

ЦИФРОВОЙ СКУЛЬПТИНГ И УЛИЧНОЕ ИСКУССТВО: ТОЧКИ СОПРИКОСНОВЕНИЯ

М. Э. Вильчинская-Бутенко, С. Люй

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, г. Санкт-Петербург, Российская Федерация

Взаимодействие двух художественных практик: уличного искусства и цифрового скульптинга – пока не приобрело широкого масштаба, однако такие тенденции намечаются. Вопрос о том, существуют ли точки их соприкосновения и в чем это выражается, определил содержание данной статьи. Уличное искусство и цифровой скульптинг рассматриваются как относительно новые художественные практики, которые, тем не менее, имеют множество точек соприкосновения и с историей искусства, и друг с другом. В качестве арт-объектов, демонстрирующих сходство двух художественных практик, выбраны работы зарубежных и российских уличных художников (Жан-Мишель Баския, Бэнкси, Monk HF, Андрей Оленев) и цифровых скульпторов (Гал Юсеф, Жан-Мишель Бихорель, Начо Риеско Гостанс, Эрик Базилетти-Каргалл). Изучение художественного опыта знаковых представителей этих художественных течений показало, что внимание к богатой палитре образов поп-культуры, обращение к внутренним переживаниям и личному опыту художника, рефлексия на актуальные общественные события, а также использование ремикса, реконструкции и повторного использования отдельных материалов или артефактов для создания новых смыслов не только объединяют уличное искусство и цифровой скульптинг, но и способствуют взаимному обогащению рассматриваемых художественных практик.

Ключевые слова: уличное искусство, цифровая скульптура, цифровой скульптинг, поп-культура.

Введение

С быстрым развитием цифровых технологий искусство в пространстве города претерпевает цифровую эволюцию. Благодаря цифровым инструментам художники могут создавать беспрецедентно точные визуальные эффекты в общественном пространстве, например, превращать плоские изображения в трехмерные сцены с помощью технологии проекционного картирования или демонстрировать постоянно меняющиеся формы с помощью цифрового скульптинга. Использование таких технологий не только усиливает визуальное воздействие произведений искусства, но и позволяет осуществлять прямое взаимодействие с аудиторией.

Объектом исследования в рамках данной статьи выступает цифровой скульптинг, предметом – взаимодействие уличного искусства и цифрового скульптинга как двух художественных практик. Целью исследования является поиск ответа на вопрос, какие точки соприкосновения этих художественных практик существуют и в чем это выражается.

Обзор литературы

В рамках предмета исследования данной статьи прежде всего следует остановиться на работах, затрагивающих вопросы трансформации традиционной скульптуры в цифровую. Данная тема в искусствоведении нова: в научных кругах еще толь-

ко ведутся дискуссии о терминологии данного понятия (А. В. Рогова, Н. А. Федоровская [1]), обсуждаются его характеристики и сферы использования (Д. Д. Волошин, Е. Д. Протченко [2], А. Г. Сергеев [3] и др.), в то время как уличное искусство, понимаемое как совокупность нелегитимных художественных практик в пространстве города, обрело более или менее четкие очертания благодаря исследованиям М. Э. Вильчинской-Бутенко [4], В. П. Вешнева и Д. Г. Ткача [5], Ю. А. Кузовенковой [6], О. Н. Судаковой [7] и др. Пересечение научных интересов исследователей, рассматривающих проблематику цифрового и городского искусства, представлено в научном поле пока что небольшим числом публикаций, в частности, эту тему затрагивали А. Д. Кандалова [8], А. Г. Сергеев [9], а также китайские авторы Ф. Лю и Ю. Ван [10].

Методы исследования

В исследовании использован междисциплинарный подход, сочетающий теорию искусства и социокультурные практики освоения городской среды и позволяющий проследить особенности влияния эстетики уличного искусства на формирование цифровой скульптуры. Помимо общенаучных методов авторы опирались также на герменевтический метод интерпретации смысла произведения искусства, что позволило выявить закономерности конвергенции двух художественных практик.

Результаты и дискуссия

Уличное искусство глубоко укоренилось в революционных практиках тех, кто отождествлял себя с различными субкультурами, связанными с классом, расой или полом. «Бум» граффити в 1970–1980-е годы ознаменовал время, когда художники, находившиеся под влиянием рэпа, хип-хопа, панка и контркультур новой волны, выходили на улицы, чтобы общаться с другими последователями таких же субкультур. Исторически уличное искусство связано с отходом от традиционных практик в плане как сюжетов, так и художественных стилей. Одним из важных факторов при создании уличного искусства является недолговечность его существования: многие из работ создаются нелегально, хотя стрит-арт все же не так эфемерен, как, например, перформанс.

