

ХАРАКТЕРИСТИКА ПОНЯТИЯ ЦИФРОВОЙ СКУЛЬПТУРЫ ЧЕРЕЗ ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ

Сергеев А.Г.

Учреждение образования «Витебский государственный университет имени П.М. Машерова», Витебск

В статье рассматривается характеристика понятия цифровой скульптуры в разрезе художественной практики начала XXI века. Автор не выделяет данное понятие из общего контекста понятия «скульптура», что подтверждает произведенный сравнительный и исторический анализ образцов искусства ваяния. При этом само понятие «скульптура» под влиянием философских и художественных тенденций конца XIX – второй половины XX в. претерпело ряд трансформаций. Описание подобных трансформаций является важным элементом анализа характеристики исследуемого понятия, так как обуславливает определенные границы жанра, сложившиеся к началу массового использования цифровых технологий в конце XX в. Таким образом, эволюционное развитие пластики и тотальная цифровизация в области искусств выступают основными факторами возникновения «цифровой скульптуры». Одновременно современная цифровая скульптура не явилась революционным подходом к творчеству, отвергающим достижения прошлого, а во многом стала медиумом традиционного искусства ваяния в виртуальный (цифровой) мир. При этом цифровую скульптуру не следует рассматривать только как опыт технологического внедрения в контекст общего понятия «скульптура», так как данное направление уже выработало собственный язык общения со зрителем, недоступный материальной скульптуре.

Ключевые слова: скульптура, цифровая скульптура, диджимодернизм, виртуальная среда, тотальная цифровизация, реминисценция образа, художественный образ, модернизм, постмодернизм.

(Искусство и культура. – 2021. – № 2(42). – С. 34–38)

CHARACTERISTICS OF THE NOTION OF DIGITAL SCULPTURE THROUGH THE ARTISTIC IMAGE

Sergeyev A.G.

Education Establishment “Vitebsk State P.M. Masherov University”, Vitebsk

The article deals with the characteristics of the notion of digital sculpture within the artistic practice of the 21st century. The author does not consider the notion of digital sculpture outside the general context of the notion of sculpture, which is confirmed by the comparative and historical analysis of the works of sculpture. At the same time the notion of sculpture itself underwent a number of transformations under the influence of philosophic and artistic trends of the late 19th – early 20th century trends. The description of these transformations is an important element for the analysis of the characteristics of digital sculpture notion since it presents certain limits to the genre which had shaped themselves by the beginning of mass application of digital technologies in the late 20th century. Thus, the evolution development of plastics and total digitalization in the field of art are the main factors for the emergence of digital sculpture. At the same time the contemporary digital sculpture was not a revolutionary approach to creative work which rejected achievements of the past, but, to a great extent, became a medium for the traditional art of sculpture into the virtual (digital) world. Digital sculpture should not be considered only as an experience of the technological introduction into the context of the general notion of sculpture since this trend has already shaped its language of communication with the spectator which is inaccessible for material sculpture.

Key words: sculpture, digital sculpture, DG modern, virtual environment, total digitalization, the reminiscence of the image, art image, modern, post-modern.

(Art and Cultur. – 2021. – № 2(42). – P. 34–38)

Адрес для корреспонденции: e-mail: 6k53lsm@gmail.com – А.Г. Сергеев

Термин «цифровая скульптура» все чаще появляется в различных источниках, обсуждающих вопросы визуальных искусств. При этом сама формулировка данного понятия остается весьма абстрактной в ракурсе художественной практики. Основной фокус исследования сконцентрирован на художественном образе, через который скульптура взаимодействует со зрителем. Несмотря на развитие цифровой скульптуры, характеристика художественного образа оставалась на периферии исследования. В связи с активизацией процесса эволюции этого направления существует определенная необходимость в анализе художественного образа для характеристики понятия «цифровая скульптура», что и обуславливает актуальность его изучения.

Существующая терминология данного феномена культуры рассматривает его как технический инструмент в художественной практике, о чем свидетельствует исследование А.В. Роговой [1, с. 170–172]. Мы же проанализируем понятие «цифровая скульптура» в разрезе существующих арт-практик, вне влияния на скульптуру религиозных, идеологических и политических факторов. Таким образом, скульптуру следует рассматривать как объект, конструкцию, среду.

В указанном аспекте «цифровая скульптура» осознается как часть общего понятия «скульптура» в его существующем художественно-видовом поле. Это положение, в свою очередь, позволяет при анализе данного культурного феномена проецировать на него сложившиеся в материальной объектной скульптуре понятия и определения. Необходимо также отметить, что в конце XX века скульптура подверглась гравитационному сдвигу в сторону виртуализации объектов, что является следствием смены культурной доминанты, причиной которого стала «технологическая революция» [2, с. 179]. Таким образом, полем исследования выступает культурно-историческая ретроспектива скульптуры. При этом особое внимание уделяется изменению характеристики понятия «скульптура» на протяжении XX века, выявлению взаимосвязи цифровой и материальной скульптуры, реминисценции художественного наследия материальной пластики в цифровой скульптуре.

