



Рисунки 2, 3 – Визуализации закрытых касс и зоны ожидания

Заключение. Выполняя дизайн-проект, сделанный в белорусском стиле, можно подвести к тому, что он успешно сочетает в себе современные функциональные решения и культурное наследие региона. Использование элементов национального декора, усиливает эмоциональную связь с клиентами, привнося в банковскую среду элементы аутентичности и уюта.

1. Эргономика в дизайне среды: Учеб пособие / В.Ф. Рунге, Ю.П. Манусевич. – М.: «Архитектура-С», 2005. – 328 с.: ил.
2. Кулененок, В.В. Теоритические и методологические основы дизайн-проектирования предметно-пространственной среды: монография / В.В. Кулененок. – Витебск: ВГУ имени П.М. Машерова, 2013. – 163 с.

ПРОБЛЕМЫ ИСКУССТВОВЕДЧЕСКОГО АНАЛИЗА ЦИФРОВОЙ СКУЛЬПТУРЫ

Сергеев А.Г.,

молодой ученый, ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь

Ключевые слова. Искусствоведение, цифровая скульптура, цифровой образ, цифровая пластика, искусствоведческая оценка.

Keywords. Art history, digital sculpture, digital image, digital plastic art, art history assessment.

На современном этапе развития изобразительного искусства в Республике Беларусь, мы можем констатировать возникновение большого количества работ, созданных непосредственно при помощи цифровых технологий. При этом подход к методу описания и анализа данных произведений со стороны искусствоведов является неоднозначным и вызывает дискуссии в научном сообществе, так как произведения в силу своей природы являются беспредметными (в их физической характеристике). Особенно актуальным это становится в разрезе искусствоведческого анализа скульптур, созданных виртуально при помощи цифровых технологий.

Целью данного исследования является попытка сделать еще один шаг в понимании оценки феномена цифровой скульптуры со стороны искусствоведческой науки и выявление возможности применения классического подхода при описании и анализе произведений белорусских авторов.

Материал и методы. Материалом исследования стали произведения белорусских цифровых скульпторов, а также научные труды в области теории и истории изобразительного искусства. Используются сравнительный и формальный метод описания, общенаучный метод анализа и синтеза, системный и исторический подход.

Результаты и их обсуждение. Создание скульптуры с применением средств цифровых технологий еще не является маркирующим признаком принадлежности произведения к области цифровых искусств. Важным в этом плане при характеристике дигитального искусства следует считать обстоятельство, где использование иных подходов не целесообразно и даже невозможно [1].

Оставаясь в пределах скульптуры в целом, цифровая пластика утратила базовую характеристику направления – материальность. Это ставит вопрос о возможности ис-

пользования традиционного метода анализа, где важными аспектом описания выступает материал, физический объем, размер, сомасштабность с окружающей его предметно-пространственной средой.

Природа цифровой скульптуры принадлежит иному порядку, где привычный опыт восприятия зрителем скульптурного произведения утрачивает позиции. Особенно важным здесь видится утрата логики «языкового» мышления, возможности интерпретирования естественным образом работу автора посредством привычного нам спектра чувств.

В данном случае мы можем утверждать о новых пределах восприятия скульптуры, открывающихся нам в дигитальном образе: «Существование виртуальной реальности показывает не то, что человеческая способность понимания мира изначально ограничена, а напротив, то, что изначально она безгранична» [2]. Данная характеристика Д. Дойча близка нашему пониманию развития скульптуры, так как тотальное влияние цифровых технологий на изобразительное искусство должно восприниматься не как разграничивающий фактор, а в первую очередь как открытие новых горизонтов для эстетического опыта и творческой реализации.

Принимая за основу что эстетика выступает фундаментальной категорией искусства, а потеря материальности не приводит в цифровой скульптуре к утрате иных характеристик направления, мы можем сделать вывод, что метод оценки должен быть схож. Однако, безвременная, безграничная, беспредметная виртуальная реальность отвергая привычную нам конечность физического мира, вносит неопределенность в полном принятии тезиса о возможности применения традиционной искусствоведческой оценки.

Опираясь на классификацию, предложенную О. В. Конфедерат для цифрового искусства в целом [3] и теорию фракталов Мандельброта, [4] мы также выделяем три типа в цифровой пластике: имитирующий язык традиционного искусства, модифицирующий его для выражения новой реальности и вырабатывающий собственный язык общения автора со зрителем. Опираясь данным типологическим аппаратом, при анализе произведений белорусских авторов мы можем сделать вывод о том, что отечественная цифровая пластика сегодня находится на той стадии развития, где третий тип не выявлен как сформированное направление, а отдельные попытки авторов не могут быть учтены, так как являются по сути лишь поиском творческой уникальности. Первые же два типа, представляющие собой идею «цифрового мимесиса», хоть и не в полной мере, но возможно рассматривать с позиций метода оценки и анализа традиционного искусствоведения, так как они представляют собой форму «гибридной эстетики» [5].

Основу белорусских произведений составляют работы симулирующие художественные средства графики, пластики, живописи посредством цифровых технологий и рассчитаны на максимальную эксплуатацию перцептивных способностей зрителя и накопленного ими объема иконографических кодов.

Традиционный подход искусствоведческого анализа в этом случае целесообразен, поскольку оценка произведений виртуальной пластики будет прибегать в тем же понятиями композиции, цвета, фактуры и движения. Однако с той поправкой, что художественный прием, применяемый авторами следует воспринимать именно как имитацию, при котором феноменологическое качество традиционных техник утрачено.

Заключение. В ходе проведенного исследования было установлено, что произведения цифровой пластики не в полной мере соответствуют критериям, при которых может быть применен метод традиционной искусствоведческой оценки. Однако, относительно белорусской цифровой скульптуры на современном этапе развития данное положение нивелируется и классический подход может быть использован, так как отсутствуют произведения третьего типа. При этом данный метод должен быть в некотором роде изменен под условия нематериальности произведения и полной виртуальности образа при его восприятии.

1. Сергеев, А. Г. Создание цифровой скульптуры. Инструмент, пространство, форма / А. Г. Сергеев // Молодость. Интеллект. Инициатива : материалы X Междунар. науч.-практ. конф. студентов и магистрантов, Витебск, 22 апр. 2022 г. / М-во образования Респ. Беларусь, Витеб. гос. ун-т ; редкол.: Е. Я. Аршанский (гл. ред.) [и др.]. – Витебск, 2022. – С. 571–573.

2. Дойч, Д. Структура реальности. Наука параллельных вселенных / Д. Дойч. – М: Альпина нон-фикшн, пер. И. Лисов, 2015.– 433 с.

3. Конфедерат, О. В., Гарифуллина, Д. М. Проблемы искусствоведческого описания и анализа цифрового образа / О. В. Конфедерат, Д. М. Гарифуллина // Вестник Челябинского государственного университета. – 2011. № 20. – С. 158-162.