

Секция 3

АРГАНІЗАЦЫЙНА-ТЭХНАЛАГІЧНАЕ НАПАЎНЕННЕ САЦЫЯЛЬНА-КУЛЬТУРНАЙ ДЗЕЙНАСЦІ

Т. В. Бачурина,

*магистр гуманитарных наук,
Белорусский государственный
университет культуры и искусств*

ЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО КАК НОВОЕ ЯВЛЕНИЕ СОВРЕМЕННОГО ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА

Без цифровых мультимедийных технологий не может обойтись сегодня практически ни одна сфера деятельности современного общества. Появляется новое понятие – «цифровое искусство». Это довольно открытая система, развивающаяся в рамках искусства в целом, динамично с ним взаимодействующая и, соответственно, существенно на него влияющая. Под цифровым искусством мы понимаем виды художественной деятельности, определяющиеся преимущественно компьютерной средой. Возникнув, цифровое искусство становится предметом обсуждения из области культуры и искусства, науки и техники.

Сегодня не существует единой концепции, которая позволила бы однозначно трактовать как само явление компьютерного искусства, так и его ответвлений, направлений, разновидностей и форм. Не изучены процессы применения и использования новых мультимедийных технологий в современном искусстве.

Следующей проблемой является отсутствие на данный момент наглядной разработанной системы для классификации

существующих форм и направлений цифрового искусства. Необходимо обратить внимание и на проблему отсутствия структурирования самой системы компьютерного искусства в зависимости от доли и способов использования в художественных произведениях новых мультимедийных технологий.

Итак, творческий процесс появления художественных произведений характеризуется различными способами их создания, степенью задействования в произведениях компьютерных мультимедийных технологий, а также различием среды существования созданных произведений. Вышесказанное обуславливает необходимость деления современного искусства на подвиды. В своей статье мы опираемся на классификацию видов искусства С. В. Ерохина.

Современное искусство условно можно поделить на:

- традиционное искусство;
- псевдоцифровое искусство;
- цифровое искусство;
- традиционно-цифровое искусство [1].

Традиционное искусство создается при помощи традиционных техник, и в нем абсолютно исключено применение цифровых технологий. В псевдоцифровом искусстве авторы создают свои произведения также при помощи традиционных техник, но при этом конечные результаты деятельности существуют не в традиционном, а в виртуально-цифровом виде. Что касается цифрового искусства в чистом виде, здесь очевидно, во-первых, использование авторами при создании своих произведений только мультимедийных компьютерных приложений, во-вторых, сохранение художественных произведений происходит на любом носителе в определенном формате. И последнее – традиционно-цифровое искусство. Этот вид характеризуется тем, что в процессе создания использованы как традиционные способы, так и новые цифровые мультимедийные приложения, однако на последнем этапе создания художественного произведения используются преимущественно традиционные техники.

Существование в цифровом виде подчиняется определенным правилам:

1. Любое произведение цифрового искусства должно быть сохранено в файл определенного формата, позволяющего открывать и редактировать его в соответствии с особенностями программ компьютерной графики.

2. Для файлов цифровых художественных произведений характерна определенная программно-аппаратная зависимость (поколение компьютера, его «начинка», версия мультимедийного приложения и т. д.).

3. Файл цифрового произведения хранится, тиражируется на любые машиночитаемые носители, будь то диск, флеш-карта, жесткий диск и т. п.

4. Для того, чтобы произведение несложно было редактировать как автору, так и любому пользователю, знакомому с компьютерной графикой, оно должно соответствовать вышеуказанным требованиям.

Эти характеристики открывают новые возможности для интерактивного режима использования цифрового искусства и обеспечивают своей открытостью и доступностью постоянное привлечение других пользователей для сотворчества.

Каждое любительское или профессиональное цифровое произведение носит преимущественно невещественный характер и при обязательном наличии носителя характеризуется отсутствием объекта закрепления, т. е. полной безобъектностью. Кроме того, еще одной составляющей цифрового произведения является свойство deletируемости (от англ. delete – удалить), другими словами, помимо возможности копирования, сохранения файлов любым человеком на любой компьютер (при условии соблюдения правил программно-аппаратной зависимости), всегда существует возможность полного удаления файлов созданного произведения из незащищенной компьютерной базы данных или виртуального каталога.

