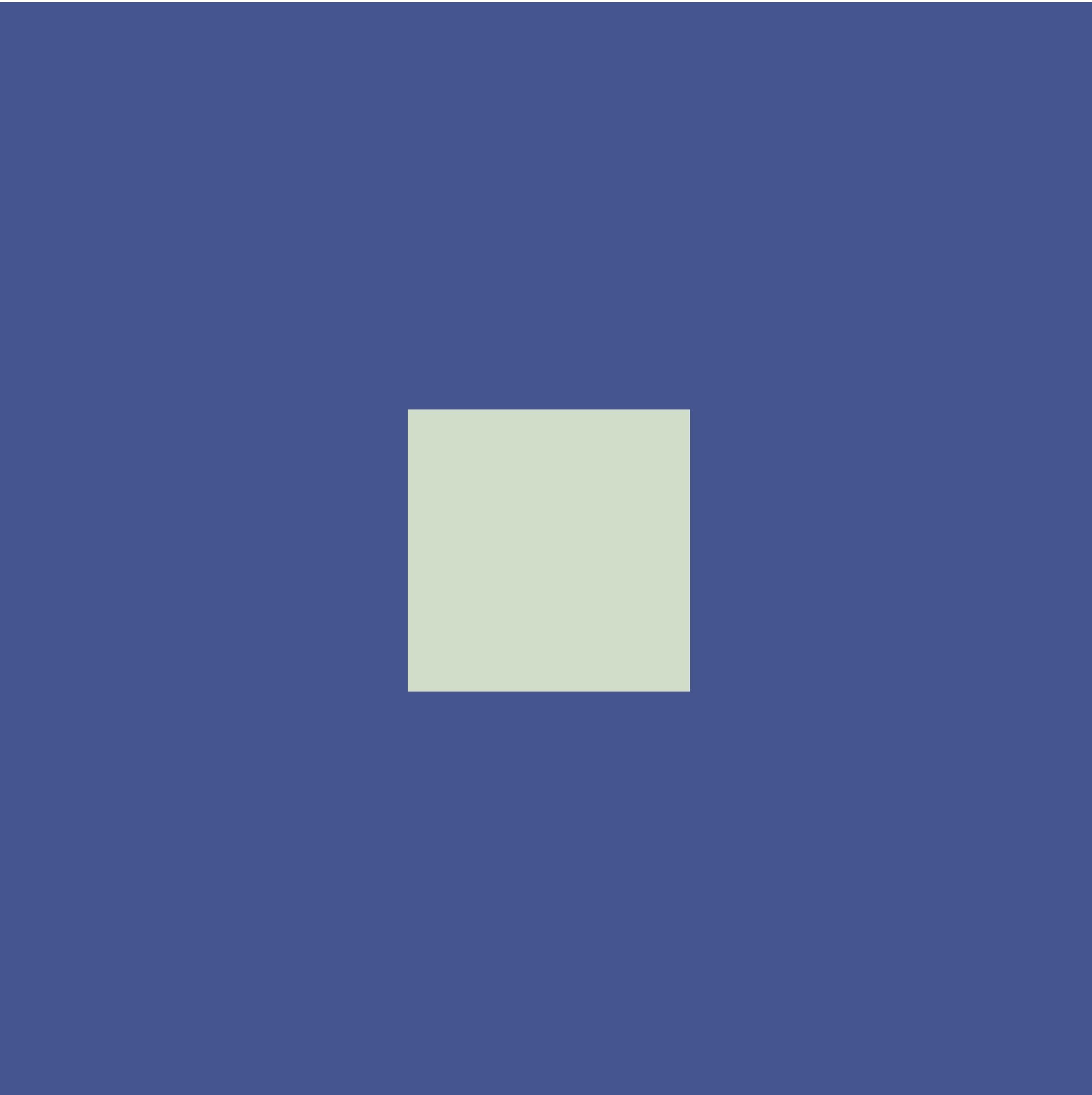
27 августа 2025 18:00

**LLM против хаоса: как я автоматизировал ревизию прав доступа в админке Авито**

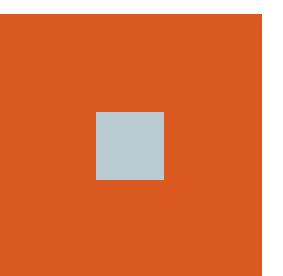
Андрей Усенок

[СТАТЬИ](#) [MACHINE LEARNING](#)

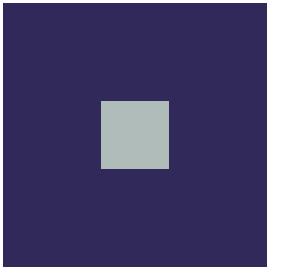
# Симультаный контраст



**симультаный контраст** – это явление цветовосприятия, при котором цвета, расположенные рядом, влияют друг на друга, создавая иллюзорные оттенки. Наш глаз стремится компенсировать воспринимаемый цвет его дополнительным, поэтому нейтральный серый на фоне, например, оранжевого, будет казаться голубоватым, а на фоне фиолетового – желтоватым

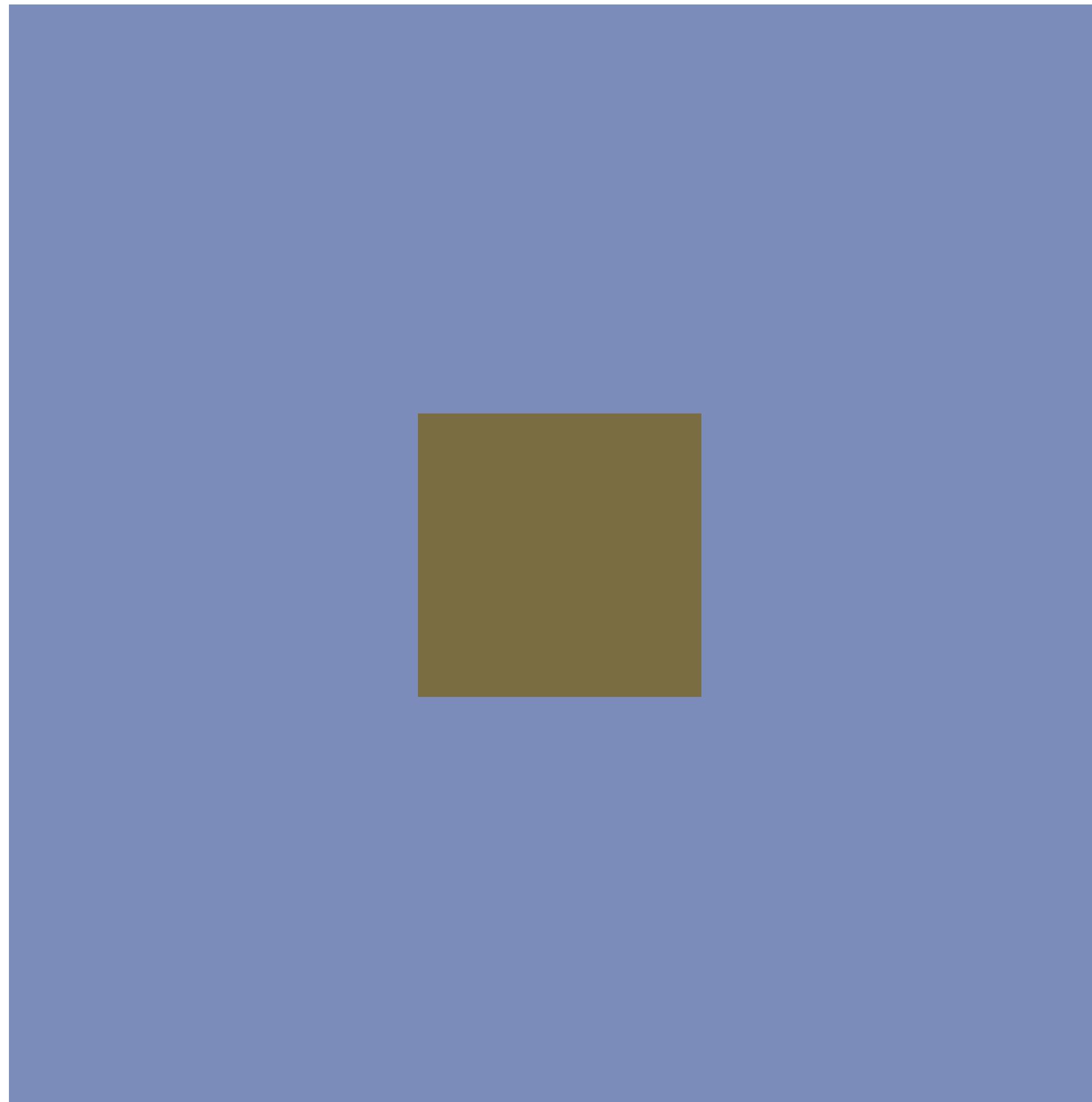


**Казимир Малевич**  
Косарь  
1912



**Грегори Крюдсон**  
Отец. Из серии «Под розами»  
2007

симультанный контраст связан с феноменом **хроматической адаптации**, выработанной в процессе приспособления глаз к изменению освещения



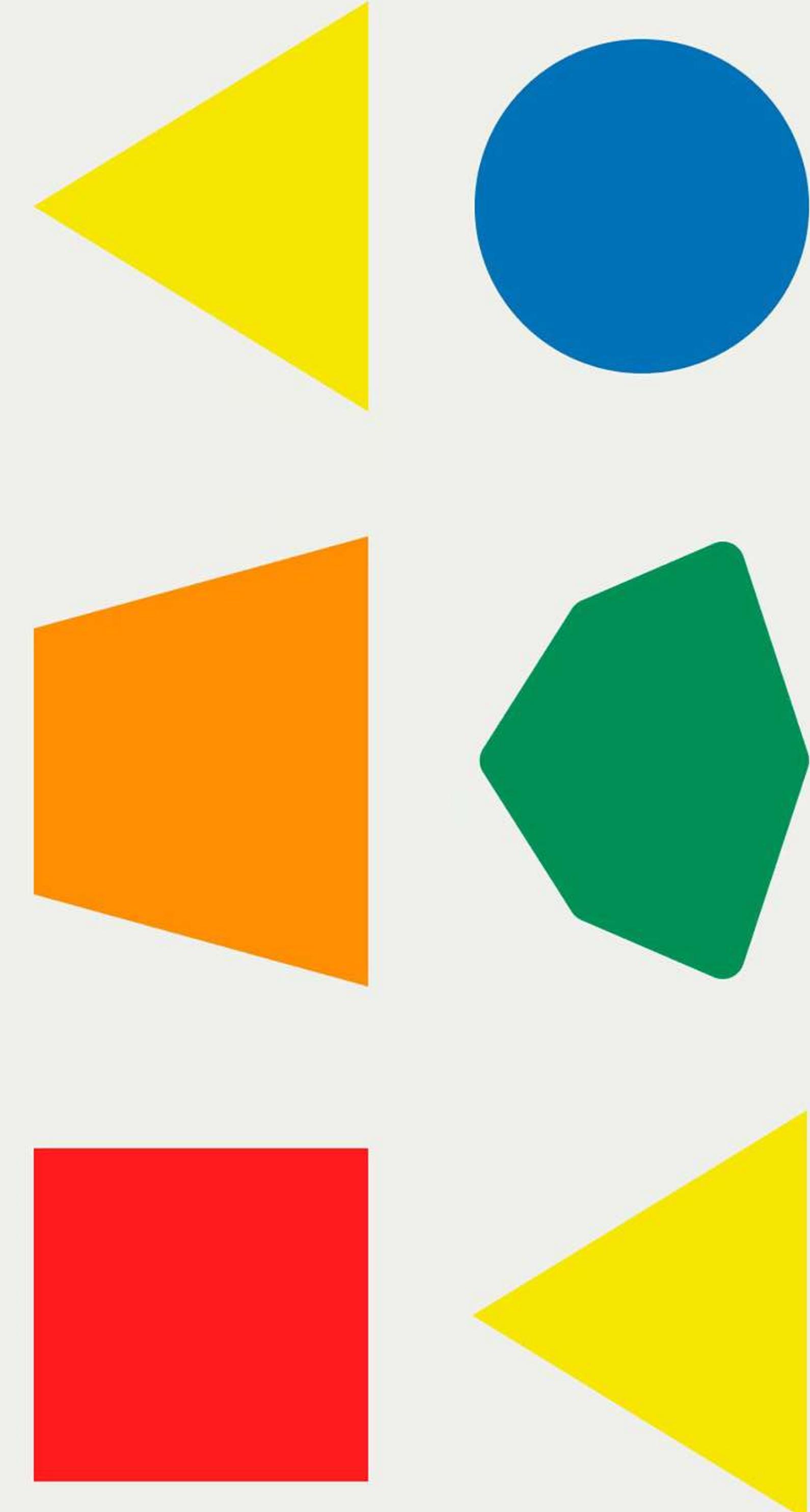


из-за яркого света на заднем плане человек может воспринимать голубой цвет как неосвещённую сторону, и мозг подсознательно **игнорирует голубые оттенки**, отчего человеку кажется, что он видит белый цвет. То же самое с чёрными полосками: из-за низкого качества фотографии некоторые участки чёрного приобрели **золотой оттенок**, из-за чего человек подсознательно игнорирует чёрный цвет и думает, что это золотой

Иоханнес Иттен был убежден, что как для трех основных цветов – **красного, желтого и синего**, так и для трех основных форм – **квадрата, треугольника и круга** должны существовать свойственные им выразительные характеристики

