

УДК 78  
ББК 85.31  
Г67

*В книге и на обложке использованы рисунки автора*

Г67 *Горохов, А.*  
Визуальный клей / Андрей Горохов. — Москва ; Екатеринбург : Кабинетный ученый, 2023. — 304 с.

ISBN 978-5-7584-0672-4

Книга посвящена законам и принципам восприятия не очень сложных картинок. Её можно считать трактатом о формообразовании, учебником дизайна или предисловием к учебнику рисования.

Речь о таких фундаментальных понятиях, таких как форма, структура, композиция, равновесие, динамика, иерархический порядок, целостность. Происходит их придиричивое разоблачение и демонстрация, как этот дискурс не в состоянии ухватить то, что реально происходит в мире картинок.

УДК 78  
ББК 85.31

ISBN 978-5-7584-0672-4

© Андрей Горохов, 2023  
© Кабинетный ученый, 2023

## СОДЕРЖАНИЕ

Вступление.....7	7. Объект.....76
1. Ручки, ножки, огуречик.....7	7.1. Переструктуризация.....77
2. Что такое восприятие?.....9	7.2. Слово и дело.....78
2.1. Наивный реализм.....9	7.3. Сумма частей.....80
2.2. Тёмная сторона глаза.....11	7.4. Рентген.....82
2.3. Рассел.....13	7.5. Разбалтывание.....84
2.4. Ненаивный реализм.....15	8. Контекст.....87
2.5. Легар.....16	8.1. Направление чтения.....88
3. Два курьёза.....21	8.2. Стоп-кадры.....91
3.1. Сепир-Уорф.....21	8.3. Интеллект.....92
3.2. Не текст.....22	8.4. «В» или «13».....95
Первая часть	8.5. Прямоугольный формат.....97
4. Виртуальность.....25	9. Закругление.....101
4.1. Проявленность.....25	9.1. Вздыбленность.....101
4.2. Группировка.....27	9.2. Волосы.....102
4.3. Закон прегнантности.....29	9.3. Плазма.....104
4.3. Квадрат.....32	9.4. Сустав.....108
4.4. Характер.....36	9.5. 笑門鬼来.....112
4.5. Структурная эквивалентность.....39	10. Цвет.....116
5. Кадр.....41	10.1. Постоянство цвета.....118
5.1. Ось.....43	10.2. Симультантный контраст.....120
5.2. Граница.....46	10.3. Пара иллюзий.....122
5.3. Предмет и фон.....48	10.4. Шар.....123
5.4. Переструктуризация.....51	10.5. Ньютон и Лейбниц.....124
5.5. Нижний этаж.....54	10.6. Что такое цвет.....127
6. Динамика.....55	10.7. Связывание цветов.....130
6.1. Точка зрения.....57	10.8. Контраст.....134
6.2. Градиент.....59	11. Бурелом.....137
6.3. Характер.....63	11.1. Поцелуй.....137
6.4. Морфинг структуры.....67	11.2. Дизез.....141
6.5. Поза.....68	11.3. Поггендорф.....144
6.6. Текстура.....71	11.4. Две оси.....146
6.7. Полосы.....72	11.5. Череп в очках.....148
6.8. Третья блямба.....74	11.6. Рубенс.....150

