

квалифицированных дизайнеров, развитие модельной деятельности. В последние годы фестиваль «Мельница моды» приобретает всё большую популярность и востребованность у белорусской публики, а также вызывает интерес у представителей дизайна одежды и моды за рубежом.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Готин, С.В. Логико-структурный подход и его применение для анализа и планирования деятельности / С.В. Готин, В.П. Калоша. – Москва: ООО «Вариант», 2007. – 118 с.
2. Макарова, Е.А. Проект как формат профессиональной деятельности арт-менеджера / Е.А. Макарова. – Минск, 2017. – С. 40 – 48.
3. Мельница моды [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Мельница_моды/. – Дата доступа: 27.02.2022.
4. Муравьёва, Н. Г. Социокультурные проекты как средство формирования социокультурной компетенции студентов вуза / Н. Г. Муравьёва // Молодой ученый. – 2015. – № 15.2 (95.2). – С. 55 – 57.
5. Положение о проведении XXXI Республиканского фестиваля-конкурса моды и фото «Мельница моды» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://nchtdm.by/files/2021/proektpolozhenie_2022.pdf. – Дата доступа: 27.02.2022
6. Руководство к своду знаний по управлению проектом (Руководство РМВОК) / Институт управления проектами. – США: Институт управления проектами (Project Management Institute, PMI). – 726 с.

Захожая Е.А., магистрант
заочной формы обучения

Научный руководитель – Жилинская Т.С.,
кандидат педагогических наук, доцент

ПОДХОДЫ К ИЗУЧЕНИЮ И ОЦЕНКЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ЦИФРОВОГО ИСКУССТВА

Практически во всех сферах деятельности человека присутствуют цифровые технологии. Можно с уверенностью сказать, что развитие технологий и вывело человечество на новый этап развития – постиндустриальный, а позже информационный.

В XX веке произошло слияние информационных технологий и художественной деятельности, в результате образовав цифровое искусство. Цифровизация активно развивалась в последнее десятилетие, а пандемия COVID-19 стала дополнительным катализатором для его популяризации. «Цифровое искусство» или «Digital Art» сегодня является одним из приоритетных направлений современного искусства.

Под цифровым искусством мы подразумеваем совокупность художественных практик, использующих цифровые технологии, которые вводят такое понятие как технологизированное творчество. В область технологизированного творчества следует отнести существенную часть создаваемого культурного материала, произведенного в современном социокультурном пространстве. Цифровые технологии являются причиной социокультурных трансформаций. Рассматривая современные тенденции, можно увидеть, что предпосылок к угасанию данного явления нет.

На основании данных Григорьева А. Д. и Захарченко Т. Ю. [4], условия для формирования цифрового искусства создали такие течения как дадаизм, концептуальное искусство и флюксус.

В конце 1950-х гг. начинает формироваться «постхудожественная» парадигма, в которой сочетаются различные подходы к искусству и творчеству, а также ставились под сомнения традиционные ценности и функции «элитарного» и «высокого» искусства. В это время происходит размытие границ искусства и неискусства, становится возможным

использования различных объектов и процессов в творческой деятельности. Характерными чертами «постхудожественной» парадигмы становятся эклектичность, случайность, «двойное кодирование», провокационность и т.д.

В этот период происходит очень быстрая реакция и рефлексия сферы искусства на технологические события и их значения. Появляются новые формы искусства с использованием современных технологий, например фотографии. Многочисленные исследования показывают, что существуют области, где искусство воздействует на технологии и производство, а процесс их взаимодействия выглядит естественно, например архитектура и дизайн. Благодаря постоянному развитию искусства и техники, их взаимодействие остаются всегда динамичными.

В культуре значительная роль играют информационные технологии. Д. В. Галкин говорил: «всё, что можно технологизировать, должно быть технологизировано» [3]. С появлением интернета в среде информационного общества происходят изменения в коммуникации, мгновенная передача сообщений помогает формированию единой коммуникации большого числа людей, вне зависимости от их географического положения и других факторов, также дает доступ к огромному количеству информации.

Генезис цифрового искусства связывают с появлением персональных компьютеров. Персональный компьютер – это первое массовое устройство, которое смогло реализовать возможности инфопространства.

Чтобы отнести к цифровому искусству продукт творческой деятельности, необходимо выполнение определенных условий: работа должна быть выполнена в цифровой среде и ей должен быть присвоен статус художественной работы, отталкиваясь от ценностной системы одной из парадигм искусства.

Также будет правильным сказать, что понятие цифрового искусства – это художественные практики, использующие информационные технологии в качестве инструмента для реализации творческой идеи.

Цифровое искусство можно разделить на две составляющих – определенный алгоритм цифровых данных и продемонстрированная версия этих данных.

К цифровому искусству можно отнести ASCII-арт, компьютерную графику, цифровую живопись, цифровую фотографию. ASCII-арт – направление цифрового изобразительного искусства, в рамках которого для создания изображений используют символы стандартного американского кода для информационного обмена - ASCII (American Standard Code for Information Interchange).