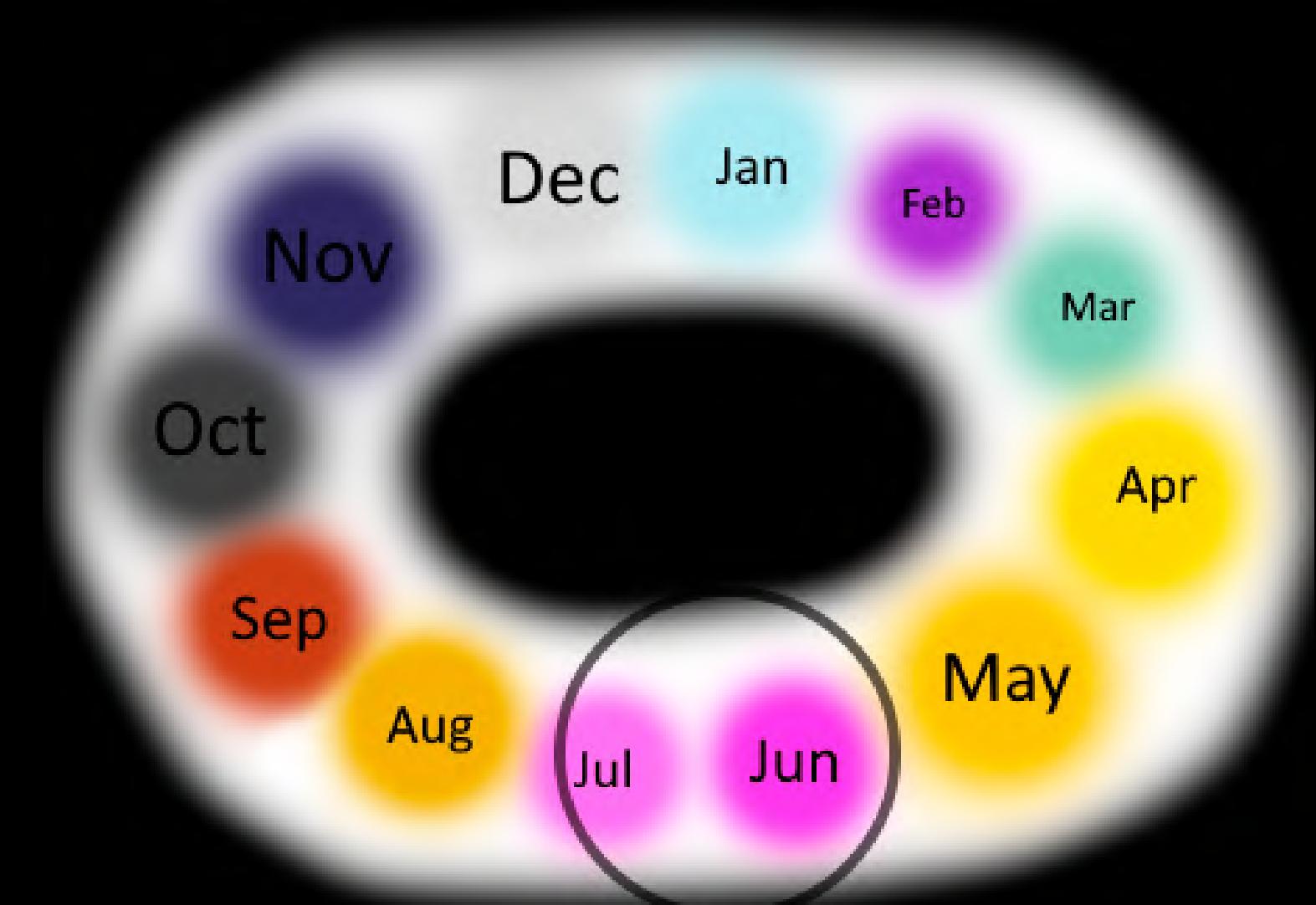
!

его теорию о соотнесении цветов с формами современные исследователи ставят под сомнение и считают ее субъективной



# Синестезия

нейрологический феномен, при котором стимуляция одного органа чувств вызывает одновременное переживание в другом. Например, человек может **«видеть» цвета** при прослушивании музыки или **«чувствовать» вкус слов**



# основы композиции и баланса

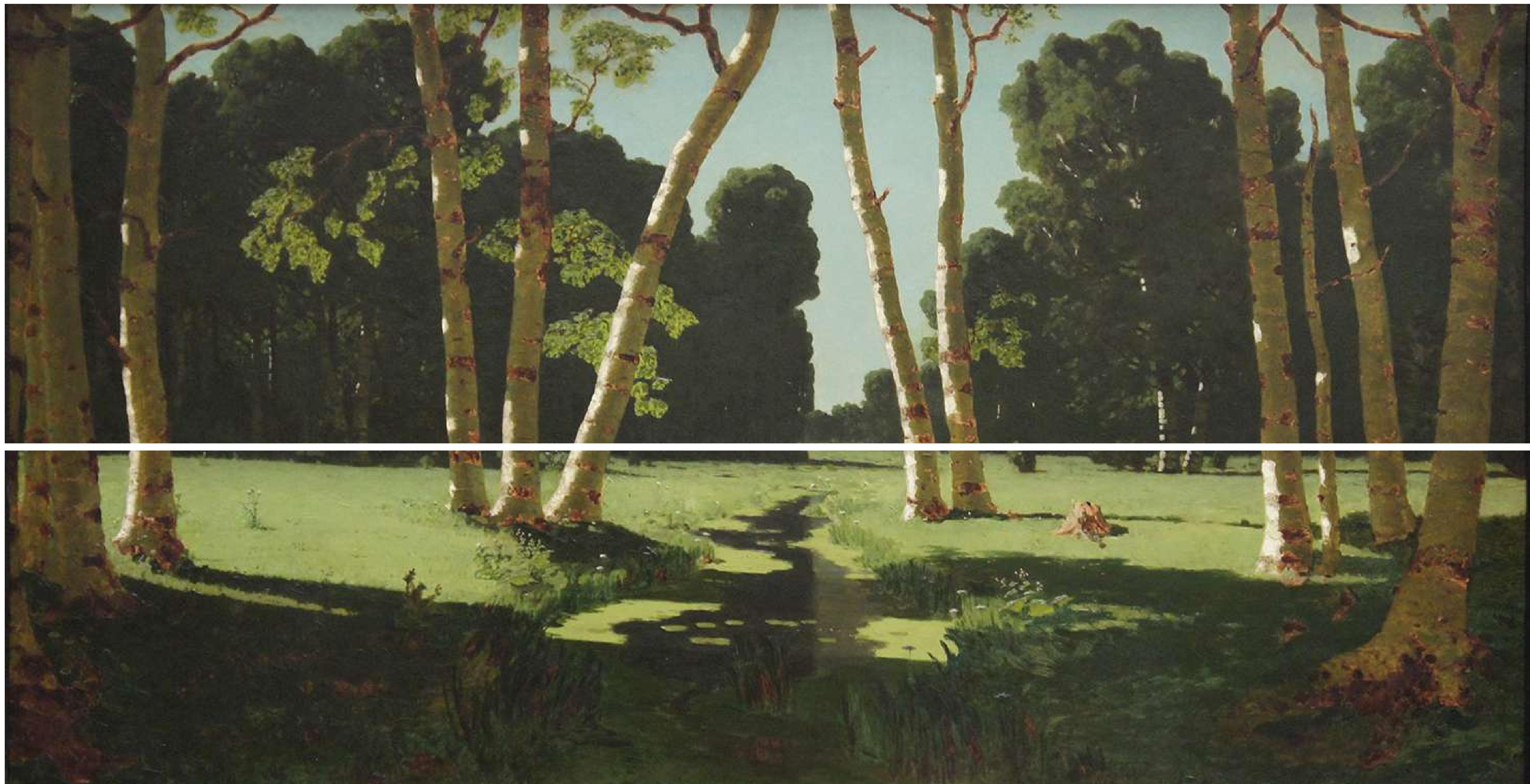
# ви́ды композиций

- > линейная
- > диагональная
- > геометрическая
  - > золотое сечение
  - > асимметричная
  - > фигурная
  - > ритмическая