Цель данной статьи – характеристика термина «цифровая скульптура» в контексте художественной культуры, сложившейся на рубеже XX–XXI веков.

Трансформация скульптуры в исторической ретроспективе. Скульптура – один из древнейших видов искусства. Многовековая практика мастеров ваяния выработала

определенные положения, в которых скульптура выделилась в отдельный вид творчества. В контексте медиума искусства скульптура всегда транслировала образ истории, в котором она была создана и несла в себе ее отпечаток, вследствие чего мы можем выделить отдельные эпохи и социальные культурные сдвиги, опираясь только на изменения, произошедшие в скульптуре. При этом стоит отметить, что в основных своих художественных образах скульптура до конца XIX века была крайне традиционна. Ярко выраженный антропоцентризм – характерная черта классической скульптуры [3, с. 239]. При этом данный подход характеризуется особым вниманием к натурализму при создании образа героя. Человеческая фигура или антропоморфный персонаж религиозного мифа предстала перед зрителем со своего монумента в его реальном или идеализированном виде. Само пространство с помещенным в него монументом становилось мемориалом, венцом которого являлась скульптура.

Конечно, анималистический жанр также присутствует в классической скульптуре, но он скорее выступает как второстепенный (поддерживающий) элемент в создании законченного эмоционального образа. Хороший пример понимания данной концепции – определение скульптуры из энциклопедического словаря Брокгауза и Ефрона за 1892 год: «Ваяние, иначе скульптура в широком значении слова, – искусство создавать из глины, воска, камня, металла, дерева, кости и др. материалов изображения человека, животных и иных предметов природы в осязательных, телесных их формах. Художник, посвятивший себя этому искусству, называется ваятель или скульптор. Главную его задачу составляет, однако, передача человеческой фигуры в реальном или идеализированном виде; животные же играют в его творчестве второстепенную роль, а прочие предметы являются лишь в значении придаточных ...» [4, с. 659].

Эта концепция имеет ряд неоспоримых достоинств для общества ввиду своей доступности, универсальности и максимальной информативности, в связи с чем и сегодня мы можем наблюдать скульптуру в ее классическом понимании при оформлении общественных пространств.

Смена классической парадигмы происходит в конце XIX века как следствие развития идей субъектного подхода. Скульптура входит в поле личного восприятия автором окружающей его действительности. Желание запечатлеть время, движение, образ, впечатление становятся важной составляющей скульптуры.

Первопроходцами на этом пути являются импрессионисты. Импрессионистская скульптура Медардо Россо – яркий пример потери связи с реализмом. Субъективный мир переживаний, эмоциональное впечатление становятся основным достоверным фактором материализации образа, родившегося в сознании автора. Здесь впервые абстрактность выдвигается как художественная концепция.

Еще один знаковый этап в трансформации классической парадигмы – появление работ Огюста Родена. Его сознательный отказ от абсолютного следования реализму в скульптуре, введение фрагмента как самостоятельного законченного произведения и отказ от постамента приводят ряд художников начала XX века к пониманию скульптуры в новой культурной парадигме. Именно творческие идеи Родена заложили фундамент эпохи модернизма в искусстве пластики.

Полный отказ от натурализма, работа с пустотами и использование нетрадиционных материалов становятся факторами становления скульптуры модернизма. Скульптура заявляет о себе как об автономном объекте. А. Бурдель, П. Пикассо, П. Гоген, А. Модильяни, О. Цадкин, К. Бранкузи встают на путь поиска пластического решения новой скульптуры. История искусства не знала столь напряженного времени, коим стало начало XX века. Особое положение в скульптуре модернизма занимает цвет. Живопись органично входит в скульптуру А. Архипенко, П. Пикассо, А. Колдера. Без цвета их произведения не имели бы права на существование. Но и это не было конечной точкой в модернистской скульптуре. Кинетические скульптуры А. Колдера осуществили знаковый переход из пространственной к пространственно-временной модели восприятия.

На данном этапе традиционное понятие «скульптура» совершенно утрачивает актуальность. На фоне традиционной скульптуры появляются модернистские объекты, наделенные необычной пластикой и способные развиваться во времени. С этого момента скульптура рассматривается как трехмерный объект, реализованный в различных материалах, помещенный в пространство, но не подчиненный ему. При этом скульптурный медиум становится условным, а цвет, движение и свет выступают в роли дополнительных инструментов в руках скульптора.

