НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ: ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ (SCIENCE AND EDUCATION: PROBLEMS AND PROSPECTS)

Материалы Международной научно-практической конференции 30 октября 2020 года (г. Прага, Чехия)

© Vydavatel **«Osvícení»**,
© НИЦ «**Мир Науки**»
2020

Е.А. Ненастьева,
студент 4 курса напр. «Информатика и вычислительная техника»,
e-mail: ***katya.nenesteva.99@mail.ru,***
науч. рук.: ***Р.С. Зарипова,***
к.т.н., доц.,
ВО ФГБОУ «Казанский государственный энергетический университет»,
г. Казань

ВНЕДРЕНИЕ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СФЕРУ ИСКУССТВА

Аннотация: данная статья затрагивает тему развития искусства в наши дни с использованием современных цифровых технологий, которые стали неотъемлемой частью нашей жизни в каждой сфере. Рассматривается данная тема как со стороны художника, который создает что-то новое, так и со стороны пользователя.

Ключевые слова: искусство, цифровые технологии, художество, программное обеспечение, компьютерная графика

Искусство сопровождает людей на протяжении всей истории. Оно меняется вместе со временем, окружающей средой и идеями людей в ту или иную эпоху. Дело в том, что искусство не может быть ограничено какими-то рамками, и оно продолжает неуклонно двигаться к развитию формы и идеи. История искусства – это отчасти история технологических достижений: масляные краски, фотография, компьютерная живопись и множество других технических достижений. Цифровое искусство, такое как трехмерная виртуальная реальность (VR) или компьютерная графика, стали средами, которые теперь позволяют художникам революционизировать традиционные формы искусства. По сути, это новый инструмент, который будет служить разнообразным художественным потребностям, преодолевая барьеры творчества и воображения [1].

Новый вид искусства используется для создания или

презентования произведений с применением цифровых технологий. В 70-ых годах 20-го века для его описания использовались такие названия, которые включали компьютерное искусство и мультимедийное искусство, а само цифровое искусство подпадает под более широкий общий термин «искусство новых медиа». Данный вид творчества может быть создан исключительно с применением компьютера или благодаря таким источникам, как отсканированная фотография или изображение, нарисованное с помощью программ для векторной графики. В число таких программ входят, например, CorelPainter, Adobe Photoshop и множество других. Они предоставляет художникам физическую среду, похожую на холст с инструментами необходимыми для создания картин: палитрами для смешивания, различными кистями и огромным цветовым разнообразием. Уже сейчас существуют несколько видов цифровой живописи, которые продолжают свое развитие и по сей день [2]. Она имеет как достоинства, так и недостатки. В то время как цифровое искусство позволяет художнику легко работать в организованной и свободной от помех среде, некоторые считают, что художник, держащий физическую кисть, всегда будет иметь больший контроль. Другие же считают, что в данном виде искусства чего-то не хватает уникального объекта для каждого физически созданного объекта. В настоящее время для визуального художника, писателя или дизайнера очень легко использовать устройства для манипулирования обычным материалом для создания различных художественных продуктов с помощью компьютера. Так, такие важные процессы, как выбор, копирование, вставка, запуск фильтров, стали теперь обычными и простыми. Кроме того, цифровые технологии символизируют не только инструмент для смешивания различных форм искусства, но и обеспечивают новую форму массовой коммуникации. Цифровое искусство в гармонии с хорошим знанием программного обеспечения для дизайна позволяет художнику войти в индустрию цифровых медиа. С появлением цифровых медиа и Интернета сохранение произведений искусства становится более простым и эффективным, что означает, что цифровые медиа не

ограничиваются созданием новых изображений. Кроме того, оцифровка усиливает творческий процесс производства и добавляет яркости цветам и диапазонам произведений искусства [3].

Кроме того, внедрение цифровых технологий привело к большей заинтересованности людей к искусству в любых ее проявлениях, так как оно стало в разы доступнее для любых слоев населения. Развитие цифровых технологий способствовало обобщению процесса покупки произведений искусства, ранее монополизированного постоянными покупателями аукционных домов. Появляется все больше интернет-ресурсов, продающих произведения искусства, и меняются правила спроса и предложения. Тысячи неизвестных художников теперь имеют доступ к онлайн-рынку, который заботится обо всех процессах покупки и продвижения.

Цифровое искусство также включает в себя новый художественный опыт, когда речь идет о выставках, пьесах, балете и опере; виртуальная реальность стала основным инструментом, используемым для формирования этого опыта. Теперь мы можем быть посреди концерта Вивальди, проходящем в Венецианском театре «Ла Фениче» или в окружении картин Ван Гога, удобно устроившись на диване в своей гостиной. Мы можем побыть наедине с искусством и почувствовать, что значит быть посреди творения. Многие национальные музеи пытаются применить этот технологический прогресс, оцифровав свои коллекции и архивы в 3D, что является новым мощным маркетинговым инструментом. Они смогут предоставить легкий доступ к своей коллекции любому клиенту, имеющему доступ в Интернет. Это означает, что каждый может насладиться Мона Лизой в крупном плане, не беспокоясь о других туристах, или подробно исследовать скульптуру Давида Микеланджело [4].

Цифровое искусство также помогает сохранить наше культурное наследие. Одним из очень интересных проектов, который помогает нам понять, насколько полезной может быть виртуальная реальность в искусстве, является проект Mosul. Его возглавляет Sketchfab, которая объединила команду археологов, воссоздавших с помощью 3D программ пропавшие с лица земли

памятники архитектуры, разрушенные исторические здания и многое другое.

Таким образом, развитие искусства с помощью внедрения в него различных цифровых технологий дает огромную возможность для молодого поколения как в его изучении, так и в развитии навыков в этой сфере. Искусство совершенствуется вместе с людьми и становится в более уникальным.

Литература и примечания:

[1] Ширмамедова З.Н., Зарипова Р.С. Внедрение и влияние цифровых технологий в искусстве // Novaum.ru. 2019. №18.

[2] Сколота, З.Н. Современное искусство: формы и технологии / З.Н. Сколота. – Текст: непосредственный // Молодой ученый. – 2013. – №11 (58). – С. 852-856.

[3] Ерохин С.В. Эстетика цифрового компьютерного изобразительного искусства: автореф. дис. … д-ра филос. наук: 09.00.04. М., 2010. С. 4.

[4] Соколова Н.Л. Цифровая культура или культура в цифровую эпоху? [Электронный ресурс]. URL: http://www.intelros.ru/pdf/isl_kult/2012_03/sokolovan.pdf (дата обращения: 23.10.2020).

© Е.А. Ненастьева, 2020