**Архип Куинджи**  
Березовая роща  
1879

линейная

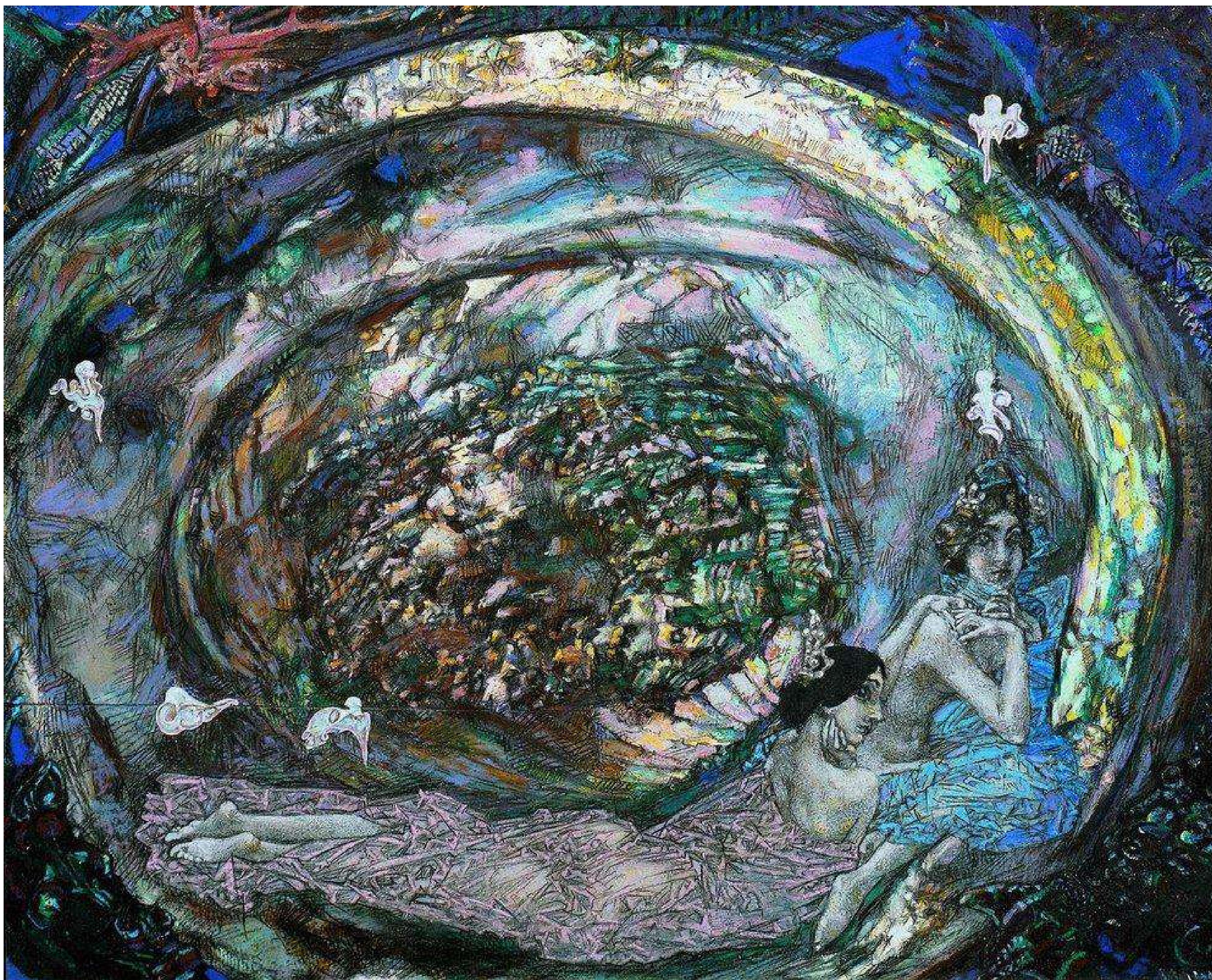




Василий Суриков  
Боярыня Морозова  
1887

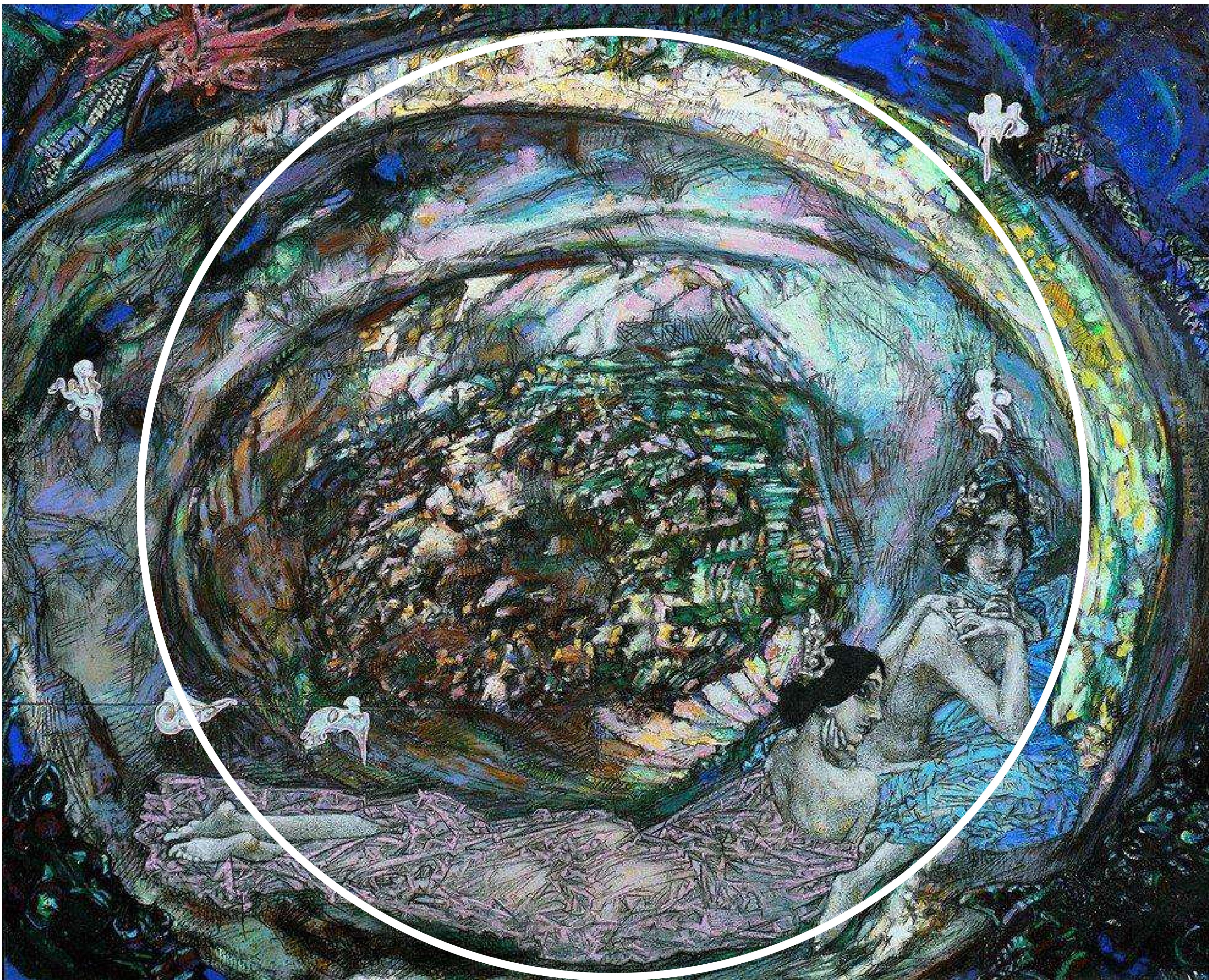
диагональная

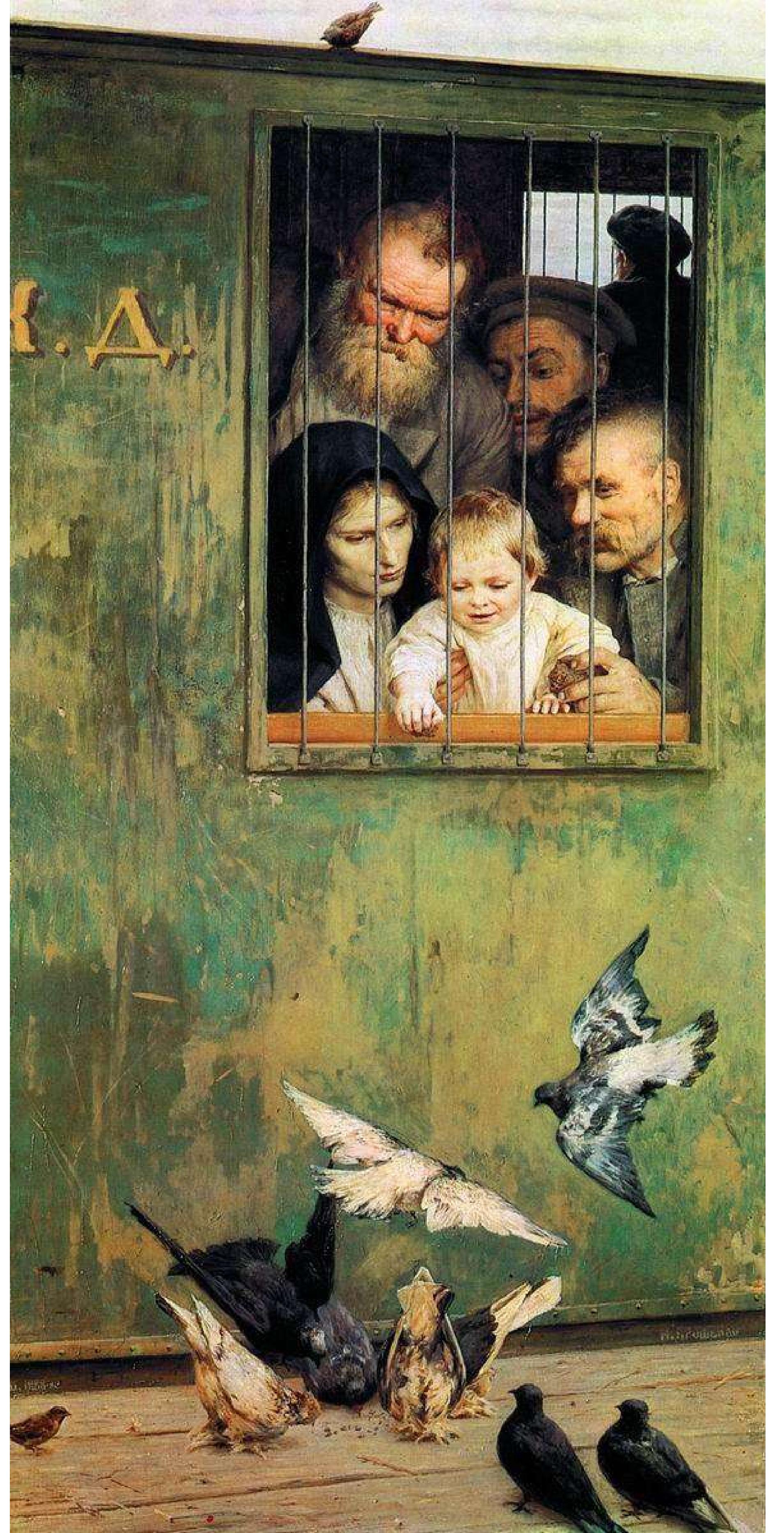




**Михаил Врубель**  
**Жемчужина**  
1904

геометрическая





**Николай Ярошенко**  
Всюду жизнь  
1888

золотое сечение





**Николай Касаткин**  
Кто?  
1897

асимметричная





**Борис Кустодиев**  
Купчиха за чаем  
1918

фигурная



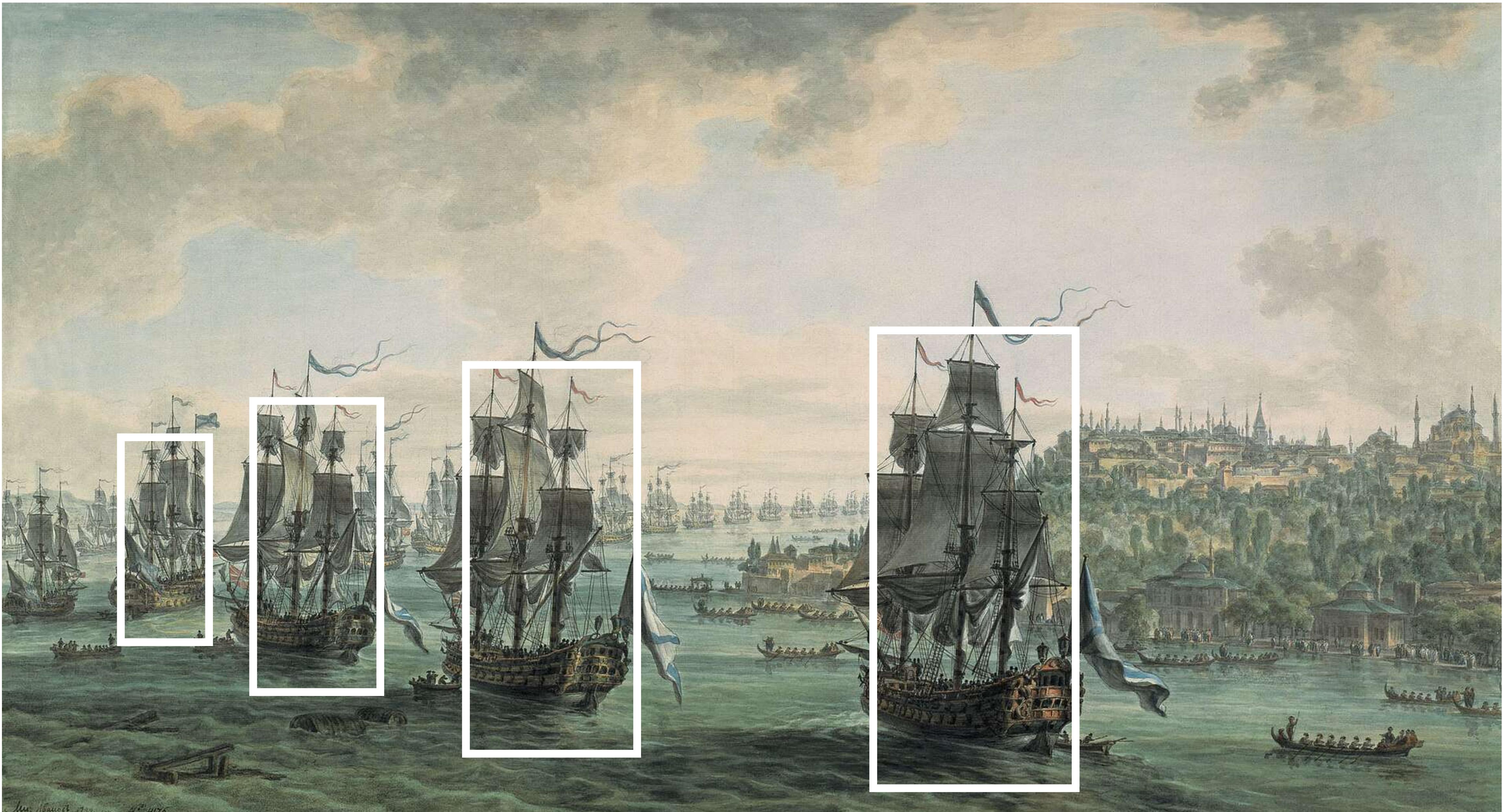


**Михаил Иванов**

Российская эскадра под коман-  
дование Ф. Ф. Ушакова...

1799

# ритмическая



как и где  
применять?

# визуальные искусства



Юэ Миндзюнь  
Красная лодка  
2009

# видеоарт и кино



Nikita Diakur  
Fest  
2019

# веб-сайты

AS =

↗ КОЛЛЕКЦИИ

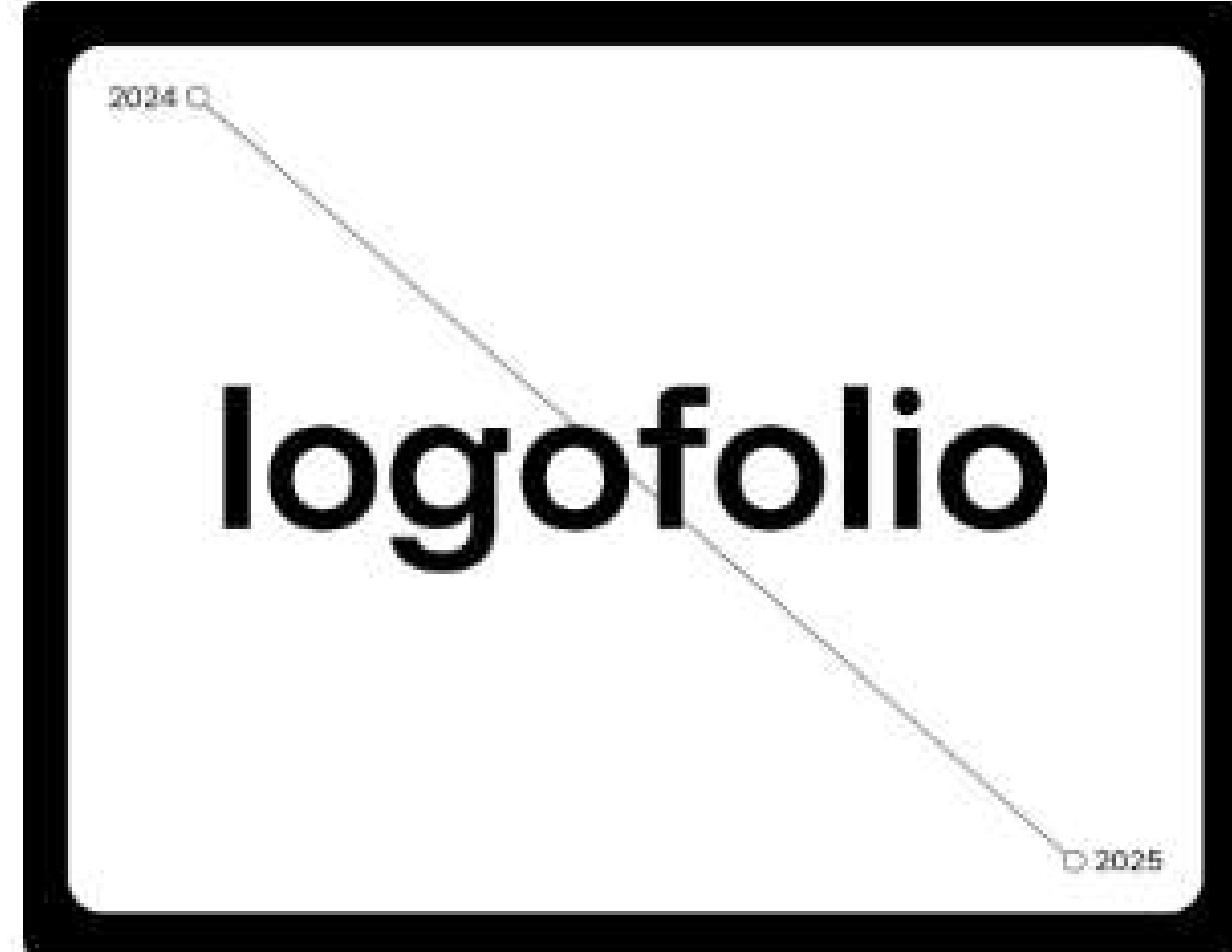
О КОМПАНИИ  
ДОСТАВКА  
ДИЗАЙНЕРАМ  
КОНТАКТЫ



ALVI SALOTTI  
ИДЕАЛЬНОЕ СОЧЕТАНИЕ СТИЛЯ И УЮТА



# дизайн



 Роман Додонов

16 222 2,2 тыс.

