

УДК 730:(73.02:73.027:7.02):004.4

А. Г. Сергеев

Аспирант, старший преподаватель кафедры дизайна,
Витебский государственный университет им. П. М. Машерова
Витебск, Республика Беларусь

ТРАНСФОРМАЦИЯ ОБРАЗА СКУЛЬПТУРЫ В ГОРОДСКОМ ПРОСТРАНСТВЕ ВСЛЕДСТВИЕ ВЛИЯНИЯ ТОТАЛЬНОЙ ЦИФРОВИЗАЦИИ

Аннотация. Искусство пластики сегодня переживает общий гравитационный сдвиг в сторону цифровизации процесса при создании образа. Эти обстоятельства настолько широко вошли в практику, что сегодня можно утверждать о появлении целого направления в скульптуре использующего цифровые инструменты как основные средства производства. При этом разнообразие подходов и методов даёт основание сделать вывод о данном процессе как долгосрочном в исторической перспективе.

Являясь медиумом искусства скульптура через доступные ей средства всегда выполняла функцию отражения развития общества, его мировоззрения и мировосприятия в культурном, социальном и технологическом развитии. Современная городская среда стала местом эксперимента для новой высокотехнологичной скульптуры. Наряду с традиционными монументами мы видим иное прочтение пластики в котором важную роль выполняют современные цифровые технологии.

Ключевые слова: скульптура, цифровая скульптура, новые технологии, городское пространство, городская среда.

Искусство пластики сегодня переживает общий гравитационный сдвиг в сторону цифровизации процесса в создании образа. Эти обстоятельства настолько широко вошли в практику, что сегодня можно утверждать о появлении целого направления в скульптуре использующего цифровые инструменты как основные средства производства. При этом разнообразие подходов во внедрении в художественное произведение элементов цифровизации даёт основание сделать вывод о данном процессе как долгосрочном в исторической перспективе и требует серьёзного искусствоведческого осмысления и анализа. Сегодня актуальным направлением в исследовании следует считать накопление фактологического материала и систематизации полученных данных как среди зарубежных авторов, так и в отечественном искусстве пластики. Данная статья посвящена анализу приёмов и методов использования цифровых технологий в скульптурной практике для создания уникальных объектов в городской среде.

Начало этому процессу положило внедрение в скульптуру инструментов, основанных на эффекте электричества. Начиная с гальванопластики, открытой ещё в XIX в. русским учёным Б. С. Якоби, электричество как инструмент в руках скульптора начинает играть важную роль в формировании архитектурных ансамблей городской среды. Дальнейшее развитие процессов внедрения новых инструментов приводит к скульптуре, созданной при помощи электродуговой сварки элементов, явлением так же открытым русским физиком экспериментатором В. В. Петровым. Данный метод не находил применения в производстве классической скульптуры, своё же развитие он получил в начале XX в. в кругах конструктивистов и абстракционистов. В качестве примера следует упомянуть творческое наследие испанского скульптора Х. Гонсалеса [4].

Но все эти внедрения были необходимыми шагами к появлению кинетической скульптуры, которая по-настоящему смогла оценить возможности использования электромагнетизма в области трансформации сознания скульпторов. Начиная с электрических механизмов, приводивших в движение скульптуру, заканчивая использованием искусственного света в качестве полноценного инструмента достижения эмоционально-эстетического эффекта в пластике.

Развитие же научного прогресса, возрастающее производство ЭВМ и цифрового продукта позволило перейти на новый уровень в понимании влияния электричества на художественный процесс. С этого момента скульпторы неуклонно начинают внедрять различные инструменты в свою творческую деятельность. Именно здесь происходит дивергенция подходов и методов, получивших в наше время такое широкое распространение.

Особенно важным в данном аспекте является принцип работы скульптора. В настоящее время большинство авторов, внедряющих в свою практику инструменты цифровых технологий, пользуются программами трехмерного моделирования с последующей визуализацией для презентации заказчику конечного результата. Это во многом позволяет исключить момент недопонимания во время приёмки. В качестве примера возможно привести К. Каллехера, который использует данный метод [6]. Экспонируя свои работы сначала в виртуальной среде на фоне городского ландшафта К. Каллехер в последствии точно воспроизводит скульптуру в материале используя высокотехнологичное оборудование с ЧПУ (рис. 1).