Несмотря на то что стрит-арт демонстративно дистанцируется от традиционных художественных практик, всячески подчеркивая свою непохожесть на любые виды и стили, существовавшие ранее как в истории искусства, так и в городской среде, разорвать с практиками прошлого ему не удастся по ряду причин.

Прежде всего, стрит-арт имеет много общего с поп-артом, начиная с того, что зарождение обоих видов художественных практик происходило практически одновременно и на схожей идеологической платформе. Поп-арт как художественное направление, зародившееся в Великобритании в 1950-х годах и продолжившееся в США в 1960-х, был вдохновлен источниками популярной и коммерческой культуры. Важнейшей его характеристикой является идея о том, что искусство можно заимствовать из любого источника и что в культуре нет иерархии. Отражая веяния времени, поп-арт сосредоточился на массовом производстве, знаменитостях и расширяющейся индустрии рекламы, телевидения, радио и печатных СМИ, став чем-то большим, чем просто мазки на холсте: смелым отходом от условностей, бросающим вызов святости «высокого» искусства, использующим образы средств массовой информации и консюмеризма. Как художественное направление поп-арт вобрал в себя множество различных стилей живописи, скульптуры, коллажей и в том числе – уличного искусства.

Фундаментальные различия между стрит-артом и поп-артом заключаются в их подходе к тематике (стрит-арт, как правило, затрагивает социально-политические проблемы, такие как неравенство, джентрификация и окружающая среда; для поп-арта характерно использование предметов повседневного обихода массового производства и икон популярной культуры, таких как банки из-под супа Campbell или образ Мэрилин Монро) и методам исполнения (стрит-арт создается в общественных местах, как правило, незаконно, поэтому использует аэрозольные краски, маркеры,

трафареты и другие материалы, позволяющие художнику быстро воплощать замысел; поп-арт создается в студии в различных техниках живописи, скульптуры, гравюры, фотографии и т. п.). Однако у этих направлений есть общие черты в использовании цвета, формы, линий, привлекающих внимание образов. Более того, оба движения бросили вызов понятию «высокого» искусства, включив в свои работы элементы популярной культуры, повседневной жизни и делая упор на доступности искусства для массовой аудитории, перенося его из галерей и музеев на улицы или в дома обычных людей. Поп-арт оказал значительное влияние на уличное искусство, которое все еще заметно сегодня, поскольку художники продолжают использовать в качестве исходного материала образцы популярной культуры и идеи потребления. Например, серии работ Бэнкси отсылают зрителя к поп-символам и образам массовой культуры: Микки Маусу и Рональду Макдональду («Напалм»), Моне Лизе («Мона Лиза с базуккой», «Розовая Мона Лиза», «Улыбка соучастницы»), иконе стиля Кейт Мосс, изображаемой наподобие уорхоловской Мэрилин Монро.

Аналогичные отсылки к поп-арту мы встречаем и в цифровой скульптуре. Работа цифрового художника Гала Юсефа «Дай пять на небесах» является ярким примером такой отсылки. Хорошо известно, что Багз Банни и Даффи Дак часто появляются в стрит-арте и всегда были парой соперников, однако, когда Багз Банни и Даффи Дак встречаются на небесах, они становятся добрыми друзьями. Цифровые технологии, снижая ограничения физического пространства, позволили Галу Юсефу экспериментировать с различными материалами и техниками в более широком диапазоне: банкноты и монеты в его работе стали динамичными элементами скульптуры; все элементы выглядят реалистично: блики на монетах, падающие банкноты, колебания шерстинок и прочее (рис. 1).

Комбинированное использование цифровой глины и 3D-технологий – техника, которая не только создает произведения с эстетикой традиционной живописи, но и включает в скульптуру динамические элементы, делая ее более привлекательной как визуально, так и смыслово. Динамику элементов цифровой скульптуры «Дай пять на небесах» невозможно передать традиционными техниками уличного искусства, но ее идея, несомненно, продиктована критическим отношением художника к идолам поп-культуры. Работа не столько отражает культурный смысл персонификации животных, сколько выражает личные пристрастия, эмоции и идеи автора. Художник не случайно придал мультяшным животным такие позы и выстроил такую композицию: очевидно прослеживается отсылка к «Сотворению Адама» Микеланджело Буонарроти. У Микеланджело руки бога и человека не соединяются, поскольку невозможно

объединить высокое и земное; точно так же не соединяются конечности животных: их соперничество даже на небесах, когда они достигли всего, к чему стремились, никуда не делось. Еще один пласт соединения несоединимого, в данном случае – великой фрески Микеланджело и персонажей мультфильма – это, безусловно, черта уличного искусства, перекочевавшая в сферу цифровой скульптуры.