Неск. владельцев -

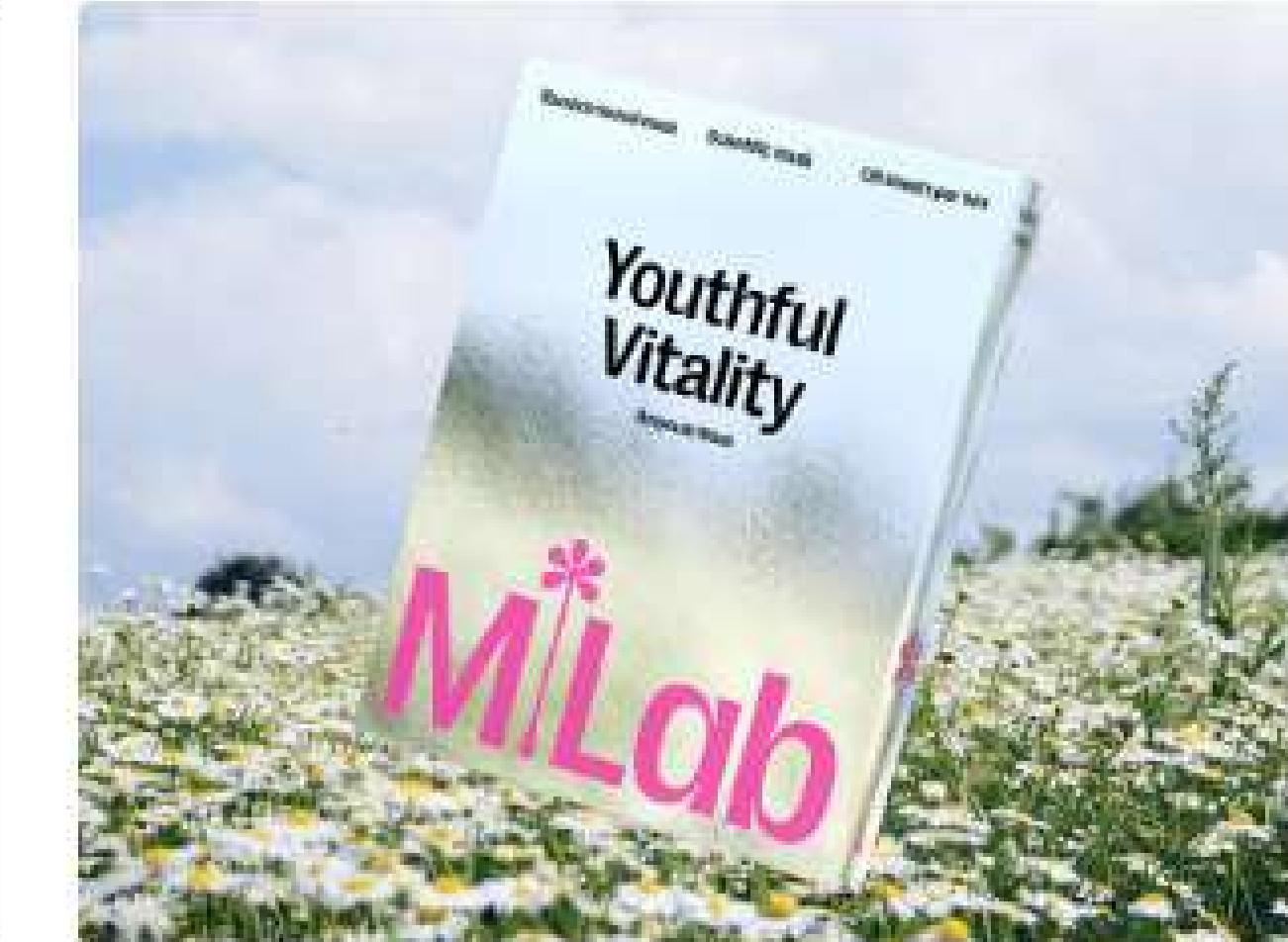


547 3,2 тыс.



Amandine Poupe

169 4,4 ты



Неск. владельцев

14 435 2,4 тыс.



 Massive Assembly

916 8,2 тыс.

Неск. владельцев -



347 2,1 тыс.

Неск. владельцев -

• 1,3 тыс. • 10,9 тыс.



Studio Hervil

369 3,3 тыс.

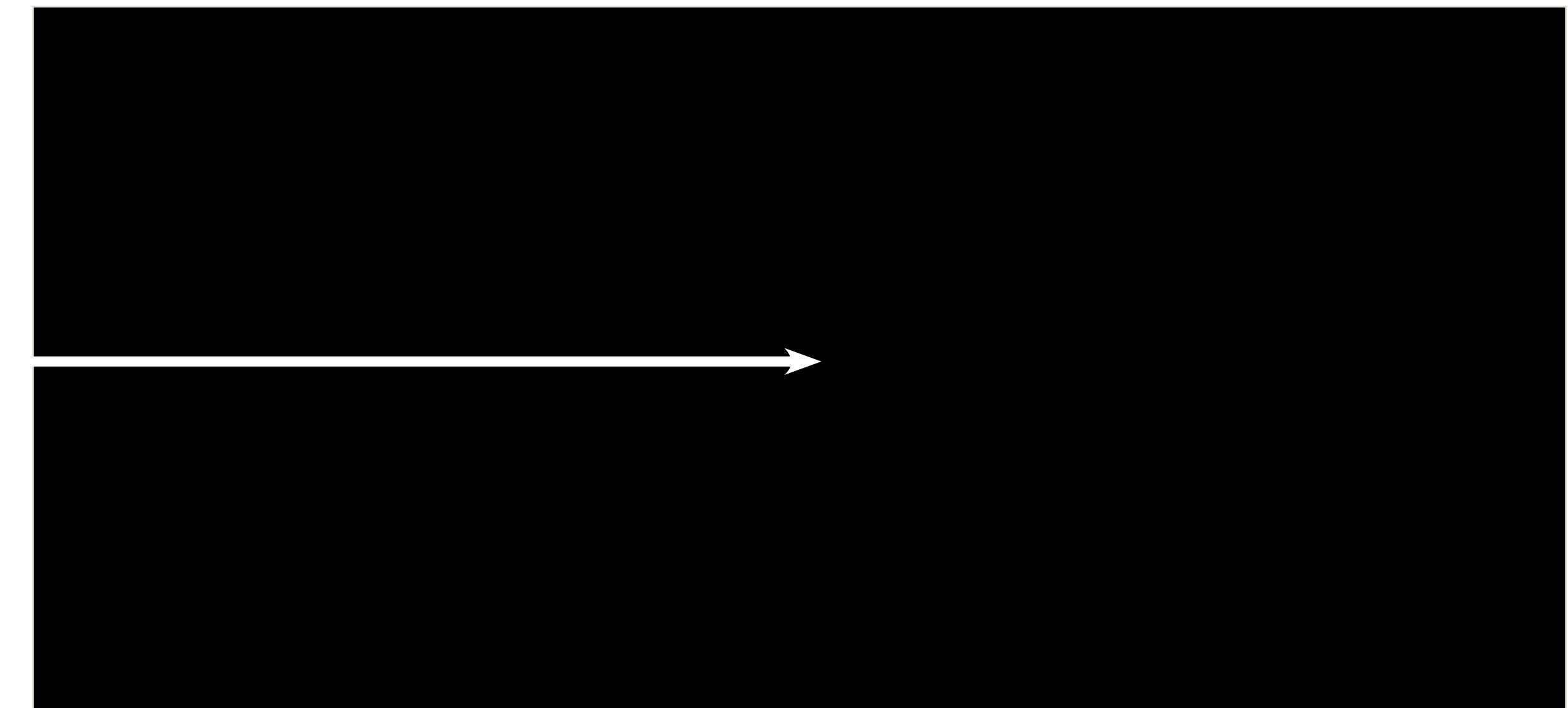
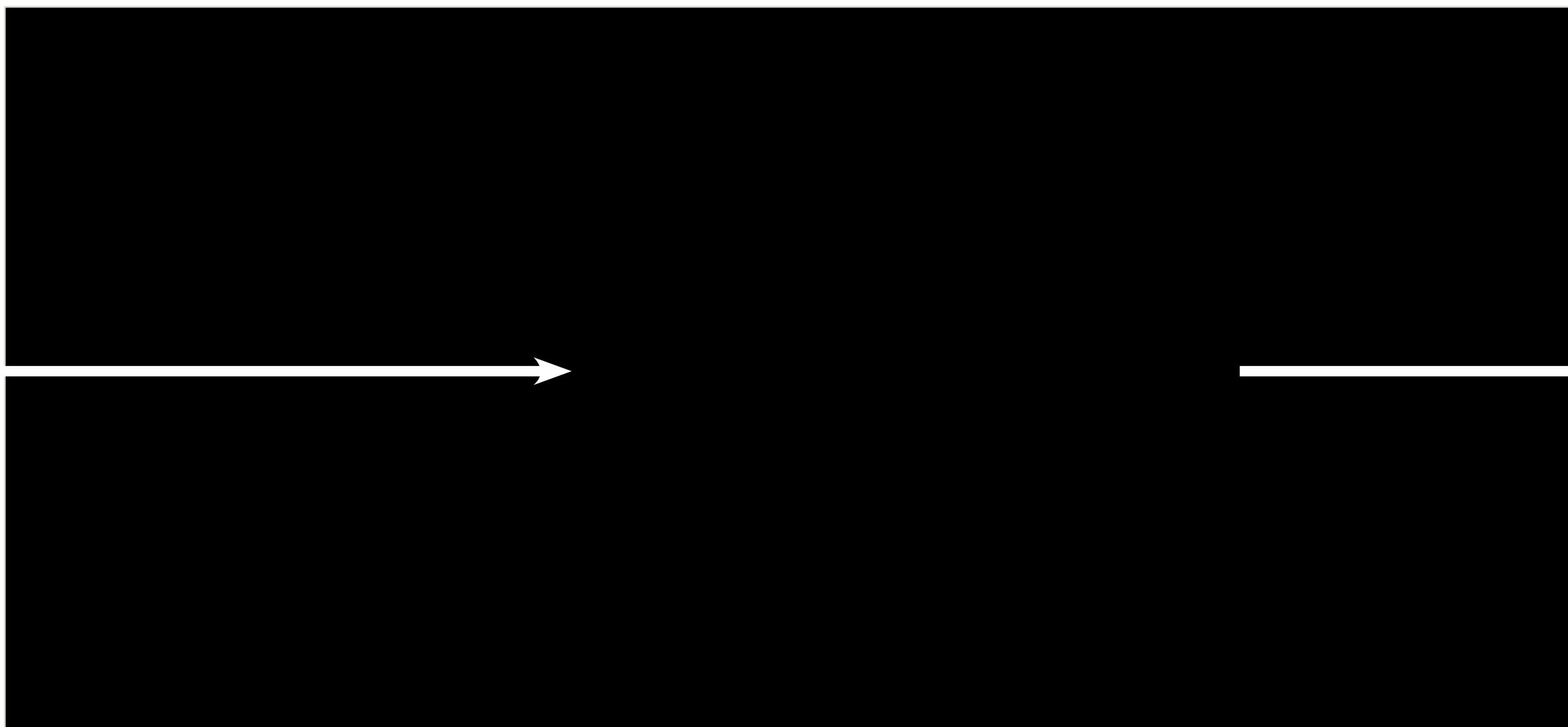
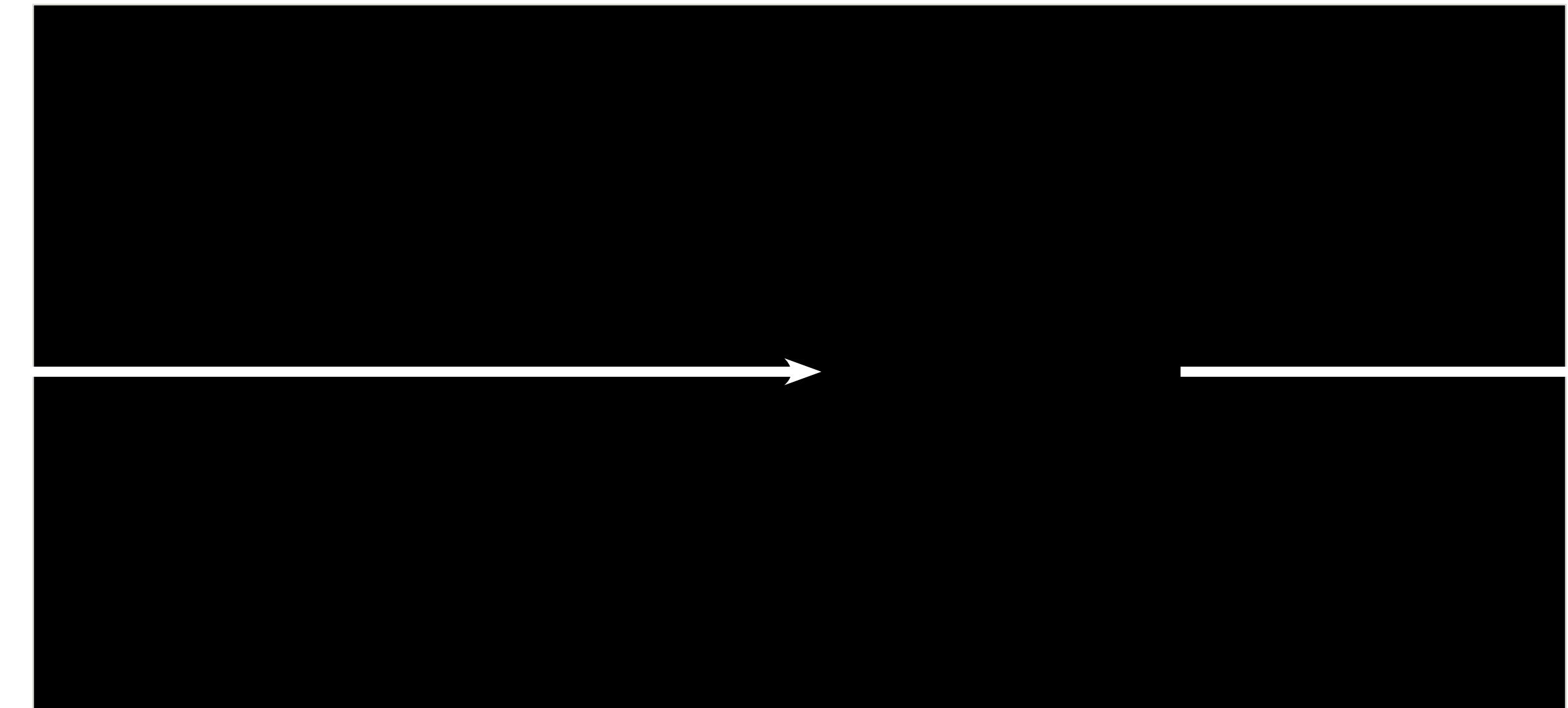
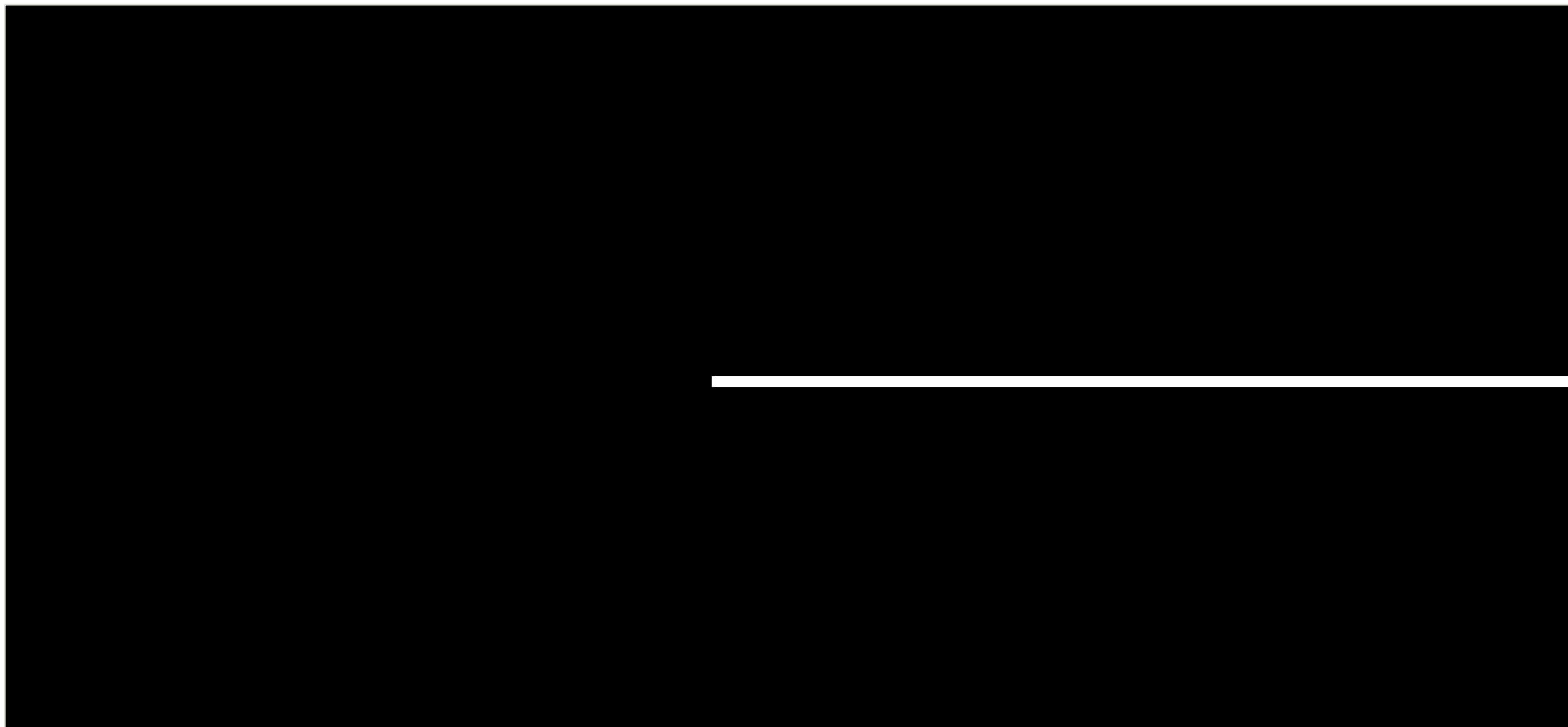