Произведения современного цифрового искусства открыты для копирования и тиражирования, так как характеризуются возможностью передачи цифрового сигнала без потерь. Когда пользователи копируют себе на носители художественные произведения в виде цифровых данных и сохраняют их в новые файлы, то независимо от количества все копии в точности будут совпадать с файлом-оригиналом. Итак, мы подошли к следующей характеристике – точность процесса копирования, которую позволяют обеспечить современные компьютерные технологии. Эквивалентность, неотличимость воспроизведенных произведений цифрового искусства можно трактовать не как «утрату» или «исчезновение» оригинала, а как его множественность [2, с. 46]. Таким образом, в цифровом искусстве

все воспроизведенные оригиналы тождественны, эквивалентны подлинникам и, соответственно, любое цифровое повторение файла-оригинала с этой точки зрения является его репродукцией.

Прогресс в развитии новых цифровых мультимедийных приложений позволил авторам значительно расширить область применения своих творческих возможностей и в цифровом виде искусства, например в работе с цветом. Кроме того, в настоящее время прослеживается повышенный интерес к графическим и мультимедийным приложениям, позволяющим имитировать на компьютере традиционные техники искусства. Появляются различные фильтры и стили имитации материалов, приемов моделирования и техник традиционного графического дизайна: рисунки карандашом, наброски углем, произведения, написанные пастелью, тушью, чернилами. Появляются фильтры и эффекты, имитирующие материалы традиционной живописи: письмо гуашью, акварелью, маслом, акриловыми красками. Широко распространена цифровая имитация традиционных направлений изобразительного искусства (импрессионизма, экспрессионизма, пуантилизма, кубизма и т. д.). Так же программируются и моделируются художественные стили знаменитых персоналий в области традиционного искусства.

Развитие цифрового искусства позволяет сделать вывод о целесообразности использования новых мультимедийных технологий, которые значительно упрощают алгоритм записи (сохранение) и воспроизведения (открытие, копирование и тиражирование) записанной файловой информации, чем влияют на сохранность данной информации. Новые компьютерные мультимедийные технологии обусловили череду существенных изменений в современном цифровом искусстве, и в первую очередь цифровое искусство обрело новую среду существования – виртуальную реальность и новую форму существования – в виде записанных и сохраненных файлов определенного формата. Кроме того, новые цифровые мультимедиа значительно повлияли на степень массовизации искусства, открыв тем самым альтернативный, новый потенциал использования интерактивного режима «запрос–отклик» в творческом процессе. Все вышесказанное отразилось прежде всего на мобильности цифрового искусства, расширении экспозиционно-

выставочных ресурсов и постоянном повышении скорости реакции цифрового искусства на изменения в обществе.

1. *Ерохин, С. В.* Цифровое компьютерное искусство / С. В. Ерохин. – СПб. : Алетейя. – 2011. – 188 с.

2. *Искусство Нового времени: Опыт культурологического анализа / отв. ред. О. Л. Кривцун.* – СПб. : Алетейя, 2000. – 307 с.

С. А. Ганчарова,

кандыдат тэхнічных навук, дацэнт,

Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт

культуры і мастацтваў

СУЧАСНЫЯ ТЭХНАЛОГІІ ПАДТРЫМКІ САЦЫЯКУЛЬТУРНЫХ ПРАЕКТАЎ У ІНТЭРНЭЦЕ

Ва ўмовах віртуалізацыі вольнага часу і з'яўлення новай парадыгмы развіцця мастацтва, культуры сродкамі і формамі сацыякультурнай дзейнасці становіцца глабальная сетка Інтэрнэт. Інтэрнэт-супольнасць, сацыяльныя сеткі і ў цэлым Інтэрнэт даюць карыстальніку прастору і інструментарый для рэалізацыі сацыякультурных праектаў, магчымасць задзейнічаць інтэграцыйны і трансляцыйны патэнцыял віртуальных формаў зносін і тэхналагічны – шматлікіх тэматычных рэсурсаў і вэб-сэрвісаў.

Сацыякультурны праект (СКП) адрозніваецца разнастайнасцю праектных сітуацый і праектных рашэнняў, абмежаванасцю рэсурсаў яго ажыццяўлення, варыятыўнасцю спосабаў дасягнення мэты, скіраванасцю на патрэбы і інтарэсы насельніцтва [3].

Значэнне і роля інфармацыйных тэхналогій не аднолькавыя ў розных культурных ініцыятывах. Пакінуўшы ў баку чыста інфармацыйныя праекты ад баз даных да твораў медыямастацтва, разгледзім інфармацыйны складнік сацыякультурных праектаў, сродкі і метады іх падтрымкі ў Інтэрнэце.

Інфармацыйны складнік не тоесны інфармацыйнаму суправаджэнню праектаў і не зводзіцца да праяў рознага роду PR-актыўнасці. Падрыхтоўка праекта на сучасным узроўні прадугледжвае пастаянную камп'ютарную рэфлексію [4], якую можна ажыццяўляць у вэб-прасторы.