

6) «фризлайт» – замерзший свет (музыкальное видео «Go! Go! Pikarika!» режиссеров Кадзуэ Монно, Такэси Нагата. Япония, 2007).

7) технология stop motion (анимация цветов и листьев в музыкальном видео израильских аниматоров Юваля и Мерав Натан для песни Эфрат Бен-Цур на стихотворение Эмили Дикинсон «Малиновка» («Robin»));

8) сыпучая анимация (мультфильм петербургского режиссера Натальи Мирзоян «Чинти» о мечтательном муравье, фильм Натальи Антиповой «Вспыльчивый человек» сделан из специй. И поскольку в восточной притче речь идет о человеке, который не может подавить свой гнев, здесь используется красный перец и другие острые приправы);

9) анимация киселя (фильм молодого польского режиссера Аниты Накви под названием «Простейшие». Главный строительный материал для мультфильма – кисели разных цветов);

10) анимация с использованием изображений, взятых из разного рода медицинских исследований – компьютерной томографии, МРТ и т. д. (абстрактное кино «Чужие тела» режиссера Николя Бро. Канада, 2013 г);

11) анимация с использованием шелкографии («A Love Letter to the One I Made Up» режиссера Рахель Гутгарц. Израиль, 2017);

12) Пиксиляция («Стэнли Пикл» британки Вики Мэтер, «Светило» аргентинского режиссера Хуана Пабло Зарамеллы);

13) анимация из фотографий («На пороге Ильич» режиссера Михаила Солошенко, Россия, 2014);

14) коллажная анимация (трейлер театрального фестиваля NET 2017 года, режиссеры Мария Алигожина, Алексей Ермолаев, Россия, 2017);

15) анимация на пишущей машинке «Машинопись» («Schreibmaschinerie») режиссера Каро Эстрада. Австрия, 2012);

16) анимация из войлока («Мягкие растения» режиссера Эммы де Свааф. Бельгия, 2008).

Заключение. Практически каждый человек может создать свою уникальную технику анимации, используя любые подручные средства, а также наблюдая за тем, что происходит вокруг. На сегодняшний день существует масса приложений и программ по созданию анимации, которые доступны для использования даже не профессиональному аниматору. Главное в авторской анимации – это идея, подкрепленная техническим исполнением, которое подчеркивает и уточняет задумку автора. Множество авторских анимаций были удостоены различных международных наград.

1. Самые необычные техники анимации / [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://arzamas.academy/>. Дата доступа: 17.03.2022.

СОЗДАНИЕ ЦИФРОВОЙ СКУЛЬПТУРЫ. ИНСТРУМЕНТ, ПРОСТРАНСТВО, ФОРМА

Сергеев А.Г.,

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

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

Цифровые скульпторы вследствие специфики создаваемого произведения в качестве основного инструмента познавательной, образной и оперативной деятельности стали использовать высокотехнологичные средства, осуществляя интерактивный диалог между предметом творчества и творцом. Данный феномен обособившийся от традиционно материальной пластики нашел свою аудиторию почитателей в мире цифровой художественной культуры.

Цифровые технологии в данном аспекте следует рассматривать с двух точек зрения: с одной стороны, «цифровое» предполагается как среда скульптурного выражения для существования произведения искусства; с другой, цифровые технологии позволяют использовать целый ряд инструментов, которые управляют различными уровнями в процессе реализации творческого замысла. Данный инструментарий позволяет оцифровывать физические объекты средствами сканирования, создавать и моделировать объекты полностью в виртуальном пространстве и использовать различные устройства с числовым программным управлением для материализации цифровой скульптуры [2, с. 107].

В этом контексте актуальность данного исследования обусловлена крайней востребованностью аудитории в скульптуре, созданной по средствам цифровых технологий и отсутствием должного внимания к данному феномену со стороны научного и академического сообщества.

Основной целью работы стало выявление главных морфологических характеристик инновационных инструментов в современной пластике Беларуси.

Материал и методы. Материалом исследования стали программные продукты и способы накопления и обработки данных в области объемного моделирования. Используются: метод аналогий, системный и исторический подход.

Результаты и их обсуждение. Цифровая скульптура, поддерживаемая мощным технологическим и информационным аппаратом, представляет собой взаимодействие трех полюсов современной культуры: искусства, науки и техники. Таким образом, мы наблюдаем за развивающимся диалогом точных наук, технологий, систематизации данных, социологических процессов и художественного мышления, определяющих новые эстетические парадигмы в искусстве пластики.

