Содержание

Введение

1. Взаимодействие искусства и технологий: перспективы развития.

2. Проявление и роль новых технологий в искусстве.

Заключение

Список литературы

# Введение

Исторические вехи в истории современного искусства и технологии широко известны на западе и информацию о них можно легко найти в центрах медиа-искусства, публичных библиотеках, университетах и академиях искусства. В России эта важнейшая информация просто отсутствует, что при изучении влияния новых технологий на искусство провоцируют трудности. Актуальность данной темы очевидна, т.к. и искусство и наука являются неотъемлемыми и необходимыми сферами в жизни каждого человека.

Данная работа имеет цель выяснить особенности влияния новых технологий на искусство, рассмотреть специфику взаимодействия искусства и науки, продуктом которой являются новые технологии, на современном этапе и дать характеристику результатам взаимодействия новых технологий и искусства.

# 1. Взаимодействие искусства и технологий: перспективы развития.

По заключению исследователей проблемы взаимодействия искусства и техники, в настоящее время все более ощутима несогласованность в отношениях между областями искусства и миром технологий.

На протяжении всей истории человечества искусство и наука повсеместно и многогранно взаимодействовали. Существуют области, когда именно искусство воздействует на технологию и производство, а так же области, где процесс такого взаимодействия выглядит более чем естественно (примером такого взаимодействия служат дизайн и архитектура). От того, что техника и искусство находятся в непрерывном развитии, их взаимодействие всегда остаются динамичными.

Искусствоведы выделяют несколько периодов в истории, когда природа подобного взаимодействия качественно изменялась. К недавнему периоду относится мгновенная реакция и рефлексия сферы искусства на технологические события и их значения. Так дело обстоит с использованием некоторых технологий, с целью создания новых форм искусства. Например, фотография.

Очевидно, что в течение последних двух десятилетий мы переживаем одно из фундаментальных изменений. Если рассматривать перспективы использования технологий для создания новых форм искусства, то прогресс в компьютерных технологиях предлагает гораздо больше возможностей даже по сравнению с такими революционными событиями, как изобретение фотографии или кино. Интересным аспектом новых перспектив является то, что если в процессе фотографирования трудно прогнозировать многие нюансы самого результата творчества, то при использовании компьютерных технологий существует достаточно большой технологический промежуток, который должен быть преодолен вначале творческого процесса. Это подтверждается тем фактом, что многие люди, способные стать сетевыми художниками, используя в своем творчестве новые технологии, традиционно уклоняются от технического образования и пока еще не достигают того уровня технической компетентности, который необходим для реализации собственного художественного потенциала посредством новых технических возможностей. Очевидно, что определенное количество новых творческих возможностей может быть почерпнуто из этой, стремительно развивающейся, области, но прежде необходимо затратить достаточное количество усилий для образования и поддержки художников, стремящихся освоить новое. Мы надеемся, что полученные художником навыки, должным образом отразятся в творчестве.

Как отмечают историки современного искусства, на сегодняшний день, в России сложилась уникальная ситуация для процветания компьютерного искусства. В первую очередь (сравнивая с опытом Запада), процент профессиональных художников, имеющих за плечами хорошую школу подготовки, по отношению к населению России непропорционально велик. В отличие от западного стиля образования, где человек с художественными наклонностями может заниматься исключительно гуманитарными предметами с юного возраста, не утруждая себя изучением технических дисциплин, в России предусмотрен большой процент учебного времени для изучения точных дисциплин, по крайней мере, до конца средней школы. Наконец, несмотря на открытость российского общества и доступность различного рода информации о технологиях с Запада, население России находится в состоянии повышенного внимания к технологическим и компьютерным новинкам, по сравнению со своими коллегами на Западе. В результате этих факторов художники в России представляют группу, идеально подходящую для «поглощения» новых технологий и использования новых методик в своих работах.

Тесное сотрудничество между географически удаленными художниками посредством создания единого произведения искусства – одна из новых парадигм, ставшая возможной благодаря прогрессу технологии. Образование художников в сфере новых технологий и в том, как они могут использоваться в создании новых форм искусства – еще одно направление, над которым трудятся различные тандемы современных экспертов и художников.

