

Заключение. На примере представленных изразцов виден эволюционный переход от повсеместно готической (терракотовые изделия) к ренессансной и барочной эпохам (применение поливы). Данные стилевые направление получившие широкое распространение к середине XVII века повлияли также и на развитие орнамента изразцов, например, четырехсторонний симметричный орнамент квадратных изразцов и ваза с цветами трансформировались в утонченный, изысканный узор, напоминающий растительный орнамент со множеством мелких деталей. Находки на данной территории не многочисленны, но они позволяют дополнить информацию о развитии изразцового искусства в Полоцке.

1. Дук, Д. В. Изразцы XIV – начала XIX в. / Д. В. Дук // Полоцк / ред. О. Н. Левко; Институт истории НАН Беларуси. – Минск: Беларуская навука, 2012. – С. 370–373. – (Древнейшие города Беларуси).
2. Соловьёв, А. А. Усадебный комплекс «Домик Петра I в городе Полоцке»: История. Владельцы. Легенды / А. А. Соловьёв. – Полоцк: Полоцк. кн. изд-во, 2015. – 123 с.
3. Соловьёв, А. А. Изразцы и печи полоцкого иезуитского коллегия (конец XVI – первая треть XIX в.): архитектурно-археологический очерк / А. А. Соловьёв. – Полоцк: Полоцк. кн. изд-во, 2013. – 95 с.
4. Соболев В., Ткачёв М., Трусов О., Угринович В. Беларуская кафля. Минск: Беларусь, 1989. – 160 с.

ОСОБЕННОСТИ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И ИСКУССТВА

Русакова М.Д.,

студентка 1 курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь

Научный руководитель – Лоллини А.Д., преподаватель

Цифровая революция, захватившая со второй половины XX века весь социум, коснулась и мира искусства, оказав огромное влияние на его становление и развитие. 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 [1].

Взаимодействие технологий и искусства прослеживается на протяжении всей истории развития человечества. Технология в этом альянсе носит преимущественно прикладной характер, оставаясь посредником между Идеей художника и ее материальным воплощением.

В связи с этим *целью исследования* является изучение и оценка особенностей взаимодействия современных технологий и искусства.

Актуальность данного исследования заключается в систематизации и обобщении многочисленных материалов и методов внедрения технологий в искусство.

Материал и методы. Материалом для статьи послужили исследования и публикации отечественных и зарубежных ученых, посвященные проблемам взаимодействия технологий и искусства. В основе статьи лежит описательно-аналитический метод исследования.

Результаты и их обсуждения. Отличительной чертой технологичного искусства являются достижения в сфере компьютерного программирования, позволяющие сделать произведение интерактивными, протекающими в реальном времени (компьютерная анимация). Среди самых необычных направлений, существующих в тандеме науки и искусства, активно выделяются био-арт, роботическое искусство, алгоритмическое искусство, кинетическое искусство, электронное искусство и т.д. Стоит заметить, что в основном художники работают не только в одном направлении, а предпочитают совмещать нестандартные решения и методы, что позволяет максимально точно выразить мысль, которую они хотят донести до зрителя, создавая свое произведение [2].

Основные черты современного искусства, сформировавшегося под влиянием технологий: интерактивность – возможность для зрителя вступать в контакт с художником и даже участвовать в создании произведений; новые художественные средства; элитарность цифрового (чаще всего сетевого и медиа) искусства [2].

В соответствии с основными чертами современного искусства, сформировавшегося под влиянием технологий, можно выделить виды цифрового искусства:

1. **Видеоарт** (от англ. videoart, видеоискусство) – направление в визуальном искусстве последней трети XX века, использующее возможности видеотехники. Мастера видеоарта создают экспериментальные фильмы, которые могут быть продемонстрированы в специальных выставочных пространствах и требующие от зрителя особых навыков восприятия и понимания.

Отличительные особенности видео-арта от кино: отсутствие границ времени, непрерывность изображения; отсутствие актеров; отсутствие сюжета и драматургической структуры; скрытое послание в каждом «незамысловатом» действии.

2. **Цифровая живопись** – создание электронных изображений с помощью компьютерных имитаций традиционных инструментов художника. Компьютер в цифровой живописи – главный инструмент. Чтобы хорошо рисовать на компьютере, необходимо знать и уметь применять все накопленные поколениями художников знания (перспектива, воздушная перспектива, композиция, правильные цветовые сочетания и т. д.).

3. **Компьютерная графика** (также машинная графика) – компьютер и специальное программное обеспечение используются в качестве инструмента как для создания и редактирования изображений, так и для оцифровки визуальной информации, полученной из реального мира. Выделяют следующие виды компьютерной графики: двумерная, векторная, растровая, фрактальная и трехмерная.

4. **Анимация** (от фр. animation – оживление, одушевление) – вид киноискусства, в котором фильм создается путем кадровой съемки рисунков или кукольных сцен. Виды: традиционная, стоп-кадровая, компьютерная (традиционная анимация рисуется на бумаге, компьютерная - на планшете), Flash-анимация, трехмерная компьютерная анимация [3].

Сейчас задача технологического искусства – представить миру не инструменты, не «чудеса техники», а содержание – интеллектуальное, чувственное, духовное. В контексте технологического искусства техника становится не только инструментом создания произведений, но и «зеркалом», отражающим состояние общества. Таким образом, современные технологии призваны быть посредниками в передаче идеи автора, а не ключевым звеном в произведении искусства.

Заключение. Влияние новых технологий на искусство бесспорно велико. В результате такого взаимодействия образовались направления и жанры так называемых цифровых искусств, для которых характерна интерактивность, элитарность, новые художественные средства, формы и жанры. Наиболее распространенными видами цифрового искусства являются видео-арт, цифровая живопись, анимация. Можно предположить, что в будущем все эти новые подходы к созданию художественных произведений, а также к обучению основам их создания, будут такой же обыденностью и необходимостью, какой сейчас для нас является фотография.

1. Сколота З. Н. Современное искусство: формы и технологии / З.Н. Сколота // Молодой ученый. – 2013. – №11. – С. 852-856.

2. Искусство и технологии. Технологическое искусство. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://zen.yandex.ru/media/id/5c766d7655643b00b5d2a02e/iskusstvo-i-tehnologii-tehnologicheskoe-iskusstvo-5d55847aa1b4f100adf9d139> – Дата доступа: 15.03.2022.

3. Информационные технологии в искусстве. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.sites.google.com/site/secenelena/informacionnye-tehnologii-v-iskusstve> – Дата доступа: 18.03.2022.