Рис. 1. Гал Юсеф. «Дай пять на небесах». Источник: <https://www.artstation.com/artwork/DvqvqG>
Fig. 1. Gal Youssef. "High five in heaven. Source: <https://www.artstation.com/artwork/DvqvqG>

Второй точкой соприкосновения стрит-арта и цифровой скульптуры целесообразно считать внимание к внутренним переживаниям художника и обращение к личному опыту. Когда в жизни художника происходят серьезные взлеты или падения, эти переживания рано или поздно проявляются в творчестве. Пожалуй, одними из самых известных примеров искусства, основанного на жизненном опыте, являются «Крик» Эдварда Мунка; трогательная и мощная антивоенная «Герника» Пабло Пикассо, созданная художником после того, как в апреле 1937 года войска нацистской Германии и фашистской Италии разбомбили маленький испанский городок. Еще один пример – Анри Матисс ближе к концу своей карьеры после тяжелой болезни оказался прикован к инвалидному креслу и обратился к «рисованию ножницами в цвете», создавая удивительно радостные серии красочных коллажей из бумаги. В своей обманчивой простоте его «синие обнаженные» достигали как скульптурного качества, так и абстракции раннего минимализма, выступая результатом бесконечных попыток совершенствования художником своего мастерства.

Уличный художник, как правило, в качестве кредо своего творчества видит рефлексию на акту-

альные события, и в этом смысле ему невозможно обойтись без обращения к наболевшему, внутренне важному и переживаемому. Так, нижегородский художник Андрей Оленев крайне болезненно реагирует на катастрофический процесс утраты деревянной исторической застройки Нижнего Новгорода, которая считается важнейшим элементом национального и местного колорита и неотъемлемым элементом городской ткани [11, с. 21]. Художник черпает вдохновение из личного опыта, создавая выразительные и глубокие по смыслу произведения. Так, его работа «Пустые ведра» (рис. 2), нарисованная на стене деревянного дома, пострадавшего от злонамеренного поджога, погружает зрителя в мир метафор, выходящих за пределы простого визуального восприятия: ведра, даже если они пусты, следует убирать подальше от рук поджигателей.



Рис. 2. Андрей Оленев. «Пустые ведра». Нижний Новгород, 2015. Источник: <https://i.pinimg.com/736x/f0/02/a3/f002a36d76ffaa6d2dd022c0f94d44e.jpg>
Fig. 2. Andrey Olenov. "Empty buckets". Nizhny Novgorod, 2015. Source: <https://i.pinimg.com/736x/f0/02/a3/f002a36d76ffaa6d2dd022c0f94d44e.jpg>

Ровно то же – внутренние переживания и обращение к личному опыту – видим в работе «Цветочные фигуры» цифрового художника Жана-Мишеля Бихореля. Две цифровые скульптуры женской фигуры составлены из цветов, но в первой работе тело полностью состоит из них, а во второй акцент сделан только на торсе, в то время как мраморная кожа скульптуры растрескивается, открывая цветы внутри (рис. 3). Живой и теплый яблоневый цвет находится под броней из холодного и твердого камня: нежность, хрупкость и уязвимость женщины способны проявиться только там, где она сама готова разоблачиться, снять с себя с панцирь. Жан-Мишель Бихорель видит женщину красивой и снаружи (в камне), и изнутри (в яблоневом цвету).

В художественном подходе Жан-Мишеля Бихореля в духе визуального сюрреализма чувствуется желание установить связь между современными технологиями и традиционным искусством, на ко-

тором художник был воспитан. Иконография скульптуры опирается на классический тип Венеры Целомудренной; в истории искусства подобные позы мы видим и в «Рождении Венеры» Сандро Боттичелли, и в скульптуре Венеры Капитолийской. Жан-Мишель Бихорель пытается показать тонкий баланс между классическим и сверхъестественным.



Рис. 3. Жан-Мишель Бихорель. «Цветочные фигуры». Источник: <https://www.thisiscolossal.com/2016/06/digital-sculptures-jean-michel-bihorel/>
Fig. 3. Jean-Michel Bihorel. "Flower figures". Source: <https://www.thisiscolossal.com/2016/06/digital-sculptures-jean-michel-bihorel/>