**вездে,  
где угодно**

3

# форматирование и пространство в цифровом искусстве

форматирование способно  
**структурить** художественный  
материал в цифровой среде



форматирование способно  
**структурить** художественный  
материал в цифровой среде

### **формат как рамка**

у экрана всегда есть физические пределы (16:9, 1:1, панорама, VR-сфера). Выбор формата – уже художественный жест

# форматирование способно **структурить** художественный материал в цифровой среде

## **формат как рамка**

у экрана всегда есть физические пределы (16:9, 1:1, панорама, VR-сфера). Выбор формата – уже художественный жест

## **сетка и структура**

художник может подчинить изображение строгой цифровой сетке или, наоборот, разрушить её, играя с «артефактами»

# форматирование способно структурить художественный материал в цифровой среде

## **формат как рамка**

у экрана всегда есть физические пределы (16:9, 1:1, панорама, VR-сфера). Выбор формата – уже художественный жест

## **сетка и структура**

художник может подчинить изображение строгой цифровой сетке или, наоборот, разрушить её, играя с «артефактами»

## **управление временем**

в видео-арте, анимации или интерактиве «формат» задаётся монтажом, длительностью, ритмом

# форматирование способно структурить художественный материал в цифровой среде

## **формат как рамка**

у экрана всегда есть физические пределы (16:9, 1:1, панорама, VR-сфера). Выбор формата – уже художественный жест

## **сетка и структура**

художник может подчинить изображение строгой цифровой сетке или, наоборот, разрушить её, играя с «артефактами»

## **управление временем**

в видео-арте, анимации или интерактиве «формат» задаётся монтажом, длительностью, ритмом

## **код как формат**

в генеративном искусстве само программное правило (алгоритм) определяет, как рождается материал

# формат как рамка

в контексте фильма **«Скотт Пилигрим против всех»** изменение формата кадра не является технической процедурой, а скорее художественным приемом, когда в процессе фильма изображение временно переключается на разные соотношения сторон (например, 16:9, 4:3), чтобы имитировать различные форматы старых видеоигр или фильмов, тем самым подчеркивая сюжетную тему



картина **«Атака Пикетта»** разворачивается по кругу как современная панорама. Ее отправной точкой послужило созданная в XIX веке панорама Поля Филиппото, изображающая Битву при Геттисберге. **Панорама Брэдфорда** в свою очередь состоит из обрывков и вырезок фотографий и зарисовок образов оригинальной панорамы, деконструируя ее

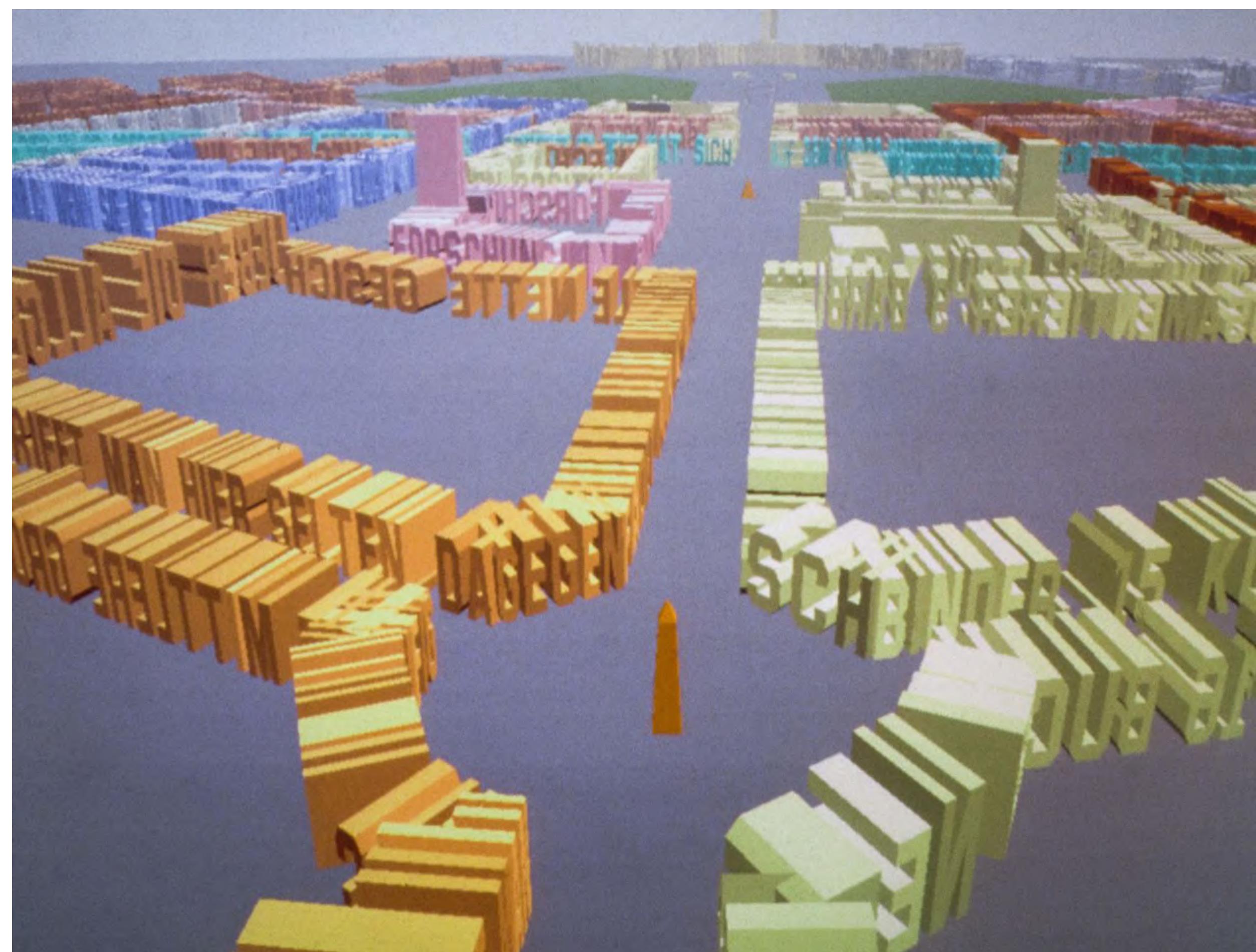


**Марк Брэдфорд**  
Атака Пикетта  
2017



# сетка и структура

в работе Джейфри Шоу **The Legible City** зритель едет на велотренажёре по виртуальному городу, где здания заменены трёхмерными буквами и словами. Первые версии были сделаны по планам Амстердама, Манхэттена и Карлсруэ (1988–1991). Технологическая работа была прорывной: физическое усилие на велосипеде конвертируется в перемещение по трёхмерной сцене в реальном времени – редкий для конца 1980-х интерфейс, который превращает навигацию по городу в акт чтения



Джеффри Шоу  
The Legible City  
1989



Porto.

