

Обращение к художественному образу музыкального инструмента может быть разнообразным: от символизма до звукопредставления, от эстетического начала до философской абстракции. Музыкальный инструмент в системе художественных образов произведений искусства выступает транслятором бытия человека.

1. Большая Советская Энциклопедия : в 30 т. / гл. ред. А. М. Прохоров. – 3-е изд. – М. : Сов. энцикл., 1978. – Т. 28. – 616 с.

2. Волкова, П. Пабло Пикассо, Игорь Стравинский и Жорж Брак: диалог посвященных / П. Волкова // Музыкальный альманах Томск. гос. ун-та. – 2019. – № 8. – С. 48–57.

3. Прокопцова, В. П. Трактовка образа музыканта в изобразительном пространстве / В. П. Прокопцова // Культура. Наука. Творчество : материалы XIV Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 14 мая 2020 г. – Минск, 2020. – Вып. 14. – С. 358–364.

А. Г. Сергеев, аспирант.
Научный руководитель – **В. А. Салеев**,
доктор философских наук, профессор

ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНЫЙ ИНСТРУМЕНТАРИЙ СКУЛЬПТОРА В ЭПОХУ ТОТАЛЬНОЙ ЦИФРОВИЗАЦИИ

Современная цифровая скульптура позиционирует себя как парадигматическая форма выражения в пластическом дискурсе общей панорамы современного искусства. Данный феномен, обособившийся от традиционно материальной пластики, нашел свою аудиторию почитателей в мире цифровой художественной культуры. 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.

В этом контексте цифровые технологии следует рассматривать с двух точек зрения: с одной стороны, «цифровое» предполагается как среда скульптурного выражения для существования произведения искусства, раскрывая его невеществен-

ность, характерную для виртуального пространства; 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 связи с тем, что ряд авторов, используют данный подход в пластическом творчестве, наблюдается эволюционное развитие белорусской скульптуры в цифровом виртуальном пространстве [4, с. 104].

Основной целью статьи является освещение высокотехнологического инструментария, используемого белорусскими цифровыми скульпторами, и его специфики относительно традиционного понимания инструмента для создания пространственных пластических форм.

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.

В настоящее время цифровые технологии выступают в качестве основного фактора развития и трансформации в различных сферах современной культуры. Сдвиг искусства в сторону тотальной цифровизации, произошедший в конце XX в., 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]. Наблюдается постоянное переформулирование отношения между понятием субъекта и объекта искусства, определения готового произведения, оригинальности, материальности и уникальности образа. Растущее применение и распространение компьютерных технологий, 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]. К этому добавляются новые грани эстетического восприятия объекта пластики зрителем и возможности более гибко управлять процессом реализации творческой задачи.

Выделяются 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, что позволяет расширить горизонт творческого процесса. Для более подробного анализа инструментов в арсенале цифрового скульптора были выполнены следующие сводные таблицы по категориям.

Таблица 1

Инструменты сбора цифровых данных с физического объекта

| Категория | Принцип работы | Вид | Принцип сбора данных |
|--|-----------------------|------------|--------------------------------|
| инструменты переноса физического объема в цифровую форму | контактные сканеры | активные | физический контакт с объектом |
| | бесконтактные сканеры | активные | системы лазерного сканирования |
| | | | световозвратные системы |
| | | пассивные | стереоскопические системы |
| | | | фотограмметрия |

Данная таблица обобщает различные подходы сбора данных с физического объекта для переноса в цифровое поле. Современные цифровые скульпторы часто используют данные инструменты. В качестве примера возможно указать, что, во-первых, при реализации творческой задачи 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.