# 2. Проявление и роль новых технологий в искусстве.

В результате технической революции произошли кардинальные перемены во всех сферах человеческой деятельности, в том числе и в искусстве. Новые технологии оказали влияние на художественную среду и в результате возник новый феномен искусства – *цифровые искусства*.

Под цифровыми искусствами понимаются такие виды художественной деятельности, концептуальная и продуктивная база которых определяется цифровой средой. Возникшее новообразование активно обсуждается специалистами широкого спектра областей, относящихся как искусстве, культуре, так и науке, технике. Появление цифровых искусств повлекло за собой появление новых художественных жанров и форм. Такие области как, например, трехмерная анимация, виртуальная действительность, интерактивные системы и интернет обнаружили небывало широкие творческие возможности. На уже устоявшиеся художественные формы – кино, двухмерную анимацию, видеоискусство, музыку – цифровые технологии также сильно повиляли, способствуя созданию новых жанровых подвидов.

Используя язык цифровой культуры, появление цифровых искусств сразу же противопоставило себе все остальное искусство – традиционное, которое именуется по отношению к цифровому аналоговым. Цифровое искусство – открытая система, поэтому развивается в контексте всего искусства и активно взаимодействует с аналоговым искусством, оказывая на него влияние. Так, в первую очередь подверглись влиянию цифровых искусств наиболее традиционные виды изобразительного искусства – живопись, графика, скульптура. Начали появляться голографические изображения, имитирующие картину, скульптуру, рельеф, даже архитектуру. Наиболее активно арт-медиа повлиял на синтетические искусства – хэппенинг, перформанс.

Что дали новые технологии для искусства? Ответ на этот вопрос одновременно зафиксирует основные черты современного искусства, сформировавшегося под влиянием технологий.

1. Интерактивность – возможность для зрителя вступать в контакт с художником и даже участвовать в создании произведений.
2. Новые художественные средства.
3. Элитарность цифрового (чаще всего сетевого и медиа) искусства.

Наиболее прогрессивным из направлений современного искусства сегодня является видео-арт, который заметно прогрессировал благодаря цифровым технологиям. Он является наиболее демократичным в производстве видом искусства, где кроме камеры, которую можно взять напрокат, почти ничего не надо. Если бы не цифровые технологии в области видео, то сегодня мы бы окончательно распрощались с таким явлением, как независимое кино. Впрочем, с экспонированием видео-арта есть проблемы, так как нужная для качественного показа техника стоит недешево.

WЕВ-дизайн и VJ-инг более всего близки салонному искусству, с которым, находят полное взаимопонимание и слияние. Как это свойственно для традиционного салонного искусства, web-дизайн и VJ-инг используют художественные средства, избегая концептуальной независимости и подчиняясь желаниям заказчика. Именно с WЕВ-дизайном чаще всего путают сетевое искусство, которое к нему не имеет никакого отношения и действительно является ноу-хау, возникшим в результате появления цифровых технологий, но не в визуальной сфере, а коммуникациях.

Сетевое искусство сегодня уже не ограничивается интерактивными Интернет-проектами, оно выходит в реальность, создавая сети, которые объединяют людей и создают новые горизонтальные средства коммуникации от человека к человеку, минуя пропагандистскую машину масс-медиа. В этой области искусства «аналог и цифра» переживают наиболее интересные коллизии. Начавшись как сугубо цифровое, сетевое искусство парадоксальным образом эволюционировало в аналоговое, сильно повлияв на такие явления, как акционизм (появился медиа-активизм) и хэппенинг (появился флешмоб). Примечательно то, что искусство никнеймов и виртуалов естественно соединяется с самым радикально аналоговым искусством, существующим только в момент его создания и требующим непосредственного присутствия автора/зрителя/участника.

Огромное влияние цифровые технологии оказали на музыку. Благодаря «цифре» возникла электронная культура («drum’n’bass», «хаос», «easy», «techno»), которая на протяжении уже четвертого десятилетия остается ведущей в сфере внеакадемичной музыки. Электронные средства сейчас являются мощным средство для синтеза любого музыкального направления, в том числе и классической академической музыки с современной. Так наиболее популярным является синтез рок и поп-музыки, в танцевальной музыке – это «ambient», «gothic dark wave» и «emo». Электроника здесь, как и в роке 60х и 70х придает звучанию психоделический оттенок. Частично из-за преобладания шумовых эффектов, сливающихся с гармонией, из-за средних и медленных темпов, а также ритмов в стиле фанк.