Третьей точкой соприкосновения можно считать характерный стрит-арту и цифровой скульптуре прием «cut-n-mix» – ремикс, реконструкция и повторное использование отдельных материалов или артефактов для создания новых смыслов. В основе приема лежит концепция «бриколажа», предложенная французским этнологом Клодом Леви-Строссом. Он ссылаясь на древних мастеров, чье свободное использование материалов и инструментов при создании чего-то нового считалось примитивным, но на самом деле должно рассматриваться как калейдоскоп, благодаря которому из обломков прежнего опыта создается что-то единое и целостное. Бриколаж в искусстве, представляя собой технику или творческий подход, при котором произведения создаются из различных доступных или подручных материалов, воплощает собой характер постмодернистской художественной практики [12]. Прием «cut-n-mix» – одна из определяющих черт уличного искусства – характеризуется отсутствием ограничений в выборе и компиляции художественных техник и материалов: аэрозольная краска, плакаты, наклейки, пряжа, видеопроекции, а также, когда речь идет о рекламной или спонтанной скульптуре – самый раз-

нообразный подручный материал, заимствованный из городской среды. Например, работающий в этой технике Брэд Дауни использует дорожные знаки, тротуарную плитку, металлические ограждения и т. п. [13]; Эдина Токоди, Никита Голубев (ProBoyNik), Стивен Де Крук (Strook) и другие художники – недолговечные и поэтому производящие особенное впечатление материалы: мох, мел, лед [14], удаление грязи и коפות с городских поверхностей, в результате чего образуется арт-объект.

Жан-Мишель Баския, начинавший художественную карьеру на улицах Нью-Йорка, миксовал в своих работах идеи и материалы, синтезировал разнообразную информацию, получаемую через телевидение, комиксы и популярную музыку. Не будучи еще признанным, Баския создавал и продавал на улицах свои рисунки, открытки, расписанные вручную футболки. На них были представлены собранные в коллажи материалы – ксерокопированные изображения, фотографии художника, сделанные в фотобудках и из найденных материалов, пометки и вкрапления цветных чернил [15, с. 14]. Микс в его работах был представлен сочетанием образов африканского и карибского искусства и религиозной иконографии с символами музыкальной и мультипликационной культуры постмодернистской Америки (рис. 4).



Рис. 4. Жан-Мишель Баския. «Тенор (Развитие)». 1985. Частная коллекция. Источник: https://artdoart.com/uploads/file/1_6bab54f49c931d457.png
Fig. 4. Jean-Michel Basquiat. "Tenor (Development)". 1985. Private collection. Source: https://artdoart.com/uploads/file/1_6bab54f49c931d457.png

Прием «cut-n-mix», заимствованный из уличного искусства, можно проследить в творчестве цифровых скульпторов. Так, например, цифровая скульптура Маркуса Уинни Wolverine x Venom изображает слияние супергероев и антигероев Marvel Comics: Веном и Росوماха разрезаны и объединены в новую концепцию для альтернативного спин-оффа. Хотя Marvel заинтересовалась

слиянием двух героев еще в прошлом веке, о чем свидетельствует комикс Marvel «Войны Венома: Росомаха», идея из-за ограничений технологий того времени так и осталась в комиксах, а не в кино. Теперь же, по мнению Чжоу Цюаньху, благодаря технологиям цифрового скульптинга и концептуальному стрит-арту, эта концепция может быть реализована [16, с. 14].

Более интересную и сложную идею «нарезки и смешения» видим в скульптуре, идея которой принадлежит бельгийскому уличному художнику Monk HF, а ее реализация – цифровому художнику Начо Риеско Гостанса. Monk HF совместил два популярных и известных всему миру образа: трафарет «Метатель Молотова» (другое название – «Бросающий цветы»), нарисованный Бэнкси на разделительном барьере в Вифлееме, и брюссельского «Писающего мальчика», созданного скульптором-маньеристом Жеромом Дюкенуа (рис. 5).

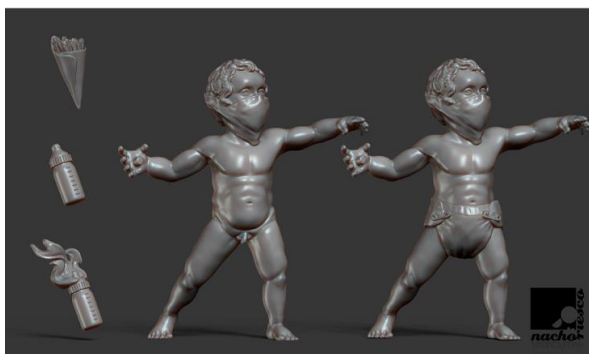


Рис. 5. Monk HF, Начо Риеско Гостанс. «Метатель Молотова» и «Писающий мальчик». 2014. Источник: <https://www.behance.net/gallery/19783909/Molotov-Pis>
Fig. 5. Monk HF, Nacho Riesco Gostans. "The Molotov Thrower" and "The Pissing Boy". 2014. Source: <https://www.behance.net/gallery/19783909/Molotov-Pis>

