

## К ВОПРОСУ ИНТЕРПРЕТАЦИИ ОБЪЕКТОВ ЦИФРОВОГО МИМЕСИСА

*Сергеев А.Г.,*

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

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

Ключевые слова. Скульптура, цифровая скульптура, цифровой мимесис, реди-мейд, цифровые объекты, виртуальная среда.

Keywords. Sculpture, digital sculpture, digital mimesis, ready-made, digital objects, virtual environment.

Наполнение современного трехмерного виртуального мира кинематографа и игрового пространства объективно невозможно без пространственных цифровых объектов. Объект может представлять собой не только оригинально выполненную цифровую скульптуру в виде главного либо второстепенного персонажа, но и различные предметы, скульптурные объекты и скульптуры, воссозданные в виртуальном мире по образцам, существующим в мире реальном (физическом). При этом создание объекта по образцу может происходить различными способами. Самыми распространенными из них являются: воссоздание путем непосредственной цифровой лепки объекта физического мира по предложенным референсам (фотографии, модель, скульптура и т.д.) и сканирование объектов при помощи высокотехнологичного оборудования (контактные сканеры, лазерные сканеры, фотоаппараты и т.п.) Таким образом встает закономерный вопрос об интерпретации данных объектов в разрезе искусствоведческой практики, в чем и заключается актуальность данного исследования.

Целью данного исследования является анализ характеристик объектов цифрового мимесиса, существующих в рамках виртуального мира.

**Материал и методы.** Материалом исследования стали трехмерные цифровые объекты, расположенные в виртуальном пространстве. Использованные методы: сравнительный, метод аналогии и системный подход в исследовании.

**Результаты и их обсуждение.** В контексте современной искусствоведческой науки скульптура вне зависимости от расположения ее в физическом либо виртуальном пространстве должна соответствовать критериям: объемности формы и расположению в трехмерном пространстве. При этом, такие характеристики как статичность формы, изготовление произведения из твердых материалов и определяющий способ выполнения работы (лепка, резьба) теряют актуальность. Это подтверждается историей развития скульптуры на протяжении всего XX века, где широким рядом авторов создавались произведения с использованием: утилитарных, обыденных предметов (реди-мейд); нетрадиционных материалов (тканей, ниток, овощей и т.п.); «нематериальных» носителей объема (свет, звук). Более того кинетическая скульптура, развивающаяся во времени выходит из категории пространственных искусств, традиционно занимаемой искусством пластики.

Так как цифровая скульптура входит в общее понятие Скульптура как вида изобразительного искусства, следует транслировать вышеприведенные изменения в характеристике и на нее [1]. Таким образом, в определении понятия цифровая скульптура, нам необходимо придерживаться достаточно широкого тезиса, выдвинутого Нилом Коллинсом: «Скульптура – единственная ветвь изобразительного искусства, которая специально связана с выразительной трёхмерной формой» [2]. При этом трехмерность следует воспринимать относительно виртуального (цифрового) пространства, в котором расположены данные скульптурные объекты.

Подходя к вопросу интерпретации характеристики скульптурных объектов по средствам цифрового мимесиса, следует охарактеризовать сам мимесис в скульптуре и процесс создания цифровых форм.

Аристотель утверждал, что мимесис как процесс подражания действительности по средствам искусства может рассматриваться с трех опорных позиций: изображать вещи такими как они есть, такими как их представляют люди, либо такими какими они должны быть.

Создание же цифровой скульптуры может быть реализовано по средствам переноса данных с физического объекта либо же непосредственной лепкой в виртуальной среде. При этом созданный цифровой образ не следует рассматривать как традиционный реди-мейд в пространстве цифрового мира, так как он не является простым переносом утилитарного предмета в иной контекст, а представляет результат мимесиса по средствам высокотехнологичного инструментария, реализацией творческого замысла автора.

Таким образом, в результате переноса в виртуальную форму физических объектов, мы имеем дело с творческим актом художника реализуемом по средствам высоких технологий. Созданные же объекты следует интерпретировать как цифровые скульптуры, с поправкой на определение данной категории искусства, которое в 1978 году в своем эссе «Скульптура в расширенном поле» приводит Р. Краус, где скульптурой является все, что не может относиться к понятиям архитектуры и ландшафта [3]. При этом одним из видов цифровой скульптуры становится точная копия физического прототипа, реализованная при помощи современных инструментов в руках скульптора.

**Заключение.** В результате проведенного исследования были проанализированы основные характеристики объектов цифрового мимесиса. Сделан анализ литературы характеризующий современное положение скульптуры в изобразительном искусстве. Дана (уточнена) характеристика виртуальным объектам, являющимся цифровой формой выражения физически существующего образа.

1. Сергеев, А.Г. Характеристика понятия цифровой скульптуры через художественный образ / А.Г. Сергеев // Искусство и культура. – 2021. – № 2 – С. 34–38. URL <https://rep.vsu.by/handle/123456789/28405> (дата обращения 09.09.2022)
2. Коллинс, Н. Скульптура / Н. Коллинс [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://gallerix.ru/pedia/sculpture/> – Дата доступа: 09.09.2022.
3. Краусс, Р. Подлинность авангарда и другие модернистские мифы / Р. Краусс // Художественный журнал. – 2003. – 317 с.

## **АНАЛИЗ НАЧАЛЬНОЙ ХОРЕОГРАФИЧЕСКОЙ ПОДГОТОВКИ В г. ВИТЕБСКЕ**

**Судник К.В.,**

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

*Научный руководитель – Карчевская Н.В., канд. искусствоведения, доцент*

Ключевые слова. Хореографическое образование, начальная хореографическая подготовка, самодеятельный коллектив, хореографические направления, детская школа искусств.

Keywords. Choreographic education, initial choreographic training, amateur group, choreographic directions, children's art school.

Хореографическое образование отличается неоднородностью и многоуровневостью, так как его можно разделить на профессиональное образование и любительскую подготовку. Основой хореографического образования по праву считаются средние и высшие учебные заведения, готовящие будущих артистов балета, педагогов-хореографов и балетмейстеров [6]. Многочисленные дисциплины хореографической направленности реализуются в детских школах искусств, а также во всевозможных кружках, коллективах и студиях. Во время прохождения хореографической подготовки обучающимся не предоставляется документ об окончании обучения. На хореографическом отделении или кружковой хореографической деятельности мы можем назвать данное действие предпрофессиональной подготовкой или начальной хореографической подготовкой.

Цель исследования заключается в изучении разнообразия направлений хореографической подготовки в г. Витебск на основе анализа действующих самодеятельных коллективов в государственных учреждениях образования, учреждениях дополнительного образования и государственных учреждений культуры.

**Материал и методы.** Материалом данного исследования послужила информационная база Интернет-ресурсов: ГУ «Центр культуры «Витебск»», Витебского городского исполнительного комитета, ГУО «Витебский городской центр дополнительного образова-