Активный поиск новых форм, желание выйти за границы жанра приводят последователь к выводу конечности поиска. Наступивший пессимизм перерос в кризис модернизма начала 1950-х годов и обозначил переход

к новой культурной парадигме постмодернизма. Розалинд Краусс в своем эссе «Скульптура в расширенном поле» (1978) анализирует данное положение и приходит к выводу, что скульптура в постмодернистскую эпоху перестает быть понятием и превращается в категорию, подчиненную обратной логике, где скульптура воспринимается как сочетание двух понятий не ландшафта и не архитектуры [5, с. 281–285]. Основными характеристиками произведений указанного периода можно считать стремление к полной свободе самовыражения в творчестве, использование нетрадиционных материалов (текстиль, земля, акрил и т.д.), эстетизации действительности и широкое введение в практику реди-мейда. При этом художники начинают активно работать с такими понятиями, как среда, пространство, взаимодействие и погружение.

Взаимосвязь цифровой и материальной скульптуры. Первопричиной возникновения цифровой скульптуры стала цифровая революция, начавшаяся еще в 80-х годах XX века. Следует признать, что художественные эксперименты с участием машин происходили и ранее, но в данном случае художники имели дело с автоматизированными и аналоговыми представителями технологического прогресса. Рассматриваемая в нашем исследовании скульптура возникла только благодаря цифровизации машинного процесса. Массовое же внедрение в скульптурную практику цифровых технологий стало возможным с появлением персональных компьютеров. При этом многие художники стали успешно совмещать в своем творчестве традиционные и цифровые технологии. Подобный процесс гибридизации положил начало смещению художественной доминанты от традиционной к цифровой в скульптуре.

Вследствие возникшей тенденции смешения различных технологий в художественной практике в начале 1990-х годов американский художник Дж. Монкрифф предлагает использование термина «tradigital». Tradigital (от англ. *traditional + digital*) обозначает смешение физического и виртуального в искусстве [6]. В данном процессе совмещения реальностей в творчестве скульпторов можно выделить четыре основных направления гибридного создания произведений: материальный объект в цифровом (виртуальном) виде, материальный объект, созданный для виртуального мира, виртуальный объект для виртуального мира и виртуальный объект, созданный для физического мира. При этом в творчестве скульпторов «традиджионалистов» почти сразу намечается процесс обособления «цифровой

скульптуры» в отдельный внутривидовой блок, признаком чего является внутреннее деление. Б. Вэндс в «Art of The Digital Age» разграничивает две основные формы: цифровые скульптуры для виртуального мира и цифровые скульптуры для переноса в реальный мир [7, с. 76–77]. Таким образом, в понятии происходит еще одна трансформация. Скульптура больше не является материальным объектом в трехмерном пространстве. Теперь скульптура может быть представлена только массивом данных, который визуализирован в образ с помощью специализированного программного обеспечения [8, с. 105–106].

Реминисценция художественного наследия в цифровой скульптуре. Пройдя целый ряд трансформаций, понятие скульптуры конца XX – начала XXI века по отношению к существующему в XIX столетии значительно расширилось. При этом современная скульптура не поглотила, а развивалась и существовала параллельно с традиционными жанрами. Цифровая же скульптура в качестве медиума приняла все ее многообразие и открыла новые творческие пути. Данный тезис подтверждается работами цифровых скульпторов, художественный анализ которых выявляет не только классическую, но также импрессионистскую, модернистскую и постмодернистскую концепции скульптурных произведений.

Классическая концепция нашла множество поклонников в цифровой скульптуре. Антропоморфизм с характерной, классической модели, реалистической манерой исполнения в последнее десятилетие приобретает массовый характер в виртуальной среде. Так, работа «Фонтан Харона» М. Штайнера (рис. 1) напоминает классические римские фонтаны конца XIX в. (рис. 2). Свободная, «живая» моделировка форм, ощущение незавершенности, точно пойманный момент движения, отказ от чрезмерной натуралистичности – эти идеи, выдвинутые более ста лет назад скульпторами-импрессионистами, активно используются и сегодня в цифровой скульптуре. Работа «Тревога» М. Штайнера (рис. 3) наполнена внутренним эмоциональным напряжением. Внимание к фактуре и сознательный отказ от проработки головы отсылает нас к образу «Шагающий человек» (1877) О. Родена (рис. 4). В отличие от натуралистичной цифровой скульптуры, существование которой в большинстве своем остается в виртуальной реальности, абстрактная (модернистская в основном) цифровая скульптура часто находит место в материальном мире. Особенность цифровых скульптур, созданных в контексте модернизма, заключается

в способности их пространственно-временного развития. С помощью виртуального пространства реализация данного подхода «скульптура в движении» достигла своего полного воплощения. Например, в ВГУ имени П.М. Машерова существует курс в рамках летней практики, где студенты применяют возможности виртуального пространства для построения кинетических скульптур. В собственной работе «Гравитация» А. Базылева (рис. 5) реализует пространственно-временную скульптурную композицию на тех же принципах, в которых мыслил американский художник Дэвид Смит (рис. 6).