Рис. 1. «Волна», К. Каллехер, Ханчжоу (Китай), 2022 г.

Принципиально другим является подход Д. Эчелман. Цифровые технологии она использует не только в качестве инструмента создания будущего произведения, но и в качестве неотъемлемой его части при экспозиции. При этом её работы являются удивительным примером органичного синтеза технологий и искусства (рис. 2).

Создавая скульптуры со-масштабные городскому ландшафту Д. Эчелман работает на пересечении таких понятий как: скульптура, архитектура, материаловедение, искусство света и информационные технологии. Парящие скульптуры Эчелман добились признания во всем мире. Создавая свои произведения она решает не только творчески обособленную задачу формообразования, замкнутую на идее скульптуры, но преобразует существующую городскую среду, давая новое прочтение существующему ландшафту. В 2014 г. за свою творческую деятельность Д. Эчелман получила Смитсоновскую премию в области изобразительного искусства «в честь величайших новаторов в Америке сегодня» [5].

Точное проектирование на высокопроизводительных компьютерах также сегодня входит в арсенал разнообразных инструментов скульптора. Работы Арно Лапьера яркое тому подтверждение. Создавая уникальные по своей форме и эстетической нагрузке произведения, трудно представить возможность изготовления данных объектов без САПР-расчётов [2]. В своей работе «Головокружение» расположенной в аэропорту Парижа Арно Лапьер создал конструкцию весом около 5 т, представляющую стоящие друг на друге кубы в зеркальной отделке. Потребовалось около трёх лет проектирования, чтобы реализовать проект (рис. 3).



Рис. 2. «Её секрет – терпение», Д. Эчелман, Финикс (США), 2009 г.

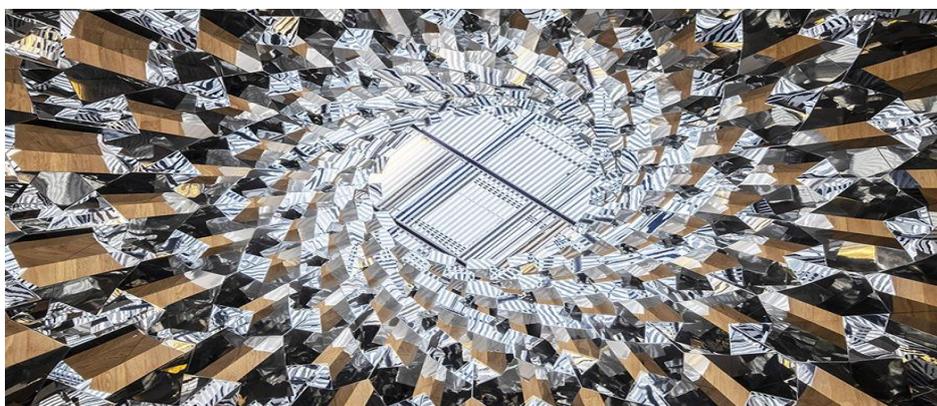


Рис. 3. «Головокружение», Арно Лапьер, Париж (Франция), 2019 г.

Интересный опыт сотрудничества музея Метрополитен и аргентинского художника А. В. Рохаса с использованием цифровых технологий вылился в большую экспозицию скульптур получившей название «Театр исчезновения» (рис. 4).

С помощью цифрового сканирования сотрудников центра, членов их семей, и почти 100 музейных экспонатов из фондов Метрополитен Рохас создал 16 уникальных цифровых скульптур, вошедших в экспозицию на крыше музея. Материализованные с помощью оборудования с ЧПУ цифровые скульптуры выполнены в двух цветах (графит и белый). При этом автор изменил не только материал оригиналов, но в некоторых случаях их масштаб [3]. Поэтому достаточно трудно узнать в созданных образах использованные в скульптурах подлинные экспонаты. А. В. Рохас своей экспозицией возвращает посетителей во времена, когда Метрополитен не мог экспонировать оригиналы и выставлял гипсовые слепки.