**White Studio**

Айдентика города Порто  
2014

# управление временем

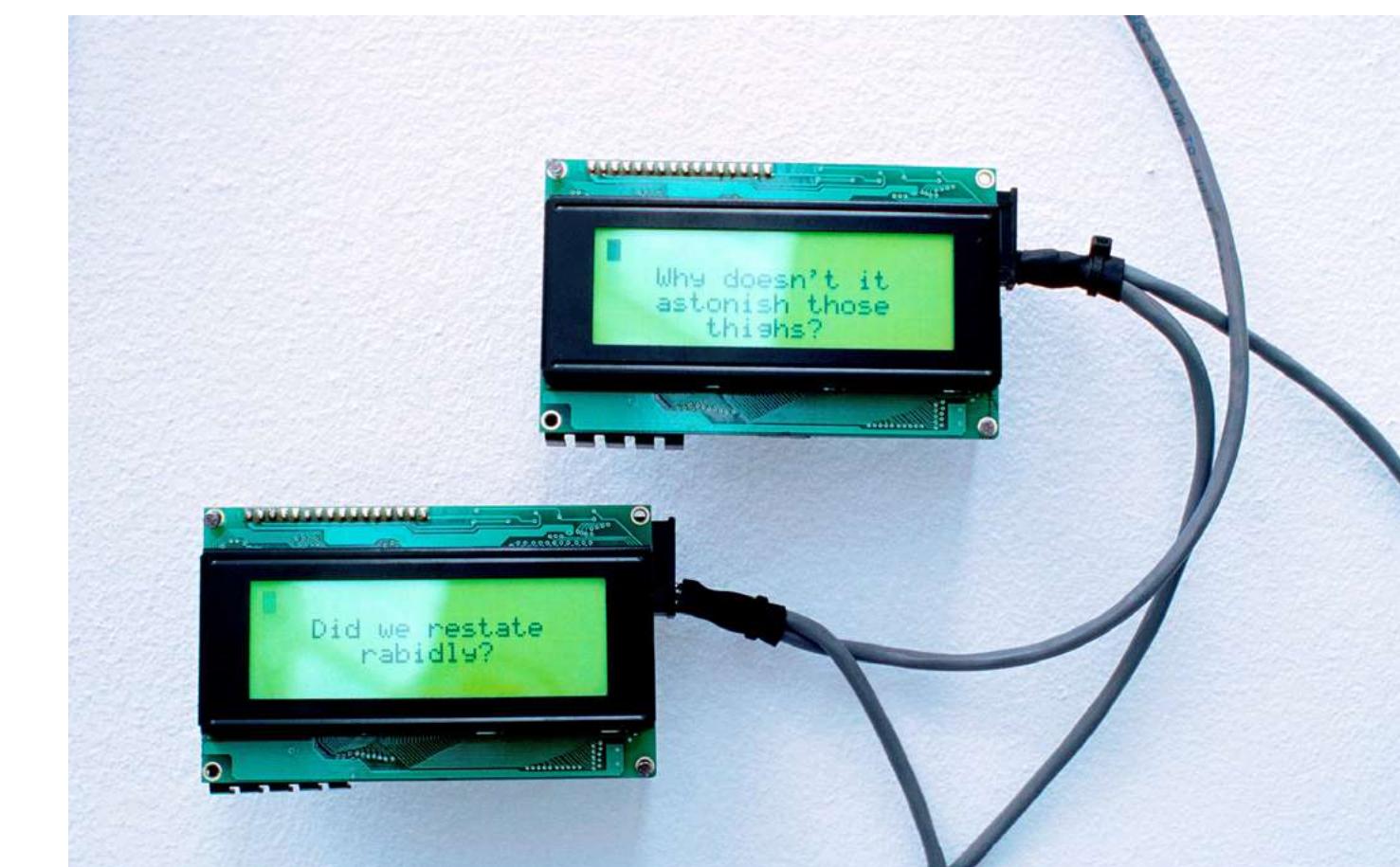
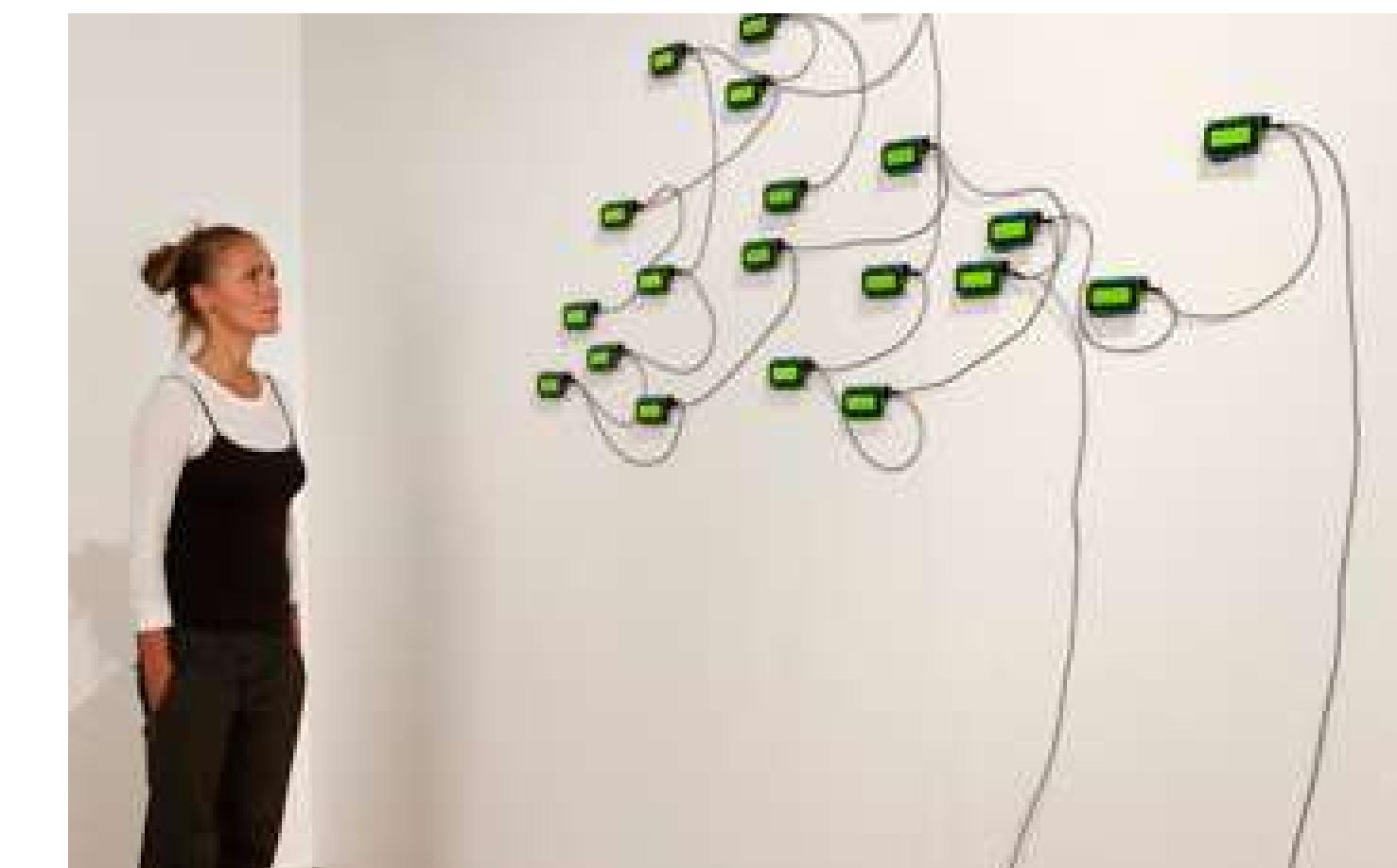
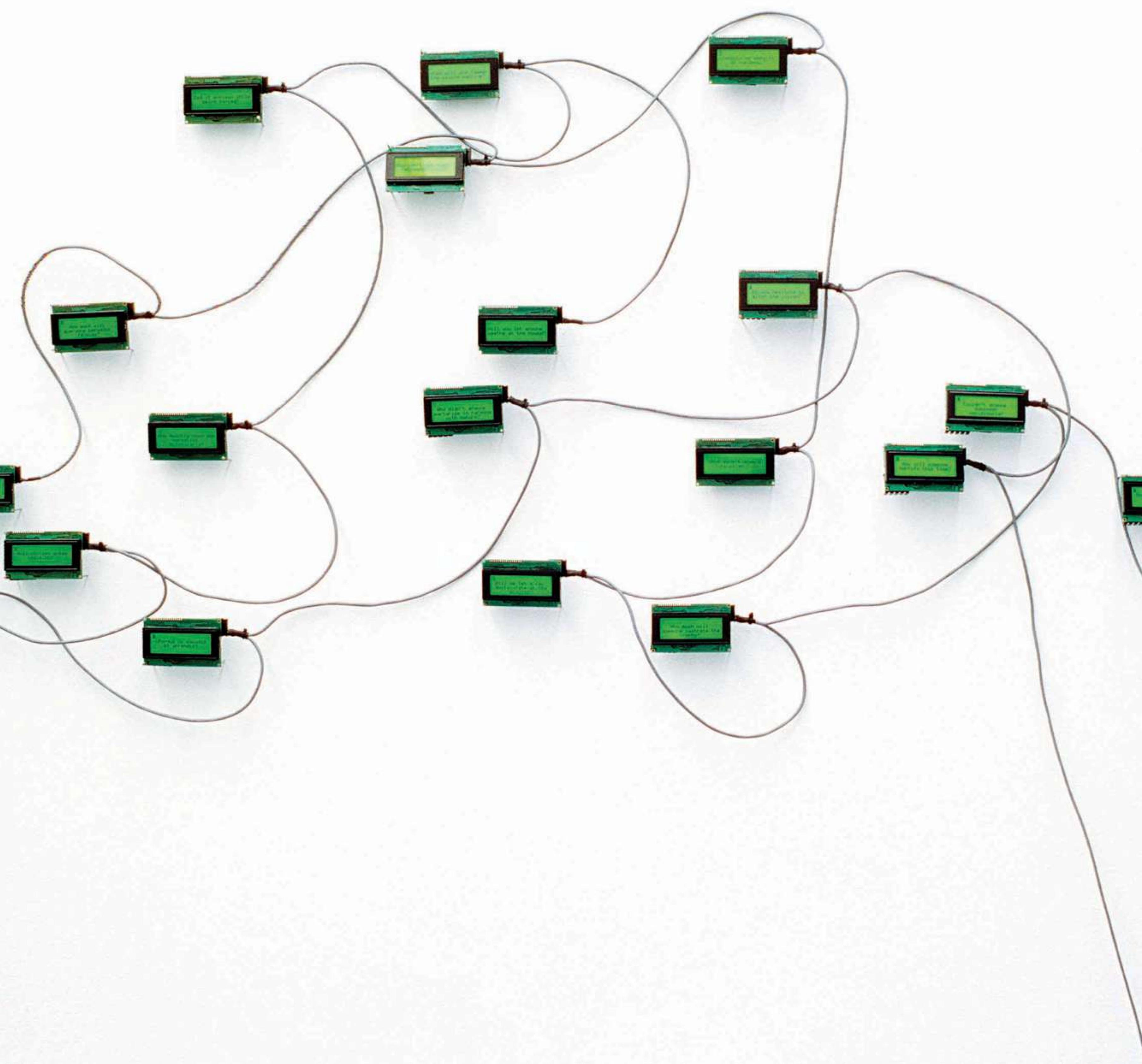
фильм **Кристиана Маркля «Часы»** (2010), представляет собой 24-часовой монтаж, состоящий из тысяч фрагментов фильмов, включающих часы: наручные, настенные и другие. Коллекция тщательно отобранных фильмов отправляет нас в путешествие по прошлому, чтобы усилить наше чувство постоянно ускользающего настоящего



**Кристиан Марклэй**  
Часы  
2010

# код как формат

**33 вопроса в минуту** состоит из компьютерной программы, которая использует грамматические правила для объединения слов из словаря и генерирует 4,7 триллиона уникальных, случайных вопросов. Автоматизированные вопросы задаются со скоростью 33 вопроса в минуту – пороговым значением удобочитаемости. Системе потребуется более 271 000 лет, чтобы задать все возможные вопросы



**Рафаэль Лозано-Хеммер**  
33 вопроса в минуту  
2000

в отличие от живописи на холсте, цифровая среда дает **многоуровневое** восприятие пространства



в отличие от живописи на холсте, цифровая среда дает **многоуровневое** восприятие пространства

### **иллюзия глубины**

традиционные приёмы (свето-тень, перспектива) работают и в цифровой графике, но дополняются 3D-движком, параллаксом

в отличие от живописи на холсте, цифровая среда дает **многоуровневое** восприятие пространства

### **иллюзия глубины**

традиционные приёмы (свето-тень, перспектива) работают и в цифровой графике, но дополняются 3D-движком, параллаксом

### **плоское и экранное**

многие художники сознательно отказываются от глубины, подчеркивая «плоскость экрана» – пиксели как мазки или наоборот

в отличие от живописи на холсте, цифровая среда дает **многоуровневое восприятие пространства**

### **иллюзия глубины**

традиционные приёмы (свето-тень, перспектива) работают и в цифровой графике, но дополняются 3D-движком, параллаксом

### **плоское и экранное**

многие художники сознательно отказываются от глубины, подчеркивая «плоскость экрана» – пиксели как мазки или наоборот

### **виртуальные среды**

VR и AR создают полное погружение, где зритель «присутствует» внутри работы. Пространство – не изображение, а реальная среда восприятия

# в отличие от живописи на холсте, цифровая среда дает **многоуровневое восприятие пространства**

## **иллюзия глубины**

традиционные приёмы (свето-тень, перспектива) работают и в цифровой графике, но дополняются 3D-движком, параллаксом

## **плоское и экранное**

многие художники сознательно отказываются от глубины, подчеркивая «плоскость экрана» – пиксели как мазки или наоборот

## **виртуальные среды**

VR и AR создают полное погружение, где зритель «присутствует» внутри работы. Пространство – не изображение, а реальная среда восприятия

## **социальное пространство**

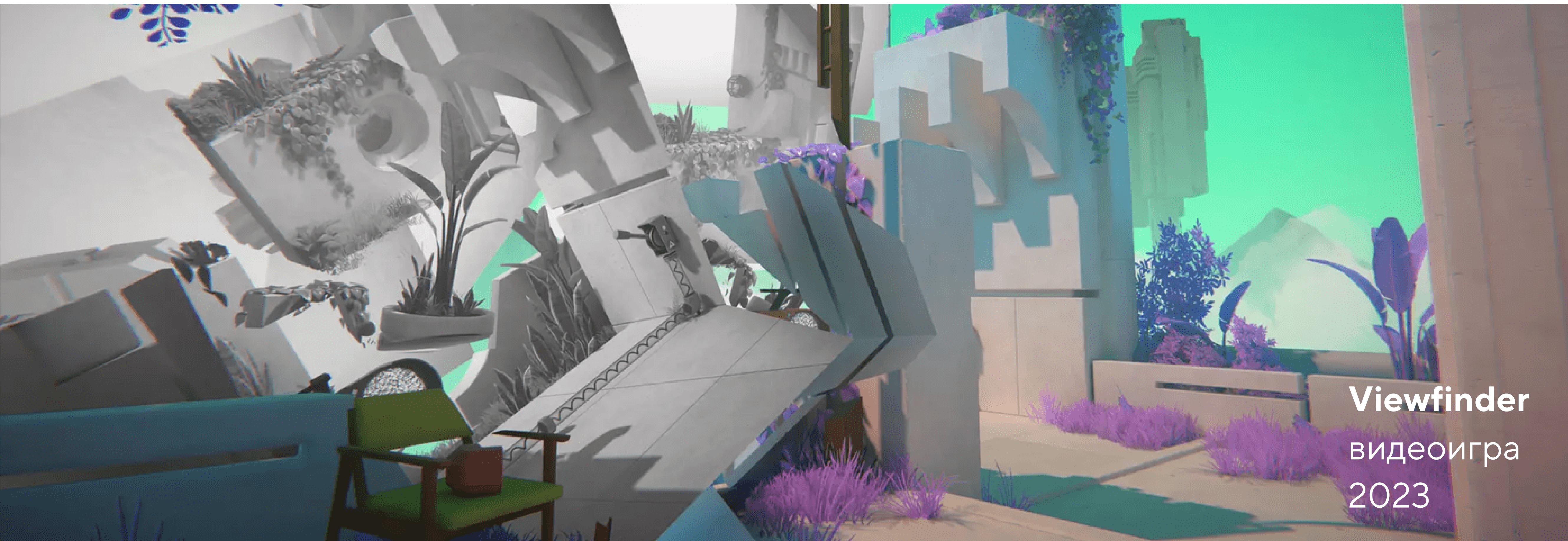
код, файл, папка, база данных тоже могут быть метафорическим пространством, осмысленным концептуально

# Иллюзия глубины

**Emissary in the Squat of Gods** (2015) – «живая» симуляция без финала про древнее сообщество, живущее на склоне вулкана. сюжет пытается стабилизировать хаос модели, а модель расползается и откладывает финал. Художник описывает формат как «видеоигру, которая играет сама в себя»: симуляция непрерывна и принципиально непредсказуема, как прогнозы, живущие по своим алгоритмическим законам и не обещающие завершения



**Ian Cheng**  
Emissary in the Squat of Gods  
2015



**Viewfinder**  
видеогра  
2023

# плоское и экранное

**Лора Оуэнс** отсканировала скомканный лист белой бумаги и растирала, получив сетку из пикселей. На ней она расположила объявления из газет, свои прошлые работы и шахматный узор — и обклеила как обоями стены. Зрители могли отправлять вопросы на телефонные номера, указанные прямо на картинах и получать ответы, гремевшие из расположенных рядом динамиков.