Трафаретное изображение Бэнкси представляет собой мощный антивоенный образ: мужчина в балаклаве, который, на первый взгляд, собирается бросить бомбу, на самом деле сжимает в руке букет цветов в символическом призыве к миру и ненасилию. Идея создания «Писающего мальчика» в истории искусства не сохранилась, но сегодня эта скульптура – центральный символ Брюсселя, клише: ее изображения появляются во всевозможных официальных изданиях и рекламе, на футболках и пивных этикетках, шоколадке изготавливают фигурки писающего мальчика из шоколада, указатели направляют к этой скульптуре потоки туристов, а организация под названием «Друзья писающего мальчика» хранит более 1000 подаренных ему костюмчиков. Другими словами, «Писающий мальчик», в XVII веке украшавший городской водопровод, в наше время воплощает собой общество потребления.

Опираясь на эти образы, Monk HF от первого – протестного – образа позаимствовал контрапост, придав телу нового «метателя» динамику,

от второго – детскую фигуру, «оболочку» общества потребления, у которой памперсом «отсечен» главный элемент туристского интереса. Новый «метатель» у Начо Риеско Гостансы воплощает собой движение против потребления материальных ценностей и одновременно – раздражение восторгами толпы по отношению к скульптуре. Цифровая скульптура, созданная Monk HF и Начо Риеско Гостанса, – это не пухлый младенец, это – борец в балаклаве, с «кубиками» мускулов на животе. По этой причине скульптура имеет несколько вариантов исполнения: мальчик бросает в толпу фастфуд, бутылочку с детской смесью, наконец, коктейль Молотова в бутылочке из-под детской смеси. Получилось новое произведение с новым смыслом, значение которого прочитывается фактическим сопоставлением прототипов, а не самим образом. Таким образом, Monk HF не только создал новый образ из существующих фрагментов других популярных произведений, но и смонтировал два знака – протест и общество потребления. Знаки заменили объекты на субъект, что привело к другому смыслу и создало согласованный образ.

Четвертой точкой соприкосновения выступает тот факт, что стрит-арт и цифровая скульптура, благодаря своей публичной природе и наглядности, часто используются в качестве комментария к актуальным социальным проблемам. В рамках политических протестов, экологических проблем или культурных конфликтов уличные художники обозначают свою позицию, размещая работы в пространстве города, чем привлекают общественное внимание и вызывают дискуссии. Популярность интернета позволяет мгновенно распространять произведения искусства по всему миру. Таким образом, слияние стрит-арта и цифровой скульптуры приобретает международный масштаб: художники-выходцы из разных культур высказываются по схожим вопросам, создавая межкультурный резонанс.

Ярким примером быстрого отклика уличного искусства на социальные проблемы можно считать реакцию на чрезвычайную ситуацию с коронавирусом, например, не объяснимое логикой накопление потребителями туалетной бумаги в первые месяцы пандемии (мурал «Моя прелесть!» Хесуса Круза Артилеса), осознание того, что пандемия – это серьезная угроза, а не формальное требование системы здравоохранения (переосмысленная Бэнкси «Девушка с жемчужной сережкой», которой в 2020 году была пририсована защитная маска), признание нечеловеческих усилий врачей и медсестер по спасению жизни людей (медсестра в маске с логотипом Супермена – «Супер медсестра!» художника FAKE) и др.

Цифровой художник Эрик Базилетти-Каргалл с помощью 3D-coat также выразил свое отношение к пандемии, превратив вирус Covid-19 в лицо демона, несущего угрозу человечеству (рис. 6).



Рис. 6. Эрик Базилетти-Каргалл. «Коронавирус». Источник: <https://www.artstation.com/artwork/IVoeda>
Fig. 6. Eric Basiletti-Kargall. "Coronavirus". Source: <https://www.artstation.com/artwork/IVoeda>

Цифровые технологии позволили «оживить» вирус в виде демона ада, который ужасает не карикатурно зверским видом, а тем, что будто бы прислушивается и приглядывается (по сути, слепыми глазами, ибо в нем нет эмпатии) к именам людей, ушедших из мира живых и наполняющих пространство вокруг него: Антуан, Салли, Маргарет, Оливия... Будет ли в этом списке имя зрителя? Демон так же красив, как и уродлив, так же ужасен, как и беспощаден. Такая метаморфоза не только усилила визуальный эффект восприятия, но и, как отмечают Ли Мин и Ван Ли, позволила зрителю интуитивно прочувствовать страх опасности заражения вирусом [17]. Таким образом, цифровая скульптура, благодаря своей публичной природе и наглядности, стала средством выражения равнодушия ее автора к актуальным социальным проблемам.

