

ЦИФРОВАЯ СКУЛЬПТУРА КАК ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ФЕНОМЕН

Сергеев А.Г.,

аспирант ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь

Научный руководитель – Салеев В.А., доктор филос. наук, профессор

Ключевые слова. Искусствоведение, цифровая скульптура, морфология искусства, пластические искусства, художественный образ.

Key words. Art history, Digital sculpture, Art morphology, Plastic arts, Artistic image.

Современное состояние цифровой скульптуры, как вида изобразительного творчества, является крайне неоднозначным в его точной формулировке. Художественные практики, подпадающие под данное определение, не вносят ясности ввиду многообразия форм и подходов. Порожденная поисками скульпторов в свободе самореализации эпоха постмодернизма тесно связала пластические искусства с научно-техническим прогрессом, следствием чего стали многочисленные художественные эксперименты. Возможно, данные поиски так и остались бы в поле влияния чистого искусства, если бы «технологическая революция» не трансформировалась в «революцию цифровую», открыв искусству «Terra Incognita».

Безусловно пионерами в мире виртуальной пластики стали «художники-инженеры» – энтузиасты научного эксперимента, в последствии связавшие свою жизнь с художественным миром. Вслед за ними к виртуальному моделированию пришли скульпторы, работающие в традиционных техниках. Резкий рост интереса к виртуальной пластике возник с появлением программного обеспечения, позволяющего на персональном компьютере выполнять сложное пространственное моделирование. Именно в этот период в область виртуальных пластических искусств приходят профессиональные графические дизайнеры, живописцы и даже ученые далекие ранее от мира искусства.

Данная мультинаправленность авторов и отсутствие школы, как это столетиями выработано в традиционной скульптуре, создало ситуацию самоопределения «цифровой скульптуры» как вида искусства, создав прецедент свободной трактовки произведения.

Актуальность данного исследования обусловлена крайне размытой формулировкой и широким полем, которое заняло понятие «цифровая скульптура» в современной художественной практике.

Целью исследования является уточнение понятия «цифровая скульптура» путем сравнительного анализа художественных практик гибридного типа, в разрезе взаимодействия искусства и цифровых технологий.

Материал и методы. Материалом исследования стали научные публикации в области цифровых пластических искусств, творческие работы отечественных и зарубежных авторов. Используются методы систематизации, анализа и обобщения данных.

Результаты и их обсуждения. В данном исследовании автор сделал попытку охарактеризовать цифровую скульптуру во всем ее многообразии и уточнить данное культурное явление, как вид современного искусства. В котором «цифровая скульптура» выступает как сложный и многогранный феномен, имеющий исторические, культурные, эстетические и философские аспекты [1].

Современные художественные практики и различия авторских подходов вовлеченных в сферу взаимодействия цифровых технологий и пластических искусств создали прецедент для спекуляции данным термином в следствии его неоднозначности. С одной стороны под термином «цифровая скульптура» выступают художественные проекты преобразующие статичные произведения в динамичные, размывая таким образом классическую позицию поространственных и пространственно-временных искусств [2]. Со второй стороны скульптуры выполненные в виртуальной среде и в последствии реализованные в материале (пластик, дерево, металл и т.п.) так же трактуются «цифровыми», при этом обладая всеми характеристиками скульптуры выполненной традиционным способом, за исключением момента их создания [3]. Следующим направлением, которое в публицистике часто трактуют как цифровую

скульптуру, является область художественного «эксперимента» использующая новые медиа. В данном случае скульптура несет на себе образную печать постмодернизма, выступая в контексте части вовлеченной в область общего художественного целого транслируемого реципиенту средствами цифровых технологий. И наконец скульптуры созданные на грани искусства, технологии и науки, ставящие знак равенства между понятиями цифровые технологии, технологии Big data и искусственным интеллектом [2].

Данные подходы в интерпритации становятся крайне дискуссионными, особенно при наличии скульптуры существующей и создаваемой непосредственно в виртуальной среде с массивной внутренней дифференциацией по направлениям.

Заключение. Таким образом, в попытке определить основные характеристики «цифровой скульптуры» мы должны учесть следующие факторы:

Во-первых, цифровое искусство – это часть широчайшего мира искусства со своей историей и особым художественным содержанием. И появление обособившихся сегодня «цифровых видов и жанров» стало важной вехой в истории этого мира.

Во-вторых, внутренняя дифференциация видов на: цифровую компьютерную графику, цифровую живопись и цифровую скульптуру, подтверждает жизнеспособность данной области искусств [4].

В-третьих, цифровую скульптуру следует обозначать именно «цифровой», поскольку данный вид скульптуры возник уже после бума электронных экспериментов в области пластических искусств в 70-х годах XX века и связан с влиянием на искусство «диджитализации» [5].

В-четвертых, цифровая скульптура относится к более общей группе явлений, связанных с гибридизацией художественных и технологических объектов. Таким образом, наряду с компьютерной графикой и веб-дизайном, цифровая скульптура – это техно-художественный гибрид, где технологическая основа служит не только инструментом для создания художественного продукта, но входит в художественное содержание и эстетические свойства произведения.

1. Галкин Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования / Д. В. Галкин // Гуманитарная информатика. Вып. №3 – 2007 г. – С. 54–72

2. Ерохин, С. В. Теория и практика научного искусства. / С. В. Ерохин. – М.: МИЭЭ, 2012. – 208 с., ил.

3. Brown, What Things May Come: The Third International 3D Print Sculpture exhibition. Artists' Biographies and Statements / Brown // Symposium XXXVII at Southwestern University [Electronic resource]. – Access mode: <https://www.southwestern.edu/live/files/3832-brown-symposium-exhibition> – Date of access: 4/09/21

4. Ерохин С. В. Цифровое компьютерное искусство / С. В. Ерохин. – СПб.: Алтея, 2011. – 188 с.

5. Сафронов Э. В. Что будет вместо постмодерна? Диджимодернизм как культурная доминанта / Э. В. Сафронов // Галактика медиа: журнал медиа исследований, No 1, – Москва, 2019. – С. 178–195

ИНТРОСПЕКТИВНАЯ ТЕНДЕНЦИЯ РАЗВИТИЯ НАТЮРМОРТА В БЕЛОРУССКОЙ ЖИВОПИСИ 1955–1985 гг.

Федорец Я.В.,

аспирант ГНУ «Центр исследований белорусской культуры, языка и литературы»

НАН Беларуси, г. Минск, Республика Беларусь

Научный руководитель – Громыко М.В., канд. искусствоведения

Ключевые слова. Натюрморт, живопись, белорусская живопись, тенденция, живопись БССР.

Keywords. Still life, painting, belarussian painting, trend, painting of BSSR.

Процесс развития натюрморта в контексте живописи БССР 1955–1985 гг. представляет собой динамичное явление. За непродолжительный период его качественное преобразование как жанра привело к зрелости, а также к осмыслению его с точки зрения разработки пластических характеристик живописи, что в итоге дало различные художественные подходы к картине. Существенное влияние на авторов оказал «суровый стиль», ставший основой для будущего многообразия индивидуальных разработок в живописи и