Таблица 2

Инструменты манипуляции с объектами цифровой пластики

| Категория | Принцип работы | Вид | Результат |
|---|----------------------------------|-------------------------|---|
| инструменты манипуляции с объектами цифровой пластики | параметрическое моделирование | поверхностная структура | точный электронно-геометрический прототип изделия |
| | | твердотельная структура | |
| | | каркас | |
| | воксельное моделирование | воксельобъемный пиксель | воксельная модель |
| | полигональное моделирование | полигон | полигональная сетка на поверхности объекта |
| | сплайновое моделирование (NURBS) | трехмерные кривые | редактируемые сплайновые примитивы |
| | скульптинг | пиксоль (pixel) | пиксольная поверхность (pixel) |

Данная таблица описывает многообразие инструментов по взаимодействию скульптора с виртуальным объектом. При этом различные инструменты подразумевают различный результат конечной модели. Что не ограничивает творческий

метод, т. к. данные инструменты могут быть использованы одновременно при создании цифровой скульптуры.

Таблица 3

Инструменты обратного переноса цифрового объекта в физический мир

| Категория | Принцип работы | Вид |
|--|------------------------------|---------------------------|
| инструменты обратного переноса цифрового объекта в физический мир | физическая материализация | фрезеровка |
| | | резка |
| | | печать |
| | физическое представление | голограммы |
| | | световые инсталляции |
| | виртуальное присутствие | дополненная реальность |

Таблица характеризует основные принципы реализации цифровой скульптуры в пространстве физического мира, позволяя осуществлять обратный переход в материальный мир, что является важным аспектом в популяризации и возможности физического экспонирования цифровой скульптуры.

В современной практике белорусских скульпторов появились высокотехнологичные инструменты, которые принципиально отличны от традиционных. Данные инструменты позволяют не только позиционировать цифровую скульптуру автономно в виртуальном пространстве, но и осуществлять полноценное взаимодействие с физическим миром на различных этапах творчества.

1. Бабкин, С. 9 удивительных скульптур, которые были бы невозможны без технологий [Электронный ресурс] / С. Бабкин. – 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. В.* Диджимодернизм в «культурном ландшафте» пост-постмодернизма (концепция А. Кирби) / И. В. Нечаев // Науч. труды Моск. гуманит. ун-та. – 2010. – Вып. 124. – С. 46–51.

4. *Сергеев, А. Г.* Цифровая эволюция скульптуры / А. Г. Сергеев // Артэфакт. – 2021. – № 16. – С. 99–105.

С. В. Сизенкова, аспирант.

Научный руководитель – **О. М. Соколова**,

кандидат культурологии, доцент

ГЕНЕЗИС И РАЗВИТИЕ БЕЛОРУССКОЙ ШКОЛЫ ПЛАКАТА

Плакат как объект искусства впервые появляется в поле искусствоведческих исследований в конце XX – начале XXI в., где его рассматривают как художественное явление, обладающее помимо функциональных составляющих (пропагандистских, просветительских и т. д.) особыми изобразительными средствами и приемами. Изучением феномена белорусского плаката занимались такие исследователи, как А. Г. Голубович [1; 2], Н. Н. Саратовская [3; 4; 5], Т. В. Солодовникова [6] и др.

По мнению А. Г. Голубович, «белорусское плакатное искусство – явление уникальное. Ни в одной другой стране мира оно не получило столь интенсивного развития, не было использовано политическим режимом в своих целях так эффективно и мощно, не привлекло к себе внимания лучших дизайнеров и ведущих художников-графиков, как в СССР. Плакат здесь долгое время оставался главным визуальным средством агитации за утопическое коммунистическое общество. Он способствовал формированию мировоззрения и поведения людей, находился в точке пересечения идеологических, политических и исторических процессов» [1, с. 7].

История белорусского плаката ведет свой отсчет с конца XIX в. и продолжается по сей день. Многие исследователи при выделении периодов развития белорусского плакатного искусства опираются на исторический фактор (конкретные исторические и общественно-политические события), в частности А. Г. Голубович [2], иконографию политических деятелей и культурную жизнь Беларуси. Далее мы рассмотрим особен-