**Лора Оуэнс**  
Десять картин  
2016

**Кортрайт** в своей «экранная живописи», собирает живописные композиции из пресетов, цифровых «цветов», стоковых текстур и жестов планшета, но вместо иллюзии глубины подчёркивает плоскость экрана: мазки-пиксели скользят, мерцают, расслаиваются во времени, PSD-кисти и эмодзи-узоры, переносятся на холст без попытки имитировать глубину пространства



**Петра Кортрайт**  
all\_gold\_everything (still)  
2015





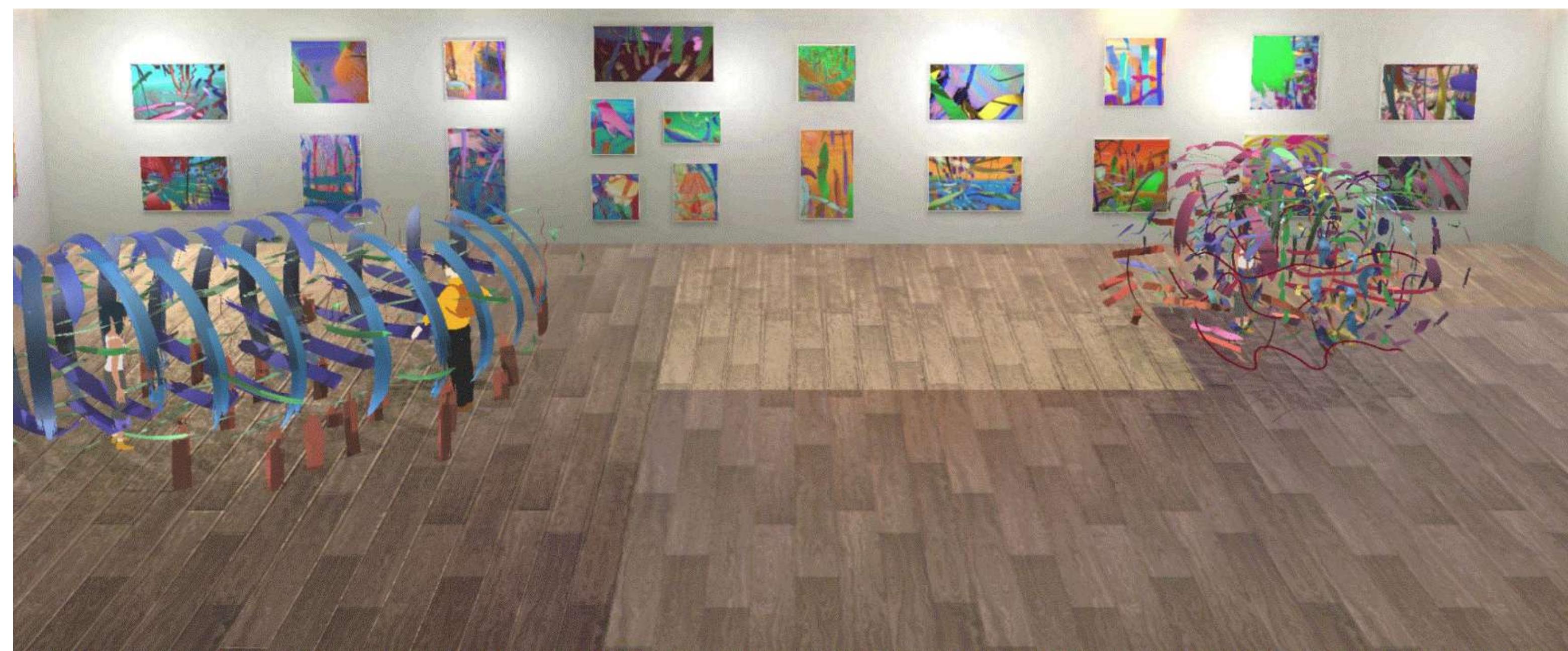
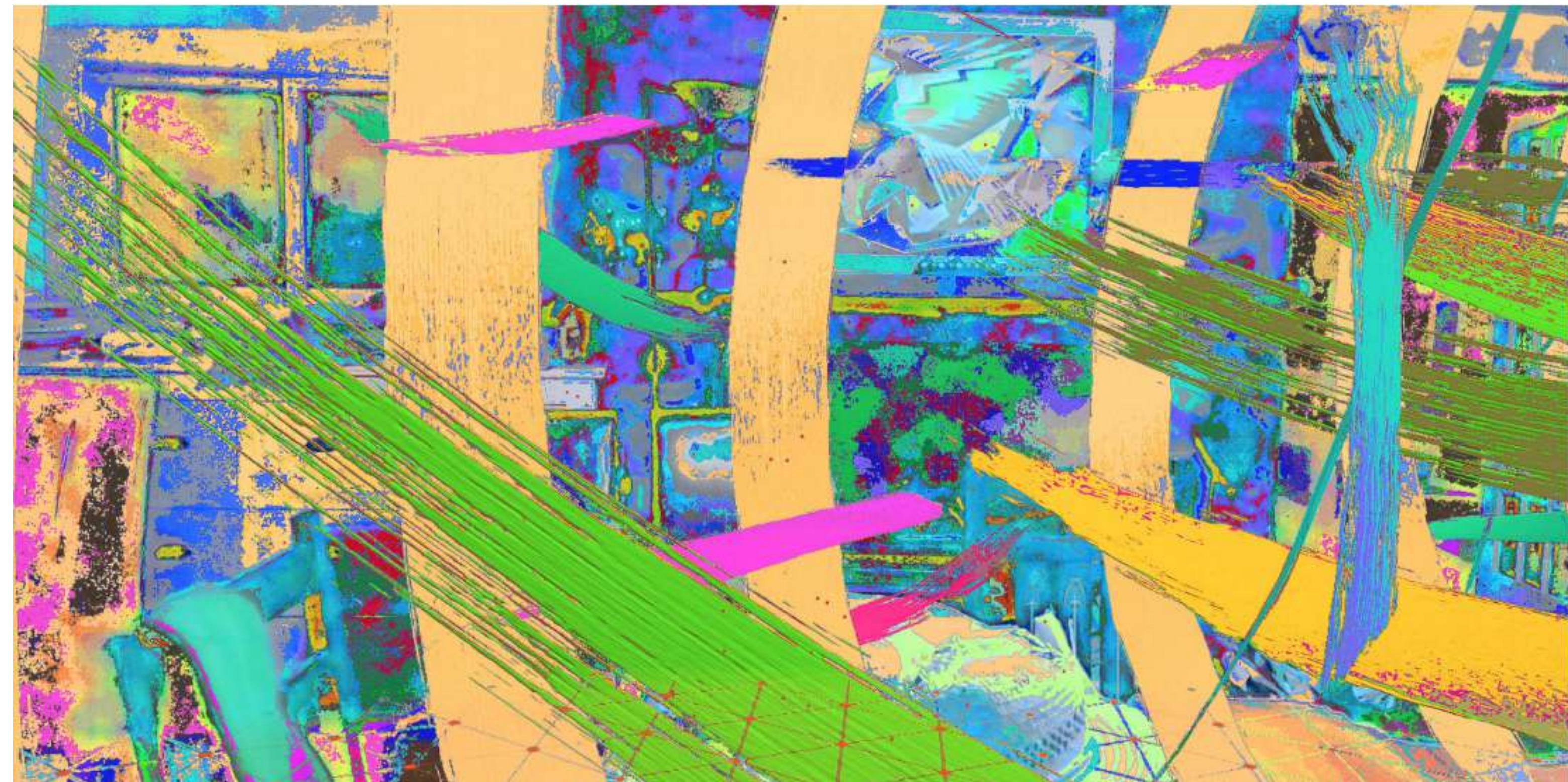
# Петра Кортрайт

## сайт художницы

### 2025

# виртуальные среды

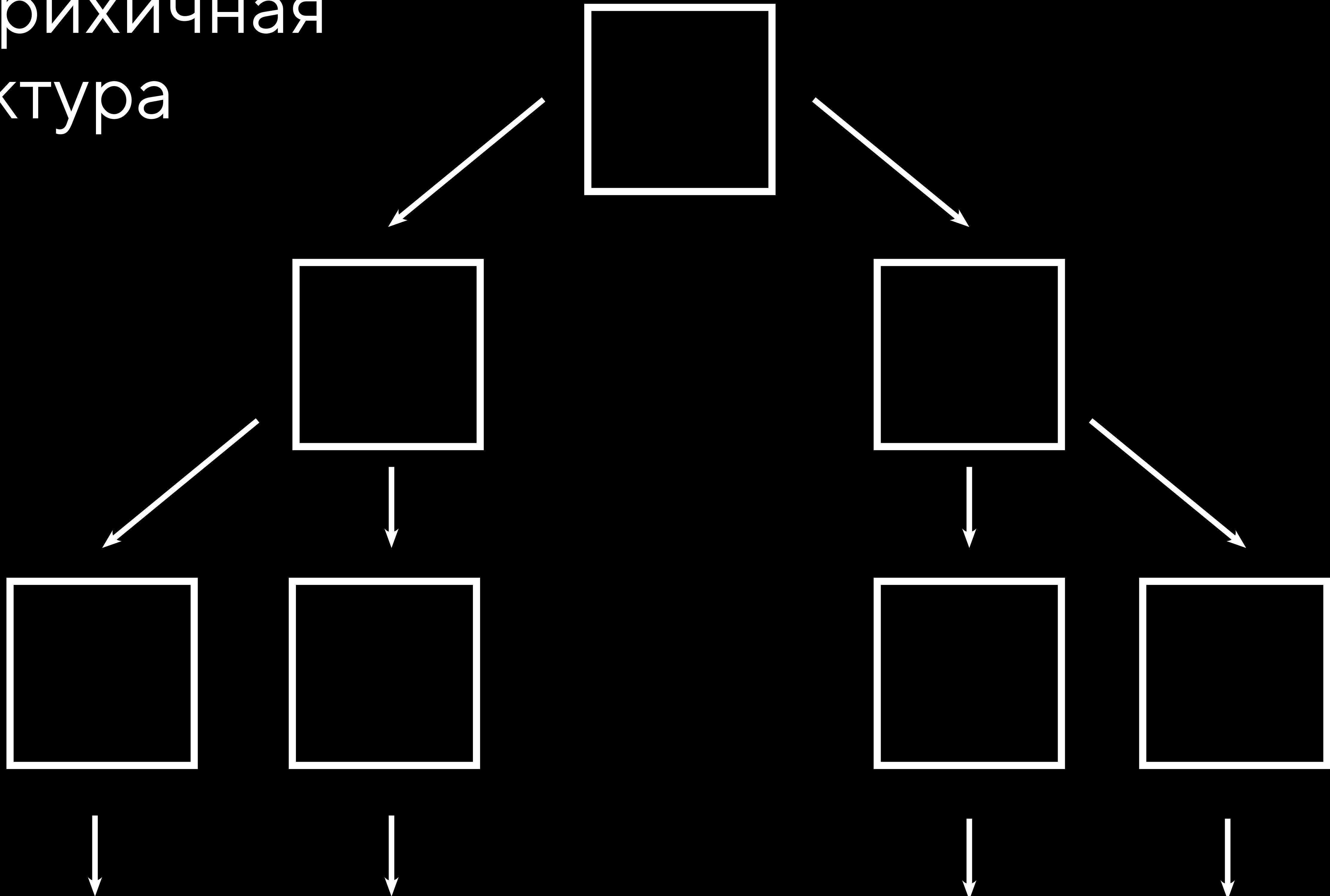
**ExcerptsW (2022)** – это «смешанная реальность» на холсте, цифровая живопись, перенесенная на полотно, но к работе привязан AR-слой: если активировать его в приложении, пространство перед картиной «проявляется» и возникает световая скульптура – та самая исходная 3D-форма, из которой «снята» живописная поверхность



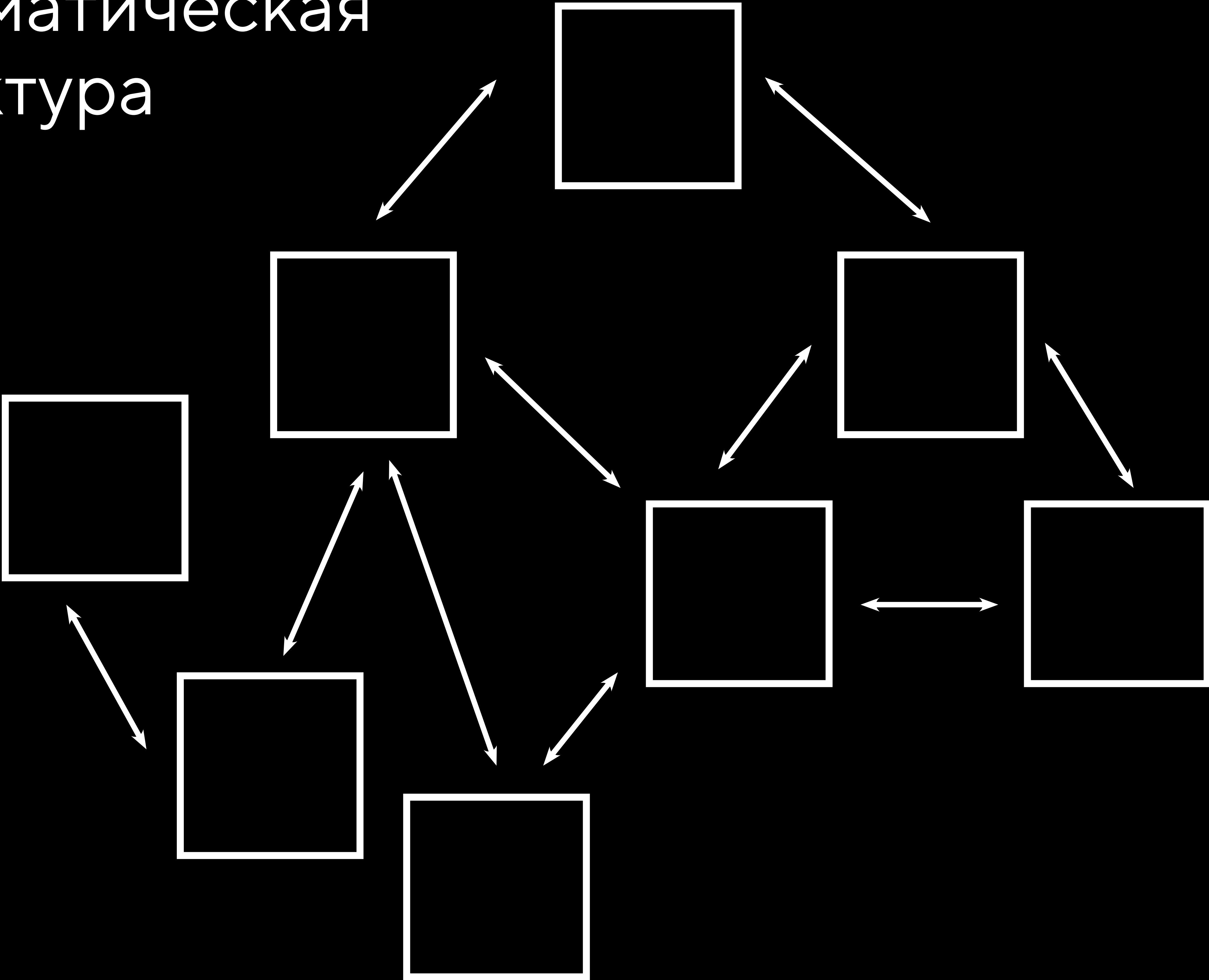
**Гарси Гербарг**  
ExcerptsW  
2022

**ризома** (фр. rhizome «корневище») — одно из ключевых понятий философии постструктурализма и постмодернизма, введенное Делёзом и Гваттари, описывающее какую-либо теорию или исследование, которые допускают множественные неиерархичные (не упорядоченные) точки входа и выхода в представлении и интерпретации знания