Художники второй половины XX века стали в известной степени прародителями цифровой скульптуры. Основываясь на постмодернистской парадигме эстетизации действительности и полной свободе в творческом самовыражении, скульпторы вели поиски не только в материалах, но и в технологиях. Такой же подход реализован в творчестве Филиппа Бисли. Его работы прошлых двух десятилетий были сосредоточены на ландшафтных инсталляциях и иммерсивных скульптурных средах. Существование данных объектов стало возможным только с помощью цифровых технологий. Ярким примером может служить работа «Меандр» (рис. 7). Сетчатые каркасы в созданной искусственной экосреде создают иммерсивную среду, которая реагирует на действия человека.

Важно отметить, что цифровая скульптура не организовалась бы в отдельное направление, если бы только подражала тенденциям прошлого. В новой культурной парадигме тотальной цифровизации [9, с. 7] скульптура потеряла основной свой компонент – материальность, тем самым постулируя новый подход – создание скульптур из нематериальных источников. При этом диапазон исходного материала становится крайне широк – от светового луча до частиц жидких сред. Используя цифровую основу в качестве базовой функции, скульпторы цифровой среды создают произведения, развивающиеся во времени и пространстве виртуальной среды, имитируя сложные физические или органические среды. Созданные произведения являются собирательным образом всего наследия скульптуры XX века. Абстрактность форм, движение, прослеживание влияния теории биоморфизма, погружение в среду и взаимодействие со средой – все это многообразие выражено в медиаскульптурах Р. Аданола (рис. 8).

Заключение. Цифровую скульптуру необходимо осознавать как часть общего понятия «скульптура», так как анализ подтвердил не

только эволюционное происхождение цифровой скульптуры из традиционных методов валяния, но и определил влияние традиционной скульптуры на формообразование и направления, существующие в ней. Одновременно цифровая скульптура не может быть рассмотрена только лишь как опыт технологического внедрения в контекст общего понятия «скульптура» или как расширенный инструментарий по созданию скульптур традиционным способом в виртуальном пространстве, так как данное направление уже выработало собственный язык общения со зрителем, недоступный материальной скульптуре.

К тому же понятие цифровой скульптуры нельзя сводить до определения создания 3D-объема по средствам лепки в виртуальной среде [1, с. 172], потому что в данном случае теряется часть существенных характеристик цифровой скульптуры, рассмотренных в нашем исследовании.

Таким образом, характеристика понятия цифровой скульптуры через художественный образ представляет сложную, комплексную структуру с различными свойствами ввиду многообразия приобретенных

признаков и дивергентного характера области применения.

ЛИТЕРАТУРА

1. Рогова, А.В. Цифровая скульптура: к вопросу терминологии / А.В. Рогова // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – № 7(81). – Тамбов: Грамота, 2017. – С. 170–172.
2. Сафронов, Э.В. Что будет вместо постмодерна? Диджимодернизм как культурная доминанта / Э.В. Сафронов // Галактика медиа. – 2019. – № 1. – С. 178–195.
3. Популярная художественная энциклопедия: Архитектура. Живопись. Скульптура. Графика. Декоративное искусство / гл. ред.-сост. В.М. Полевой [и др.]. – М.: Советская энциклопедия, 1986. – Кн. II: М–Я. – 432 с.: 32 л. ил.
4. Энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона. – Т. VA(10). – СПб.: Гипо-Литография И.А. Ефрона, 1892. – 940 с.
5. Краусс, Р. Подлинность авангарда и другие модернистские мифы / Р. Краусс. – М.: Художественный журнал, 2003. – 317 с.
6. Moncrieff, J. Tradigital art. [Electronic resource] / J. Moncrieff. – Mode of access: <https://wordspy.com/index.php?word=tradigital>. – Date of access: 16.12.2020.
7. Wands, B. Art of The Digital Age / B. Wands. – New York: Thames & Hudson, 2006. – 224 p.: ill.
8. Ерохин, С.В. Цифровое компьютерное искусство / С.В. Ерохин. – СПб.: Алтея, 2011. – 188 с.
9. Нечаев, И. Диджимодернизм в «культурном ландшафте» пост-постмодернизма / И. Нечаев // Научные труды Московского гуманитарного университета. – 2010. – Вып. 124. – С. 46–51.

Поступила в редакцию 08.02.2021