Выводы

Стрит-арт и цифровой скульптинг следует рассматривать как относительно новые художественные практики, которые, тем не менее, имеют множество точек соприкосновения и с историей искусства, и друг с другом. Так, стрит-арт и цифровую скульптуру объединяет внимание к богатой палитре образов поп-культуры, обращение к внутренним переживаниям и личному опыту художника, рефлексия на актуальные общественные события, а также использование ремикса, реконструкции и повторного использования отдельных материалов или артефактов для создания новых смыслов.

В то время как традиционное создание уличного искусства часто ограничено физическим пространством и материалами, цифровые технологии разрушают эти ограничения. Художники могут использовать программы цифрового моделирования для предварительного проектирования своих работ, проверять художественные эффекты различных условий и освещения с помощью цифрового моделирования, завершать арт-объекты в виртуальном пространстве, прежде чем материализовать их в реальной среде. Это не только способствует повышению качества произведения, но и позволяет бесконечно расширять творческие возможности художника.

Одновременно популярность цифровых технологий способствует демократизации стрит-арта. Если традиционное уличное искусство часто требует больших технических и физических затрат, то легкость цифровых инструментов снизила порог вхождения в творчество, позволив большему числу желающих участвовать в создании уличного искусства. Такая демократизация искусства обогащает содержание и формы уличного искусства: благодаря цифровым технологиям уличное искусство развивается, распространяется и интерактивно воспринимается; границы между стрит-артом и цифровой скульптурой размываются, происходит их конвергенция; цифровая скульптура позволяет произведениям стрит-арта динамично реагировать на изменяющиеся события, делая художественное высказывание в городских пространствах более разнообразным и насыщенным, а также усиливая эмоциональный заряд произведения. В целом, стрит-арт интегрируется с цифровой скульптурой, что не только меняет форму представления искусства, но и способ взаимодействия искусства и публики, делая художественное выражение в городском пространстве более ярким, интересным и эмоциональным.

Литература

1. Рогова, А. В. Цифровая скульптура: к вопросу терминологии / А. В. Рогова, Н. А. Федоровская // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – 2017. – № 7 (81). – С. 170–172.
2. Волошин, Д. Д. Место цифровой скульптуры в современной медиа-индустрии / Д. Д. Волошин, Е. Д. Протченко // Тенденции развития науки и образования. – 2020. – № 62-14. – С. 89–92.
3. Сергеев, А. Г. Характеристика понятия цифровой скульптуры через художественный образ / А. Г. Сергеев // Искусство и культура. – 2021. – № 2 (42). – С. 34–38.
4. Вильчинская-Бутенко, М. Э. Режимы визуализации урбанистического искусства: стрит-арт vs паблик-арт / М. Э. Вильчинская-Бутенко // Вестник Томского государственного университета.

Культурология и искусствоведение. – 2022. – № 47. – С. 18–34.

5. Вешнев, В. П. Современный российский стрит-арт. Становление и развитие / В. П. Вешнев, Д. Г. Ткач // Вестник славянских культур. – 2021. – № 59. – С. 343–351.

6. Кузовенкова, Ю. А. Уличные арт-практики и визуальное пространство города (на материале граффити и стрит-арта) / Ю. А. Кузовенкова // Известия высших учебных заведений. Технология легкой промышленности. – 2016. – Т. 32, № 2. – С. 97–102.

7. Судакова, О. Н. Урбанистическое искусство: территория социальных интересов или разговор о новой форме эстетики / О. Н. Судакова // Труды института бизнес-коммуникаций; под общ. ред. М. Э. Вильчинской-Бутенко. – СПб., 2017. – С. 160–166.

8. Кандалова, А. Д. Потенциал использования цифрового искусства в городских общественных пространствах / А. Д. Кандалова // Традиции и инновации в строительстве и архитектуре. Градостроительство: сборник статей; под ред. М. В. Шувалова. – Самара, 2018. – С. 95–99.

9. Сергеев, А. Г. Трансформация образа скульптуры в городском пространстве вследствие влияния тотальной цифровизации / А. Г. Сергеев // Город, пригодный для жизни: материалы V Международной научно-практической конференции; отв. за выпуск Д. Е. Лемытская. – Красноярск, 2023. – С. 657–661.

10. Лю, Ф. Применение компьютерного проектирования в дизайне городской скульптуры / Ф. Лю, Ю. Ван // Современные тенденции компьютерного проектирования орнамента: сборник материалов Всероссийского Круглого стола с международным участием. – М., 2023. – С. 112–114.

11. Грачева, Е. Е. Архитектура деревянных и каменно-деревянных жилых домов Нижнего Новгорода XIX – начала XX вв.: автореф. дис. ... канд. арх. / Е. Е. Грачева. – Н. Новгород: Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет, 2014. – 27 с.