# иерархическая структура



# ризоматическая структура



# социальное пространство

**The File Room** – сайт-архив случаев цензуры, устроенный как открытая база данных. Пользователи добавляют записи и категоризируют локации. Здесь социальные отношения материализуются в форме кода, полей формы, таблиц и связей записей. База данных – не просто носитель, а метафорическая архитектура публичной памяти и инструмент самоорганизации сообщества.



**Антони Мунтадас**  
The File Room  
1994



reas.com/olia/summer/



**Ольга Лялина**  
Лето  
2013

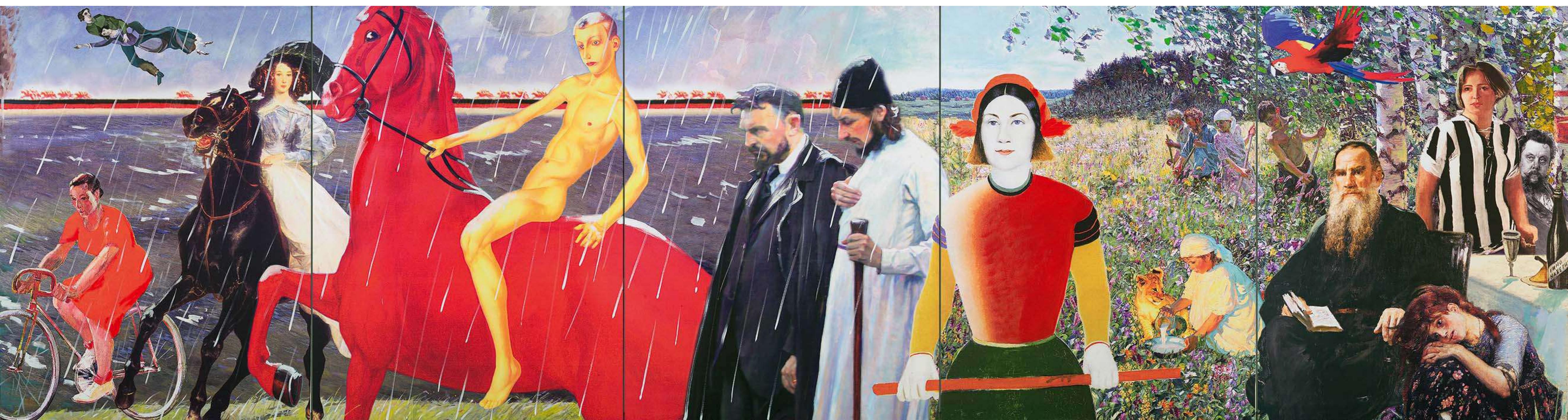
По предложению Третьяковской галереи **Дубосарский и Виноградов** сделали эксклюзивный проект на тему шедевров русской живописи. Цикл, состоящий из четырех полиптихов, каждый из которых включает пять полотен, скомпонован в единую композицию, в которой каждый полиптих посвящен времени года. «Зима», «Весна», «Лето» и «Осень» — каждый из них обращен к определенной теме, собранной из цитат живописных произведений русского искусства XIX–XX веков.



**Александр Виноградов и Владимир Дубосарский**

Времена года русской живописи. Осень / Зима

2007



**Александр Виноградов и Владимир Дубосарский**

Времена года русской живописи. Лето

2007

**CHAOS** – это коллекция из 501 уникальной цифровой скульптуры, выпущенной в виде отдельных NFT-дисков. Скульптуры составлены в пары, каждая из пар включает в себя два отдельных объектов, связанных друг с другом. В #501 все 1000 объектов из # 1-#500 собираются вместе, отделяясь от своей первоначальной пары, и движутся независимо друг от друга.



# Урс Фишер

## Хаос

### 2023



CHAOS #495 Explanation



CHAOS #494 Perpetuity



CHAOS #493 Jejuneness



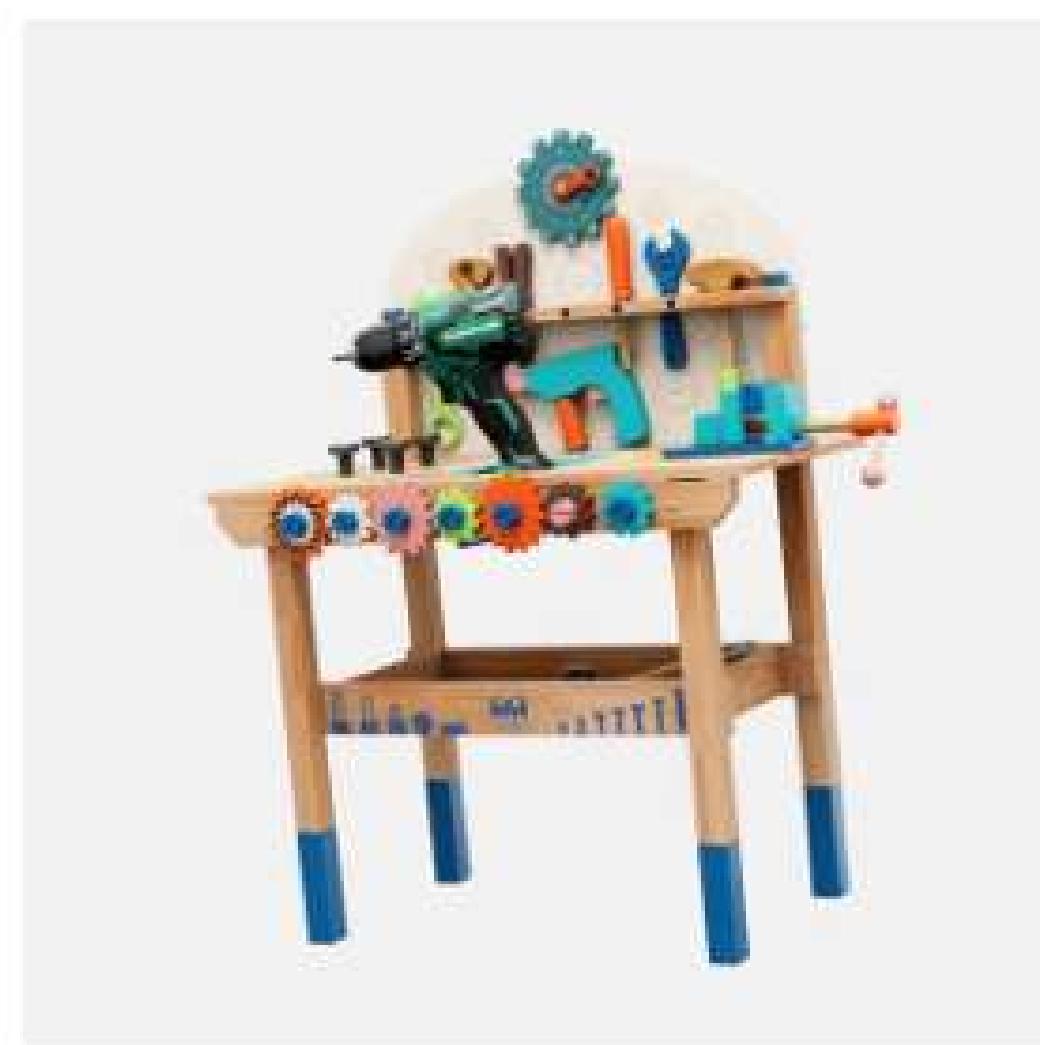
CHAOS #483 Suffix



CHAOS #482 Hope



CHAOS #490 Paragraph



CHAOS #480 Nucleus



CHAOS #479 Joy



CHAOS #492 Warp



CHAOS #491 Jump



CHAOS #487 Drizzle



CHAOS #477 Rubric



CHAOS #476 Maestro



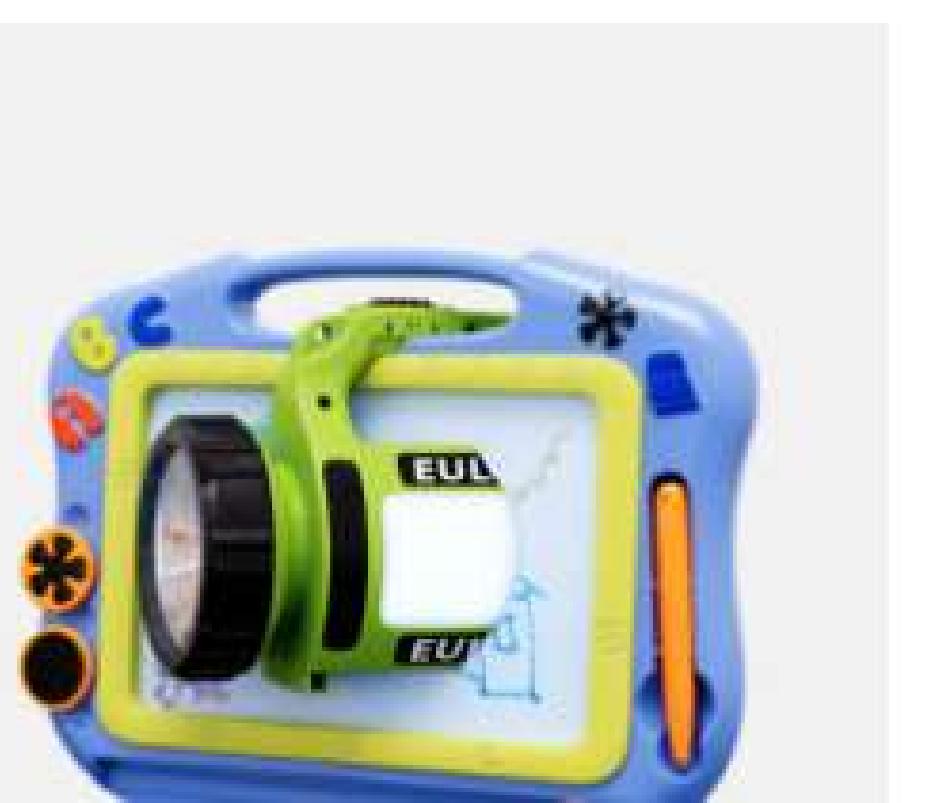
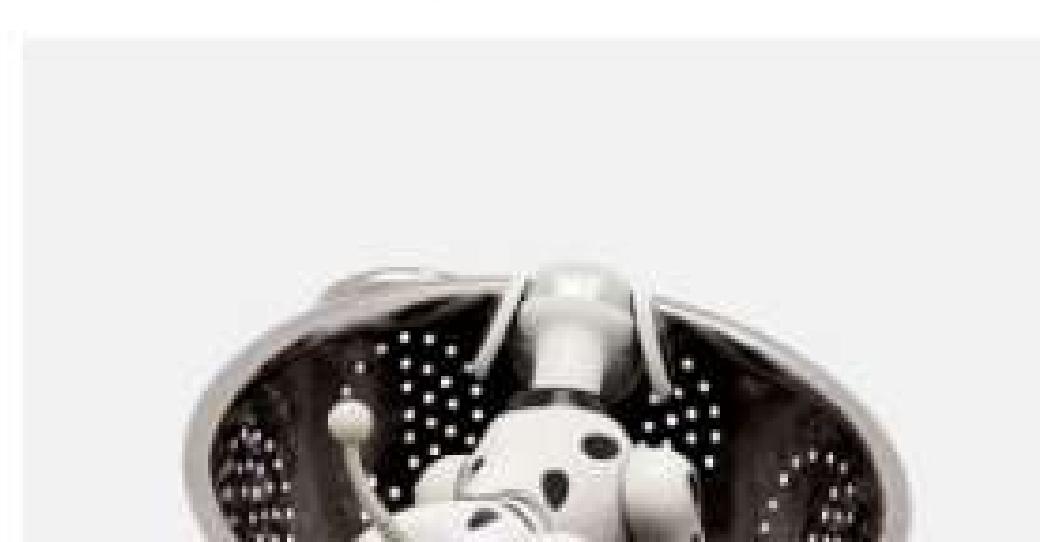
CHAOS #489 Pawned



CHAOS #488 Elysian



CHAOS #487 Drizzle





# задание 2

**создание серии  
из 3-х работ  
средствами  
нейросети**

**(использование  
ideogram.ai  
или Leonardo.ai)**

**с применением  
одного вида кон-  
тракта и одного  
вида композиции**

**(на ваш выбор)**

tg: @margarita\_varakina

e-mail: margaritavarakina@mail.ru

Маргарита варакина

2025