Вторая часть	16.6. Силы . . . . .	218
12. Гештальт . . . . .	16.7. Ритвельд . . . . .	220
12.1. Дон Кихот . . . . .	16.8. Матисс . . . . .	223
12.2. фон Эренфельс . . . . .		
12.3. Вертгеймер . . . . .	Третья часть	
12.4. Кёлер . . . . .	17. Статика . . . . .	227
	17.1. Тяжесть . . . . .	228
13. Гармония . . . . .	17.2. Рубенс . . . . .	231
13.1. Классическая	17.3. Колонна . . . . .	232
эстетика . . . . .	17.4. Боттичелли . . . . .	233
13.2. Проблема формы . . . . .	17.5. Симметрия . . . . .	235
13.3. Разнообразие . . . . .	17.6. Шахматная доска . . . . .	238
13.4. Порядок . . . . .	17.7. Попова . . . . .	240
13.5. Пропорции . . . . .	17.8. Мондриан . . . . .	242
13.6. Иерархия . . . . .	17.9. Гастон . . . . .	246
	18. Аддитивность . . . . .	249
14. Грейвс . . . . .	18.1. Переплетённость . . . . .	250
14.1. Теория . . . . .	18.2. Дыра . . . . .	259
14.2. Икона дизайна . . . . .	18.3. Уравновешивание . . . . .	262
14.3. Прямой угол . . . . .	18.4. Парадокс . . . . .	263
14.4. Классика против	18.5. Товк . . . . .	265
дизайна . . . . .	18.6. Вскрытие . . . . .	267
14.5. Пары . . . . .		
	19. Паттерн . . . . .	269
15. Кепеш . . . . .	19.1. Колено . . . . .	269
15.1. Победа . . . . .	19.2. Повышение градуса . . . . .	270
15.2. Плоскость . . . . .	19.3. Композиция . . . . .	271
15.3. Ритм . . . . .	19.4. Уродские буквы . . . . .	277
15.4. Змея . . . . .	19.5. Гомбрих . . . . .	281
	19.5. Богатство форм . . . . .	284
16. Арнхейм . . . . .	19.6. Структура . . . . .	285
16.1. Равновесие . . . . .	19.7. Тотальность . . . . .	288
16.2. Ясность . . . . .		
16.3. Логика . . . . .	20. Третье измерение . . . . .	292
16.4. Порядок . . . . .	21. Быстрая перемотка . . . . .	300
16.5. Беспорядок . . . . .		

## ВСТУПЛЕНИЕ

### 1. РУЧКИ, НОЖКИ, ОГУРЕЧИК

Это книга о картинках. О каких? О чуть более сложных, чем совсем простые.

Неплохо вводит в проблему детский стишок: «ручки, ножки, огуречик — получился человечек».

Почему это он вдруг получился? Палки и огуречик сами собой склеились в человечка. Это весьма интригующее обстоятельство, именно об этом и пойдёт речь. Впрочем, на вопрос «почему?» неприятно часто ответа либо нет вовсе, либо он неправильный, обманный. Никакого клея тут нет, ни на листе бумаги, ни у нас в голове. Наш мозг работает так, что линии и пятна на листе оказываются так или иначе склеенными. Я намерен показать, как эта связность работает, какую логику в её проявлениях можно усмотреть. Эта связность работает мало того что неожиданно, но даже иррационально. Потому насущным вопросом является не «почему?», а «что?»: что находится перед нашими глазами? Что мы видим? Что это есть такое? Как оказывается, ответ на вопрос «что тут нарисовано?» далеко не тривиален.

Поскольку палки и огуречик склеиваются в голове зрителя, то принято говорить, что человечек появляется «в нашем восприятии». Таким образом мы попадаем в сферу психологии восприятия. Сфера эта обширная, книг написана масса, существует много учебников дизайна, показывающих, как практически пользоваться открытиями психологии восприятия, но пользы от неё тому, кто рисует, и тому, кто смотрит на нарисованное, практически нет.

Проблема — в переходе от простейших картинок к несколько более сложным.

Грубо говоря, правила дизайна говорят о простых объектах («элементах дизайна»): точка, линия, квадрат. И о простых связях: правила объединения, симметрия, предмет-фон, контур, контрасты, ритмы. И предполагается, что из этих элементарных объектов и связей весь большой сложный визуальный мир и складывается как из кирпичей — одно прибавляется к другому.

Так вот проблема состоит в том, что при добавлении новых деталей всё вместе меняется радикальным образом. Визуальный клей не доклеивает новые и новые детали, а переклеивает ситуацию в целом. Когда составных частей становится много, то разговор об элементарных объектах и связях между ними становится неадекватным. Что значит «много»? Ну, когда в картинке элементов больше,