

## **ДИВЕРГЕНТНЫЙ ХАРАКТЕР СОВРЕМЕННОЙ ЦИФРОВОЙ СКУЛЬПТУРЫ**

**Сергеев А.Г.**

*Учреждение образования «Витебский государственный университет  
имени П.М. Машерова», Витебск*

В статье рассматривается дивергенция современной цифровой скульптуры относительно характера направлений. Большой интерес к цифровой скульптуре, возникший в последние десятилетия, безусловно, связан с технологическим рывком в области информационных технологий. В отличие от скульптуры, созданной традиционным методом, цифровая скульптура не ограничивается миром материальным, прокладывая новые горизонты в искусстве ваяния.

Процесс виртуализации творчества создал условия к широкому распространению искусства скульптора в областях ранее недостижимых: кинопроизводство, игровая индустрия, киберпространство, медицина и естественные науки. Данный процесс многовекторности направлений отражает общие процессы дивергенции, выражающиеся в появлении признаков различия при общем сходстве в подходах, видах и жанрах. Появление расхождений существующих признаков происходит в процессе адаптации цифровой скульптуры к условиям новой экспозиционной среды. При этом экспозиционная среда предельно велика относительно реальности в разрезе континуума виртуальности Пола Милграма (P. Milgram), что также является причиной дивергентного характера цифровой скульптуры. Сегодня возможно уже утверждать, что скульптура в разрезе ее цифровой формы переживает свой ренессанс, трансформируя себя и мир ей создаваемый.

**Ключевые слова:** скульптура, цифровая скульптура, дивергенция, скульптинг, виртуальная среда, цифровая модель.

## **DIVERGENT CHARACTER OF THE CONTEMPORARY DIGITAL SCULPTURE**

**Sergeyev A.G.**

*Educational Establishment "Vitebsk State P.M. Masherov University", Vitebsk*

Divergence of the contemporary digital sculpture regarding the character of its trends is considered in the article. Great interest in digital sculpture which has emerged in recent decades is definitely connected with the breakthrough in the field of information technologies. Unlike sculpture created in a traditional way digital sculpture does not limit itself by the material world but explores new horizons in the art of sculpture.

The process of virtualization of creative work paved the way for wide spread of the art of sculpture in areas which were not explored earlier: cinema production, game industry, cyber space, medicine and natural sciences. This process of multivector directions reflects general processes of the divergence which manifest themselves in the emergence of the features of difference and, at the same time, general likeness of approaches, types and genres. The emergence of the divergence of the existing features takes place in the process of adaptation of the digital sculpture to the conditions of new exposition environment. While the exposition environment is extremely great regarding the reality concerning virtual continuum by Paul Milgram which is also the reason for the divergent character of digital sculpture. Nowadays we can already state that sculpture from the point of view of its digital form is reviving and transforming itself and the world it creates.

**Key words:** sculpture, digital sculpture, divergence, sculpting, virtual environment, digital model.