Рассматривая методы художественного анализа изобразительного искусства, можно сказать что созданные арт-объекты с помощью цифровых технологий отличаются от традиционной живописи тем, что являются нематериальными объектами и произведение становится виртуальным продуктом сохранившим основные качества не цифровой живописи. Таким образом при оценке цифрового произведения, нужно понимать, что оно должно соответствовать критериям оценки традиционного изобразительного искусства – образности и качеству исполнения. Из этого следует, что оценка арт-объекта может быть проведена по профессиональным критериям [2].

Различия между традиционной живописью и цифровым искусством заключается в особенностях использованных ими средств художественной выразительности, технологий создания произведений и материалов.

К художественным средствам живописи и компьютерной графике относят композицию, рисунок, цвет, свет и т. д. В живописи основным художественным средством является колорит. Колорит в живописи — это «характер взаимосвязи всех цветовых элементов произведения, его цветовой, строй как одно из средств правдивого и выразительного изображения действительности» [1].

В цифровом искусстве основным выразительным средством является рисунок, созданный на выразительных возможностях линии, пятна или штриха.

Проводя искусствоведческий анализ произведения, следует учитывать, что средства выразительности, как в живописи, так и в цифровом искусстве необходимо рассматривать в совокупности. Например, рассматривая колорит живописной работы, необходимо обращать внимание на свет, так как он неотделим от цвета. В компьютерной графике выразительным средством является цвет.

Бытует ошибочное мнение, что цифровое произведение искусства не может передать целевой аудитории эмоциональный посыл художника. При анализе современные возможности программного обеспечения и технологий, становится понятным, что цифровой художник имеет возможность работать с нажимом мазка, резкостью и плавностью, как и в традиционном изобразительном искусстве.

Важно отметить, что произведения цифрового искусства не стареют, но могут быстро устаревать и они не могут разрушаться. Прогресс в информационных технологиях позволяет цифровому искусству развиваться стремительными темпами. Расширение дисплеев растет, качество цветопередачи становится все лучше, персональные компьютеры становятся мощнее, развивается программное обеспечение, становится понятней и удобней, разрабатываются и создаются удобные инструменты для цифровой живописи. Минусом цифрового искусства остается воспроизведение произведений в печати, приводящие, например, к потере в цвете, искажению некоторых нюансов и оттенков, видных на мониторе.

Как утверждает Н. А. Яковлева, «иногда смена материала знаменует рубеж эпох в истории искусства и свидетельствует о потрясении основ мировидения, миропереживания, мировоззрения, о коренных изменениях в системе художественного мышления» [5].

Специфика создания и распространения цифрового произведения влияет на общее восприятие произведений искусства. Например, значимость галерей или концертных залов теряется благодаря исчезновению географических и социальных барьеров.

Существует мнение, что цифровое искусство не является настоящим, что происходит утрата культурных ценностей и навыков. Если рассматривать работы художников, работающих с информационными технологиями, можно заметить, что они используют те же приемы и опыт, что и в академическом искусстве.

Цифровое искусство – относительно молодое направление в художественном творчестве, которое развивается и расширяет свои возможности с каждым годом. С появлением данного направления меняется взгляд на само понятие искусства. Формирование отношения к работам цифровых художников происходит иначе, чем это было раньше, так как эти работы доступны бесплатно любому желающему. Конечно, существуют сложности с художественной оценкой цифровых произведений из-за отсутствия самого понятия оригинала и общепризнанного понятия искусства. Не ясно, что можно считать и как нужно заниматься организацией и проведением выставок. Думается, что со временем все эти трудности могут быть решены, так как развитие цифрового искусства происходит стремительно, и оно займет достойное место в мире художественного творчества.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ:

1. Бабияк, В.В. Искусство уникальной графики // Анализ и интерпретация произведения искусства // В.В. Бабияк. – М : под ред. Н.А. Яковлевой, 2005. – 311-319 с.
2. Ерохин, С.В. Эстетика цифрового изобразительного искусства / С.В. Ерохин. – СПб : Алетейя, 2010. – 432 с.

3. Завьялов А. С. Цифровое искусство как объект социально-философского анализа: дис. ... канд. фил. наук : 61 17-9/226 / А. С. Завьялов. – М., 2017. – 227 л.
4. Развитие концепций цифрового искусства : сб. науч. ст. / Вестник оренбургского государственного университета ; редкол.: Григорьев А.Д., Захарченко Т.Ю. – Оренбург : Оренбургский государственный университет, 2015. – 248 с.
5. Яковлева, Н.А. Восприятие произведения искусства // Анализ и интерпретация произведения искусства / Н.А. Яковлева. – М. : ред. Н.А. Яковлевой, 2005. – 44 с.

Зварыгина А.А., студент 315 группы
дневной формы обучения

Научный руководитель – Алекснина И.А.,
кандидат искусствоведения, доцент

ИНТЕРПРЕТАЦИЯ СЮЖЕТА О МЕДЕЕ В МИРОВОЙ ДРАМАТУРГИИ

Источником древнегреческой литературы, как и всякой другой, было устное народное творчество и, прежде всего – мифы, в которых содержалась целая сокровищница сюжетов и образов. С помощью мифа мысль первобытного человека пыталась не только объяснить себе непонятные и грозные явления окружающего мира, но и найти ключ к овладению силами природы и подчинить их себе.

Мифологические герои всегда сохраняют свои нравы, обычаи, самобытность. Хотя, когда проходит время, то они приобретают какие-то новые черты, характерные для конкретной эпохи. Содержание произведения