12. Bennett, P. A2 Media Studies: The Essential Introduction / P. Bennett, J. Slater, P. Wall. – Oxon: Taylor & Francis, 2006. – 304 p.

13. Downey, B. Spontaneous Sculptures / B. Downey. – Berlin: Gestalten, 2011. – 160 p.

14. Яковлев, В. В. Роль рекламной ледовой скульптуры в ландшафтном дизайне Якутска / В. В. Яковлев, С. В. Никифорова // Вестник Северо-Восточного федерального университета им. М. К. Аммосова. Серия: Экономика. Социология. Культурология. – 2018. – № 2 (10). – С. 43–53.

15. Ross, L. Gold Griot: Jean-Michel Basquiat Telling (his) Story in Art / L. Ross. – Plymouth: Univ. of Plymouth, 2018. – 172 p.

16. 周权虎. 数字雕塑软件技术在数字电影特效中的应用研究. 北京: 技术交流, 2013.

17. 李明, 王丽. 《数字媒体艺术概论》. 北京: 清华大学出版社, 2022.

Вильчинская-Бутенко Марина Эдуардовна – кандидат педагогических наук, доцент, заведующий кафедрой истории и теории дизайна и медиакоммуникаций, Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна (Санкт-Петербург), e-mail: marina.gutd@gmail.com

Люй Сыця – аспирант кафедры истории и теории дизайна и медиакоммуникаций, Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна (Санкт-Петербург), e-mail: lvsijia855@gmail.com

Поступила в редакцию 7 июня 2025 г.

DOI: 10.14529/ssh250405

DIGITAL SCULPTING AND STREET ART: POINTS OF CONTACT

M. E. Vilchinskaya-Butenko, S. Lyui

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design, Saint Petersburg, Russian Federation

The interaction of two artistic forms – street art and digital sculpting – has not yet become widespread, but such trends are beginning to take shape. This article explores whether there are any points of contact between them and how this contact is manifested. Street art and digital sculpting are considered as relatively new artistic forms, which nevertheless have many points of contact with the history of art and with each other. The works of foreign and Russian street artists (Jean-Michel Basquiat, Banksy, Monk HF, Andrey Olenov) and digital sculptors (Gal

Youssef, Jean-Michel Bihorel, Nacho Riesco Gostans, Eric Baziletti-Kargall) were chosen as art objects demonstrating the similarity of the two artistic forms. Studies into the artistic experiences of the iconic representatives of these art movements have revealed that attention to the rich palette of pop culture images, appeals to the inner feelings and personal experiences of the artist, reflections on current social events, and the use of remixing, reconstruction, and reusing individual materials or artifacts to create new meanings, both unite street art and digital sculpting, and contribute to the mutual enrichment of the considered artistic traditions.

Keywords: street art, digital sculpture, digital sculpting, pop culture.