Если выше приведённые авторы непосредственно использовали в своей работе цифровые технологии, то последующие примеры базируются на специфической эстетике мира виртуального. Такие элементы виртуального мира, как пикселизация, глич, каркасная и низкополигональная трёхмерная форма, становятся элементами их вдохновения.

Соу Фуджимото представил скульптуру на *FIAC-2014*, состоящую из белых кубов разного размера [1]. Эта работа визуализирует физический мир, создавая впечатление привычного при загрузке иллюстрации в браузере цифрового контента (рис. 5). Ещё один пример проникновения цифровой эстетики в городскую среду демонстрирует нам художник Окуда Сан Мигель [7]. Создаваемые им произведения объёмной пластики выполнены по принципу создания низкополигональной модели для компьютерной игры. Используемая же в работах полихромия лишь усиливает данный эффект (рис. 6).



Рис. 4. «Театр исчезновения», Нью-Йорк (США), 2017 г.



Рис. 5. «Множество маленьких кубов», Соу Фуджимото, Париж (Франция), 2014 г.



Рис. 6. «Воздух, Море, Суша», Окуда Сан Мигель, Бостон (США), 2018 г.

В заключение следует отметить, что скульптура в качестве медиума искусства продолжает выполнять функцию отражения развития общества, его мировоззрения и мировосприятия в культурном, социальном и технологическом развитии. Вследствие влияния на общество тотальной цифровизации практически во всех областях жизни, скульптура трансформировалась отражая сегодня эту тенденцию. Городская среда стала местом во многом экспериментальной скульптуры. При этом органично вписавшись в сложившийся ландшафт. Городская скульптура продолжает быть местом притяжения горожан, при этом становясь более свободной в своей образности. Наряду с традиционными монументами мы видим новое прочтение пластики, в котором важную роль выполняют современные цифровые технологии.

Список литературы

1. Дианов В. Кубический монумент Соу Фуджимото / В. Дианов. URL: dianov-art.ru/2014/12/10/kubicheskij-monument-sou-fudzhimoto.
2. Arnaud lapierre design studio. URL: arnaud-lapierre.com.
3. Rojas A. V. The Theater Of Disappearance. URL: translated.turbo pages.org/proxy_u/en-ru.ru.3b2ce90e-6342a176-354a31ad-74722d776562/https/www.timeout.com/newyork/art/adrian-villar-rojas-the-theater-of-disappearance.
4. Gonzblez J. Esculturas y dibujos / J. Gonzblez // Fundarion Juan March. 1980. P. 61.
5. Janet Echelman. URL: echelman.com.
6. Ken Kelleher Sculpture. URL: kenkelleher.com.
7. Okuda's distinctive style of geometric harmonies. URL: okudasanmiguel.com/worldwide.

A. G. Sergeev

Graduate student, senior lecturer of department of design,
Vitebsk State University named after P. M. Masherov
Vitebsk, Republic of Belarus

TRANSFORMATION OF THE IMAGE OF SCULPTURE IN URBAN SPACE DUE TO THE INFLUENCE OF TOTAL DIGITALIZATION

Annotation. Plastic art today is experiencing a general gravitational shift towards the digitalization of the process of creating an image. These circumstances have entered into practice so widely that today one can argue about the emergence of a whole trend in sculpture using digital tools as the main means of production. At the same time, the variety of approaches and methods gives grounds to conclude that this process is a long-term one in the historical perspective.

Being a medium of art, sculpture, through the means available to it, has always performed the function of reflecting the development of society, its worldview in cultural, social and technological development. The modern urban environment has become an experiment for new high-tech sculpture. Along with traditional monuments, we see a different interpretation of plastics in which modern digital technologies play an important role.

Keywords: *sculpture, digital sculpture, new technologies, urban space, urban environment.*