

МНОГОМЕРНЫЕ ПРОСТРАНСТВА – ОТ АВАНГАРДА К ЦИФРОВОМУ ИСКУССТВУ

В. А. Подольская, студентка 3 курса ГИУСТ БГУ
Научный руководитель:
доктор философских наук, кандидат
архитектуры **И. Н. Духан** (ГИУСТ БГУ)

Работа посвящена сравнительному анализу моделирования многомерных пространств в авангарде и актуальном цифровом искусстве. Размышления Казимира Малевича, Петра Успенского заходили намного дальше третьего измерения. Они рассуждали о существовании высших измерений: четвертого, пятого и др. Задача живописи для Малевича была не в том, чтобы изображать объекты такими, какими мы их видим. Для Казимира Малевича важны были теория, размышления о восприятии невидимых пространств.

Понятие, связавшее компьютерные технологии и творчество, – математика. Все созданное компьютером является преобразованием бинарного представления данных. Искусство существовало еще на заре цивилизации. Естественно, на протяжении столетий ценности менялись. В современном мире функция искусства – сохранить и укрепить сферу человеческой цивилизации во все более бесчеловечной технологической среде.

Какой фантастической ни являлась бы работа в представлении художника, какой смысл ни был бы вложен в нее, для компьютера это лишь комбинация нулей и единиц. Цифровое изобразительное искусство отображает либо визуальную 2D-информацию, либо математически переведенную ее в 3D-информацию, которую можно видеть через перспективную проекцию на электронном дисплее визуального отображения. Простейшим является отображение 2D-информации, которое симулирует рисунок карандашом на листке бумаги. Рисунок, генерированный на экран, может быть весьма близким нарисованному карандашом, пером или кистью.

Попытаемся сравнить идеи Казимира Малевича, Петра Успенского с идеями Паскаля Домбиса и Джозефа Нечватала. Идеи Казимира Малевича и Петра Успенского очень близки. Теория Малевича абсолютно современна по отношению к философским работам Петра Успенского. Петр Успенский посвятил книгу «*Tertium Organum*» размышлениям на тему существования пространственных измерений более сложного порядка, чем третье [4, с. 12].

Важно отметить, что «в модернистской эстетике не было пассивного восприятия произведения искусства зрителем. Существовало только

активное восприятие – творческое построение видения с определенной точки зрения. Именно это видение и делает произведение искусства живым», – считает Дональд Каспит [8, р. 31].

Переходя к современным деятелям цифрового искусства, отметим, что их размышления строятся исходя из возможностей компьютерных технологий, которые ограничиваются 3D-графикой.

Паскаль Домбис придерживался взглядов, что художники их времени не использовали все открытые возможности. Как и Малевич, он писал об устаревших взглядах современных ему художников, в его случае настала эра цифровых технологий. Его увлекли фрактальные алгоритмы, с помощью которых и создаются картины Паскаля Домбиса. Его работы можно назвать своеобразными 3D-плакатами, каждый со своей историей, с неповторимым узором. Нам кажется, их можно назвать интерактивными, так как каждый зритель, смотря на творчество Домбиса, видит нечто свое, результат зрительного опыта у каждого разный. Именно этого и хотел добиться художник. Его основная цель – игра. Игра со зрителем, игра с жестким контролем и отсутствием контроля.

«Матрица ощущений» в его работах не менее важна, чем в живописи Малевича. В творчестве он использует простейшие цвета и формы, размещенные в огромном количестве (около миллиона линий) на картине, что стало возможным с использованием цифровых технологий. Казимир Малевич также использовал простые геометрические формы, однако тут создается абсолютно другой эффект.

Дональд Каспит считает, что наибольшее значение цифрового искусства в том, что оно создает определенно другой, новый тип творческого процесса. Существует предположение, что авангардное искусство в его наиболее радикальном проявлении является попыткой сформулировать творческий процесс как таковой, и что ему это удастся, особенно в живописи. Творческий процесс понимался как глубоко эмоциональный, субъективный процесс. Сейчас же он скорее интеллектуальный и социальный [10].

В цифровом искусстве есть примеры, где современные аспекты творческого процесса читаются очень ярко. К примеру, работа Нечватала «Вирус». Нечватал не так категоричен, как Паскаль. Его цель – интегрировать искусство цифровых технологий в живопись. Он пытался выразить в своих картинах социальный смысл при помощи 3D-технологий [3].

Нам кажется, относительно современных взглядов на четвертое пространственное измерение, Нечваталу удалось показать его истинное су-

ществование сущностнее, чем Малевичу, хоть перед ним и не стояла такая задача. Это анимация, соответственно мы воспринимаем ее буквально изменяющуюся во времени, четвертом пространстве. Компьютер не является средством для оптимизации традиционной архитектуры, живописи и скульптуры; он дает возможность для нового вида архитектуры, живописи и скульптуры.

Литература

1. Wolfram Mathematica: знакомство [Электронный ресурс] / Программирование. – Режим доступа: <https://habrahabr.ru/post/113588/>. – Дата доступа: 26.02.2017
 2. Аффинные преобразования пространства [Электронный ресурс] / Компьютерная графика. – Режим доступа: http://compgraphics.info/3D/3d_affine_transformations.php. – Дата доступа: 27.02.2017.
 3. Works by Joseph Nechvatal [Electronic resource] // Art laboratory Berlin. – Berlin, 2015. – Mode of access: <http://www.artlaboratory-berlin.org/html/eng-exh-36.htm>. – Date of access: 26.02.2017.
 4. Успенский, П. Д. Tertium Organum (Ключ к загадкам мира) / П. Д. Успенский. – СПб., 1911.
 5. Шатских, А. С. Казимир Малевич / А. С. Шатских. – М. : Слово, 1996. – 96 с.
 6. Мигунов, А. Малевич Казимир Северинович / А. Мигунов // Фонд знаний «Ломоносов» [Электронный ресурс]. – 2010. – Режим доступа: <http://www.lomonosov-fund.ru/enc/ru/encyclopedia:0128059:article>. – Дата доступа: 15.11.2016.
 7. Wands, B. Art of the Digital Age / B. Wands. – New York : Thames & Hudson, 2007. – 224 p.
 8. Burgin, V. In/different Spaces / V. Burgin. – California : California Press, 1996. – 333 p.
 9. Burgin, V. When attitudes became form : catalogue of exhibition / V. Burgin. – Cambridge and Edinburgh, 1967.
 10. Kuspit, D. The matrix of sensations [Electronic resource] / D. Kuspit // Artnet Worldwide Corporation. – Mode of access: <http://www.artnet.com/magazineus/features/kuspit/kuspit8-5-05.asp>. – Date of access: 21.02.2017.
-