References

1. Rogova A.V., Fedorovskaya N.A. Cifrovaya skul'ptura: k voprosu terminologii [Digital Sculpture: on the Issue of Terminology] // *Istoricheskie, filosofskie, politicheskie i yuridicheskie nauki, kul'turologiya i iskusstvovedenie. Voprosy teorii i praktiki*. 2017. № 7 (81). P. 170–172.
2. Voloshin D.D., Protchenko E.D. Mesto cifrovoj skul'ptury v sovremennoj media-industrii [The Place of Digital Sculpture in the Modern Media Industry] // *Tendencii razvitiya nauki i obrazovaniya*. 2020. № 62-14. P. 89–92.
3. Sergeev A.G. Harakteristika ponyatiya cifrovoj skul'ptury cherez hudozhestvennyj obraz [Characterization of the Concept of Digital Sculpture through an Artistic Image] // *Iskusstvo i kul'tura*. 2021. № 2 (42). P. 34–38.
4. Vil'chinskaya-Butenko M.E. Rezhimy vizualizatsii urbanisticheskogo iskusstva: strit-art vs pablik-art [Visualization Modes of Urban Art: Street Art vs Public Art] // *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedenie*. 2022. № 47. P. 18–34.
5. Veshnev V.P., Tkach D.G. Sovremennyy rossijskiy strit-art. Stanovlenie i razvitie [Modern Russian Street Art. Formation and Development] // *Vestnik slavyanskikh kul'tur*. 2021. № 59. P. 343–351.
6. Kuzovenkova Y.A. Ulichnye art-praktiki i vizual'noe prostranstvo goroda (na materiale graffiti i strit-art) [Street Art Practices and the Visual Space of the City (Based on Graffiti and Street Art)] // *Izvestiya vysshikh uchebnykh zavedenij. Tekhnologiya legkoj promyshlennosti*. 2016. T. 32, № 2. P. 97–102.
7. Sudakova O.N. Urbanisticheskoe iskusstvo: territoriya social'nykh interesov ili razgovor o novoy forme estetiki [Urban art: the Territory of Social Interests or a Conversation about a New Form of Aesthetics] // *Trudy instituta biznes-kommunikatsij*. Nauchnoe izdanie; pod obshch. red. M.E. Vil'chinskaya-Butenko. Saint-Petersburg, 2017. P. 160–166.
8. Kandalova A.D. Potencial ispol'zovaniya cifrovogo iskusstva v gorodskikh obshchestvennykh prostranstvakh [The Potential of Using Digital Art in Urban Public Spaces] // *Traditsii i innovatsii v stroitel'stve i arhitekture. Gradostroitel'stvo: sbornik statej; pod red. M.V. Shuvalova*. Samara, 2018. P. 95–99.
9. Sergeev A.G. Transformatsiya obraza skul'ptury v gorodskom prostranstve vsledstvie vliyaniya total'noj cifrovizatsii [Transformation of the Image of Sculpture in Urban Space Due to the Influence of Total Digitalization] // *Gorod, prigodnyy dlya zhizni: materialy V Mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii; otv. za vypusk D.E. Lemytskaya*. Krasnoyarsk, 2023. P. 657–661.
10. Lyu F., Van Y. Primenenie komp'yuternogo proektirovaniya v dizajne gorodskoj skul'ptury [The Use of Computer-Aided Design in Urban Sculpture Design] // *Sovremennyye tendentsii komp'yuternogo proektirovaniya ornamenta: sbornik materialov Vserossiyskogo Kruglogo stola s mezhdunarodnym uchastiem*. Moscow, 2023. P. 112–114.
11. Gracheva E.E. Arhitektura derevyannykh i kamennno-derevyannykh zhilykh domov Nizhnego Novgoroda XIX – nachala XX vv. [The Architecture of Wooden and Stone-Wooden Residential Buildings in Nizhny Novgorod of the XIX – early XX Centuries]: avtoref. dis. ... kand. arhitektury. N. Novgorod: NSABU, 2014. 27 p.
12. Bennett P., Slater J., Wall P. A2 Media Studies: The Essential Introduction. Oxon: Taylor & Francis. 2006. 304 p.
13. Downey B. Spontaneous Sculptures. Berlin: Gestalten, 2011. 160 p.
14. Yakovlev V.V., Nikiforova S.V. Rol' reklamnoj ledovoy skul'ptury v landsaftnom dizajne Yakutsk [The Role of Advertising Ice Sculpture in the Landscape Design of Yakutsk] // *Vestnik Severo-Vostochnogo federal'nogo universiteta im. M.K. Ammosova. Seriya: Ekonomika. Sociologiya. Kul'turologiya*. 2018. № 2 (10). P. 43–53.
15. Ross L. Gold Griot: Jean-Michel Basquiat Telling (his) Story in Art. Plymouth: Univ. of Plymouth, 2018. 172 p.
16. 周权虎. 数字雕塑软件技术在数字电影特效中的应用研究. 北京: 技术交流, 2013 [Zhou Quanshu. Research on the application of digital sculpture software technologies in special effects of digital films). Beijing: Technological communication. 2013].
17. 李明, 王丽. 《数字媒体艺术概论》. 北京: 清华大学出版社, 2022. [Lee Min, Wang Lee. An introduction to digital media art. Beijing: Tsinghua University Press, 2022].

Marina E. Vilchinskaya-Butenko – Cand. Sc. (Pedagogy), Associate Professor, Head of the Department of History and Theory of Design and Media Communications, Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design (Saint Petersburg), e-mail: marina.gutd@gmail.com

Syjjia Liu – Postgraduate Student at the Department of History and Theory of Design and Media Communications, Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design (Saint Petersburg), e-mail: lvsijia855@gmail.com

Received June 7, 2025

ОБРАЗЕЦ ЦИТИРОВАНИЯ

Вильчинская-Бутенко, М. Е. Цифровой скульптинг и уличное искусство: точки соприкосновения / М. Е. Вильчинская-Бутенко, С. Люй // Вестник ЮУрГУ. Серия «Социально-гуманитарные науки». – 2025. – Т. 25, № 4. – С. 45–53. DOI: 10.14529/ssh250405

FOR CITATION

Vilchinskaya-Butenko M. E., Liu S. Digital sculpting and street art: points of contact. *Bulletin of the South Ural State University. Ser. Social Sciences and the Humanities*, 2025, vol. 25, no. 4, pp. 45–53. (in Russ.). DOI: 10.14529/ssh250405