Сегодня цифровые технологии все глубже проникают в нашу жизнь и быт, период восхищения ими сменился периодом рефлексии и критики. Особенно сильно это заметно в области масс-медиа. Телевидение все больше играет роль душеприказчика для человечества и ставит его в положение слуги нарастающего товарооборота. Оно активно ассимилирует открытия художников, использует эти открытия в рекламе. В этой ситуации художники либо подыгрывают, либо пытаются сопротивляться, что так же является полезным тренажером для РR-стратегий.

Проблемы

В связи с быстрым проникновением техногенной среды в гуманитарную не все сферы культурной жизни оказались способны быстро адаптироваться. Очевидно, что на пути восприятия «высокотехнологичного искусства» или арт-медиа возникают проблемы.

Первая – это элементарное техническое невежество наших современников. Зритель до сих пор часто не в состоянии понимать язык и пользоваться технологиями, которые предлагает ему художник, он часто вообще не владеет компьютером и, уж конечно, не посвящен в тонкости существующих дискурсов, связанных с искусством новых технологий. Но это, пожалуй, не самое главное.

Как замечает Кирилл Шаманов, «интернет ставит человека лицом к лицу со всем миром. Но, увы, надежды и эйфория, связанные с появлением новых возможностей, исчезли, обнажив с большей остротой былые проблемы. В новой ситуации мы все больше находим следы неразрешенных философских конфликтов прошлого. Из виртуальных бездн мы снова проваливаемся в бездны аналоговые, реальные и, как выясняется, более живучие»[[1]](#footnote-1).

Новые цифровые средства для самовыражения художника, особенно постоянно обновляемые hi-tech, уже не вызывают восторга, заметно профанированы и больше напоминают спорт, чем искусство. Многие сознательно отказываются от их использования, возвращаясь к аналогу и low-tech, в моду входит аутентичность.

Идентифицировать искусство как цифровое или аналоговое не совсем правильно. Каждый художник выбирает сам, стоит ему делать свои работы при помощи последовательности палочек и нолей или обойтись привычными средствами. При этом есть два понятия, связанные с цифрой и аналогом и имеющие огромное значение, - это виртуальность и реальность. Они являются базовыми не только для НТР, но и для всего 20-го века и в особенности модернизма с его построением «виртуальных» утопий в «реале». Вот и искусство, после информационного взрыва, возвращается из утопического Сиона к реальности, от которой некогда отвернулось.

Художник новых технологий в России до сих пор является маргиналом не только в обществе, как вообще любой художник, но и в локальной области современного искусства. Он напоминает не революционера, несущего в массы просвещение, как ему бы хотелось, а «одинокого муэдзина на технологическо – философском минарете»[[2]](#footnote-2).

# Заключение

Итак, рассмотрев взаимодействие искусства и технологий, выяснилось, что влияние новых технологий на искусство неоспоримо. В результате влияния технологий на искусства образовался феномен цифровых искусств, или арт-медиа, для которых характерна интерактивность, элитарность, новые художественные средства, формы и жанры. Наиболее распространенными видами цифрового искусства являются видео-арт, сетевое искусство, анимация.

Неоднозначной остается проблема оценки данного влияния. Специалисты в области искусства и культуры разделились на два лагеря – тех, кто приемлет данное влияние и считает медиа-искусства шагом в развитии, перспективным направлением, и тех, кто не приемлет, оценивая медиа-искусство как деградацию. Остается отметить, что данная проблема борьбы консерваторов и новаторов типична для любого этапа культурной эволюций.

# Список литературы

1. «Русский альбом» - от традиционных форм искусства к новейшим
2. **Орлова, Е. Музыкальное образование в контексте цифровых искусств // Музыка в школе. Музыка и Электроника. – Объединенный выпуск, №1. – 2005. – С.71-74.**
3. **Хоффман, Кэти Рай. Технология – Искусство – Коммуникация. 1993/**
4. Шаманов К. **Выставка «Новый отсчёт. Цифровая Россия вместе с Sony»**

1. Шаманов К. Выставка «Новый отсчёт. Цифровая Россия вместе с Sony» / http://www.suggestive.ru/theory/vol011/index.htm. [↑](#footnote-ref-1)
2. там же [↑](#footnote-ref-2)