Гравитационный сдвиг искусства в сторону тотальной цифровизации произошедший в конце XX века находит свое отражение и в области пластических искусств, под его влиянием мы можем фиксировать не только развитие, но и трансформацию всего приобретенного культурного наследия [3, с. 5]. Мы наблюдаем постоянное переформулирование отношения между понятием субъекта и объекта искусства, материальности образа, определения готового произведения, оригинальности и уникальности образа. Растущее применение и распространение компьютерных технологии, связанных с процессом создания трехмерного изображения, виртуального моделирования и анимации, позволяет ставить и реализовывать творческие задачи, которые не осуществимы с помощью методов традиционной пластики [1]. Добавляя новые грани эстетического восприятия объекта пластики зрителем и возможности более гибко управлять процессом реализации творческой задачи.

Конкретизируя вышесказанное, мы можем выделить три основные категории высокотехнологичных инструментов:

- инструменты, позволяющие осуществить перенос физического объема в цифровое поле;
- инструменты, позволяющие производить манипуляции с объектами цифровой пластики;
- инструменты, реализующие обратный перенос цифрового объекта в физический мир.

Данная классификация имеет внутреннюю дифференциацию основываясь на специфике происходящего процесса взаимодействия и стремления автора к реализации поставленной цели. При этом использование данных инструментов не несет точной последовательной структуры использования, что позволяет расширить горизонт творческого процесса.

Современные цифровые скульпторы часто используют данные инструменты. В качестве примера возможно указать что, во-первых, при реализации творческой зада-

чи многие предпочитают создавать первоначальное эскизирование и поиск пластической формы в физическом материале, во-вторых важным моментом использования данных инструментов является сохранение и архивирование полученного физического результата, и передача его в виде цифровых данных заказчику. В последствии это позволяет осуществлять обратный переход в материальный мир, что является важным аспектом в популяризации и возможности физического экспонирования цифровой скульптуры.

Заключение. В современной практике белорусских скульпторов появились инструменты, которые принципиально отличны от традиционных вследствие их высокотехнологичности. Данные инструменты позволяют не только позиционировать цифровую скульптуру автономно в виртуальном пространстве, но и осуществлять полноценное взаимодействие с физическим миром на различных этапах творчества. При этом, основываясь на основных принципах устройства виртуального пространства, формообразование цифровой пластики открывает новые горизонты для творчества.

1. Бабкин С. 9 удивительных скульптур, которые были бы невозможны без технологий / С. Бабкин [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.lookatme.ru/mag/live/industry-research/207713-3d-and-sculpture> – Дата доступа: 10.02.2022.
2. Ерохин С. В. Цифровое компьютерное искусство / С. В. Ерохин. - СПб.: Алтея, 2011. - 188 с.
3. Нечаев И. Диджимодернизм в «культурном ландшафте» пост-постмодернизма / И. Нечаев // Научные труды Московского гуманитарного университета, вып. 124, -М:«Социум», 2010. - 11 с.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СВЕТА В АРХИТЕКТУРЕ БЭЯ ЮЙМИНА

Син Цичжэнь,

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

Научный руководитель – Кулененок В.В., канд. пед. наук, доцент

Свет – это своего рода сила, которая может дать жизнь вещам. Великие архитекторы всегда изучали, как использовать свет для создания композиционно выразительных зданий. К таким архитекторам относится и Бэй Юймин. В его архитектурном «словаре» существуют не только свет и пространство, которые рассматриваются как сущности, но и сами эффекты света и тени, которые создает солнечный свет. Бэй Юймин говорил, что «нужно исследовать свет и выражение внутреннего пространства здания, изучать способы и стили воздействия света и тени на интерьер пространства, сделать солнечный свет важным фактором в архитектурном моделировании и позволить свету «участвовать в проектировании» архитектурных объектов» [5].

Цель данной статьи – рассмотреть особенности использования света в творчестве известного архитектора китайского происхождения Бэя Юймина.

Актуальность представленной работы определяется тем, что в творчестве Бэя Юймина выработаны новые принципы работы со светом. Взяв за основу визуальный образ формирования пространства, Бэй Юймин объединил поэзию света с поэзией пространства и пересмотрел отношения между светом и пространством с фундаментальной точки зрения.

Материал и методы. «Музей Сучжоу» (Сучжоу, Китай), вторая фаза проекта «Расширение первой очереди Лувра» (Париж, Франция), «Музей Мэйсю» (префектура Сига, Киото, Япония) и «Музей исламского искусства» (Дохе, Катар) и т. д.

Основополагающими методами для предпринимаемого исследования являются аналитический, описательный и сравнительный методы, посредством которых был произведен сбор и изучение различных источников информации, а также анализ и обобщение полученных сведений.