

- Не нужно ждать рекламной отдачи от благотворительной деятельности, она направлена на рост социального капитала, а не прибыли [3].

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Анонимные пожертвования в Беларуси: пути совершенствования правового регулирования - Юрий Чаусов – Беларусь [Электронный ресурс].– Режим доступа: https://www.lawtrend.org/wp-content/uploads/2014/03/PP_Anonimnye-pozhertvovaniya-v-Belarusi1.pdf– Дата доступа 21.03.2022.
2. Благотворительная деятельность в Беларуси – Беларусь [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://justarrived.by/ru/charity-in-belarus>– Дата доступа 15.03.2022
3. Благотворительность как способ формирования имиджа. – Россия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.wikipro.ru/wiki/blagotvoritelnost-kak-sposob-formirovaniya-imidzha/>. – Дата доступа 28.03.2022.

Лисневская М.А., студент 108 группы
дневной формы обучения
Научный руководитель – Гончарик Н.Г.,
старший преподаватель

ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ИСКУССТВО

Цель данной статьи состоит в попытке определить влияние компьютерных технологий на сферу искусства, провести параллель между данными сферами, охарактеризовать взаимодействие технологий и искусства.

И сфера искусства, и сфера компьютерных технологий имеют общее уже тем, что они неразрывно связаны с деятельностью людей. Вполне логичный вопрос: как такая творческая сфера, как искусство, может быть связана с технической сферой, с технологией? В искусстве человек выступает творцом, он создает произведения искусства, опираясь не на логику и на научные доказательства, а лишь на свое чувственное восприятие. В то время как техническая сфера всегда обусловлена наукой.

Современный мир – мир интеграции науки, техники, технологий и искусства. Существовая отдельно, они параллельно взаимодополняют друг друга, потому что, как и искусство, наука движет прогресс вперед, создавая новые способы и средства воплощения идей. Каждая из этих сфер деятельности помогает человеку развить свой потенциал, а значит и потенциал всей науки и искусства в целом.

В течение всей истории человечества наука и искусство взаимодействовали друг с другом. В таких направлениях как дизайн, архитектура, кино, телевидение, музыкально-световые представления особенно проявляется их взаимодействие. Благодаря технике и технологиям расширяются средства выразительности в искусстве. Благодаря искусству художественно-эстетические ценности учитываются в проектировании предметов и пространств.

Одним из главных факторов, почему искусство и технологии являются теми сферами, которые никогда не перестанут развиваться, является как раз то, что их взаимная деятельность всегда будет динамична. Воплощая свои неограниченные фантазии в искусстве, художник стремится использовать всё новые и новые формы, и в этом осуществлении фантазий ему стали помогать технологии. Динамика взаимодействия искусства и технологий демонстрирует существенные изменения в этом взаимодействии. Так, согласно с З. Н. Сколота, технология в этом альянсе носила преимущественно прикладной характер, оставалась посредником между

идеей художника и ее материальным воплощением. Продолжая трансформировать плоскость традиционного искусства, технологии сегодня настолько захватывают творца, что его эксперименты с «материалом» заслоняют собой все иные смыслы и назначения искусства, создавая искусство технологий [3].

Отметим, что с развитием технологий и их использование в создании произведений искусства появились синтетические виды творчества. Первоначально появляется электронное извлечение звука благодаря изобретению электронного синтезатора, далее компьютерный видеосинтезатор переводит электронный звук в визуальные формы. Еще один пример синтетического искусства – видеомепинг, который объединяет три направления: архитектуру, видеопроекции и электронную музыку. Таким образом, взаимодействие искусства и техники приводит к появлению новых синтетических жанров и видов, способствует расширению рамок традиционного искусства.

Изобретение фотографии и кино в своё время были революционными событиями в искусстве, однако компьютерные технологии предлагают гораздо больше возможностей для создания новых форм искусства.

Под влиянием компьютерных технологий возник новый феномен – цифровые искусства, определяемые как художественная деятельность в цифровой среде. Основой этого вида искусства является, естественно, компьютерная техника, с помощью которой человек, а зачастую даже и программный алгоритм может создать произведение искусства, например, компьютерная графика на цифровой основе. Компьютерная графика способствует созданию совершенно новых видов художественных произведений и модернизации уже готовых. Теперь для того, чтобы создать, например, небольшую анимированную зарисовку, не нужно использовать бумагу и ручку, – для выполнения этой задачи достаточно уметь

пользоваться специальными программами. За счёт готовых шаблонов, заложенных в программе, работа значительно упрощается [2].

За последнее время особенно заметно влияние информационных технологий на киноиндустрию, так как она является одной из самых быстроразвивающихся ветвей искусства. Использование виртуальной реальности в кино позволяет включать сцены, усиливающие впечатление зрителя и сложно создаваемые в условиях павильонов.

Недавно основной мотивацией съёмки кино и привлечения зрителей в кинотеатр стали пользоваться популярностью стриминговые сервисы. Свой главный отпечаток эта технология оставляет тем, что теперь режиссерам нужно заботиться еще и о том, как их фильм будет смотреться не только на большом экране, но и на экранах гаджетов [1].

Еще одной сферой искусства, на которую информационные технологии оказали немаловажное влияние, является музыкальная индустрия. Уже долгое время проводятся эксперименты с электронными машинами, которые способны извлекать звук, благодаря чему возникли различные новые способы написания музыки, вследствие чего появляются новые стили и другие направления.

Виртуальные музеи представляют собой удачный пример применения компьютерных технологий для решения проблем хранения, безопасности и широкого, быстрого и лёгкого доступа к музейным экспонатам. Позволяют человеку путешествовать, знакомиться с экспонатами музея, не выходя из дома.

Такое направление в искусстве, как видео-арт включает в себя и картинку, и музыку, и другие средства выразительности. То есть видео-арт воздействует сразу на все «рецепторы», которыми человек может воспринимать искусство. Получается, видео-арт эмоционально действует на человека как все виды искусства вместе взятые.

Таким образом, рассмотрев взаимодействие искусства и компьютерных технологий, мы выяснили, что их взаимное влияние друг на друга очевидно и неоспоримо. Благодаря влиянию компьютерных технологий на сферу искусства появились такие явления, как цифровое искусство, анимация, сетевое искусство. Среди специалистов факт влияния этих двух сфер друг на друг все еще является спорным: одни воспринимают это влияние как развитие, другие – как деградацию. Однако по нашему мнению данный спор лежит в разных плоскостях: с одной стороны технической, которая измеряется научно-техническим прогрессом и плоскости искусства, которая не может измеряться прогрессом.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Кольцова, Е. Информационные технологии в кино / Е. Кольцова, С. Пивоварова // Техника и искусство [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://sites.google.com/site/kolcovaepivovarovas/home/tema-issledovania/informacionnye-tehnologii-v-kino> – Дата доступа: 12.03.2022.
2. Попескул, И. В. Влияние современных технологий на культуру и искусство / И. В. Попескул // Club.CNews [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://club.cnews.ru/blogs/entry/vliyanie_sovremennyh_tehnologij_na_kulturu_i_iskusstvo – Дата доступа: 12.03.2022.
3. Сколота, З. Н. Современное искусство: формы и технологии / З. Н. Сколота // Молодой ученый. – 2013. – №11. – С. 852 – 856.

Литвин П.А., студент 313к группы
дневной формы обучения

Научный руководитель – Домненкова Л.В.,
кандидат исторических наук, доцент